LIVRARIA
BRASIL
RUA BENJAMIN
CONSTANT, 17
PHONE 2-21-13
S.PAULO

EXECUTAMOS
QUALQUER
TYPO DE
ENCADERNAÇÃO
TEMOS ESTUFA
ELECTRICA PARA
DESINFECÇÃO DE
LIVROS USADOS

Para o Dr. Juvenal de Toledo Ramos conhecer especialmente o primeiro dos fogos deste diccionario, off. o velho amigo e admirador

Mruzzi Drummond

Março/1936

DICCIONARIO DOS JOGOS

contendo:

1.° Jogos pueris; de prendas; de rapazes: de exercicio e destresa; de entretenimento; preparados e de calculo; recreativos de azar; de tabolas; de parar; de sortes; de cartas pueris; de cartas de parar; de cartas de combinação e de calculo; e de paciencia.

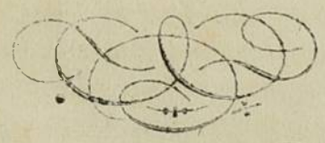
2.° Uma tabella das sentenças para os jogos de prendas.

3.° Um vocabulario de todos os termos e frazes usados nos jogos.

4.° Uma tabella systematica dos jogos.

POR

João Moreno de Arabiri



Pertence a F. 2 ÷ 4. Divin

RIO DE JANEIRO

TYPOGRAPHIA DE DOMINGOS LUIZ DOS SANTOS,

Rua Nova do Ouvidor n. 20.

1862.

ADVERTENCIA.

Dos differentes tratados de jogos, que se acham publicados, colhemos grande copia para este trabalho, addicionando-lhe outros muitos, que ora apparecem á luz da imprensa a primeira vez. Reunindo assim em um só volume o que se achava disperso, julgamos apresentar um livro necessario a todas as classes da sociedade, porque em todas se joga. Os jogos são uteis para aquelles que sabem fazer bom uso d'elles; uns servem para entretenimento da infancia, outros para exercicio e destresa dos moços, outros para recreio do espirito, outros para illustração, outros para apurar e desenvolver a intelligencia, e outros finalmente que não tem outro fim senão de passatempo honesto. « Os jogos são tão antigos como o tempo, disse o Padre Antonio Vieira, e porque o tempo passa e não torna, não sei se com razão ou sem ella lhes chamaram passa-tempo.»

Hoje nas reuniões numerosas só se faz uso dos jogos de cartas: os outros jogos servem para as pequenas sociedades, para as reuniões de familia, para a residencia nas chacaras e roças, ou tem unicamente logar nos collegios, sitios e casas apropriadas. Em qualquer porém destes casos se devem observar alguns preceitos, que passamos a expôr.

A regra principal que se deve sempre ter presente, é, que nunca no jogo entrem vistas de ganhar dinheiro. O jogo, ainda mesmo aquelle a que unicamente preside o azar, e que só interessa pelo dinheiro que se arrisca, deve limitar-se a uma honesta distracção, fazendo-se apostas assaz moderadas, para que o jogador se não retire nem com a satisfação de ter ganho muito, nem com o sentimento de uma grande perda. E aquelle que temer deixar-se arrastar pelo embellezo dos lucros, melhor será que recuse jogar; o que póde fazer, sem se apartar das regras da civilidade, dizendo com polidez, e sem commentarios, que não tem por costume jogar. Entretanto se lhe fôr absolutamente impos-

sivel recusar, ou porque essa recusa pareça incivil, ou porque falte parceiro, aceite de bôa vontade, mas guardando no jogo bôa presença, sem mostrar alegria quando ganha, nem perturbação quando tenha prejuizo.

Algumas vezes o dono ou dona da casa apresenta uma carta a cada pessoa da sociedade para guarnecer as mesas de jogo; se se aceita, é claro que não se póde, nem se deve, trocar o logar que se tirou. Ordinariamente os donos da casa limitam-se a pedir aos jogadores que escolham assento nas mesas de jogo; neste caso deve-se esperar convite para fazer parte da partida, excepto se ha alguns amigos com quem se dezeje jogar, para que se convidará; ou que se tenha de antemão ajustado ou compromettido a palavra para alguma partida.

Quando se tem de dar cartas a primeira vez deve-se comprimentar com um aceno de cabeça aos parceiros na primeira ou na ultima data de cartas.

Não se devem baralhar as cartas depois de o tèr feito aquelle a quem compete, e menos quando offerece o baralho para cortar porque isso importaria em uma injuria.

Tendo-se de cortar as cartas, não se devem segurar pelos lados mais curtos, nem carregar com o indexe sobre o baralho, em quanto se corta com o pollegar e o dedo do meio; o córte deve sempre ser, pouco mais ou menos, pelo meio do baralho.

Na discussão de qualquer jogada ou mão, não se deve tomar calôr, nem fazel-a com obstinação e palavras duras ou pouco polidas, degenerando em altercação e disputa; antes é mais prudente e civil consultar os presentes, e aceitar de bom grado a opinião do maior numero.

Jogando-se a dinheiro, não é permettido consultar pessoa alguma sobre a carta que se deve jogar, excepto nos casos em que pelas mesmas leis do jogo, isso é facultado; e quer se ganhe, quer se perda, não se conta o dinheiro que se tem diante de si, e em quanto dura a partida, não se mette dinheiro na algibeira, sobre tudo se é dinheiro que se ganhou.

Se a pessoa com quem se joga fôr demorada em jogar, não se deve pôl-a em confusão, nem mostrar-se aborrecido de sua demora .

Não havendo convenção alguma particular, devem se seguir as leis adptadas no jogo que se joga, e as que são communs a todos os jogos.

Quem ganha deve dar desforra ao que perdeo; e quem perde deve pagar immediatamente acabar a partida; se a perda é superior ao dinheiro que levou comsigo, a divida deve ficar solvida em 24 horps.

Ao jogo e á mesa, diz um antiquissimo adagio, é que se conhece a bôa educação.

DICCIONARIO DOS JOGOS.

Advogados.

Jogo de prendas, que tem este nome ou o de *defensores*, por consistir em assignalar a cada um dos jogadores, um outro que o defenda, e por elle advogue, entretanto, o mesmo que defende a causa alheia, precisa quem advogue a sua, e deste modo são todos os jogadores defensores uns dos outros. E' absolutamente necessario, que o numero dos jogadores seja sempre par: eis aqui um exemplo de oito pessôas, e por elle se conhecerá como devem ser constituidos, quando os jogadores passarem deste numero.

— A 1.ª pessôa defende a 5.ª— A 2.ª defende a 6.ª— A 3.ª defende a 7.ª— A 4.ª defende a 8.ª— A 5.ª defende a 2.ª— A 6.ª defende a 1.ª— A 7.ª defende a 4.ª— A 8.ª defende a 3.ª

Deve-se pôr muito cuidado em que não fique alguma pessôa sem defensôr, ou de ser o mesmo sugeito defensôr do seu advogado; devendo ficar o defensor e defendido o mais distantes que fôr possivel; pois deste modo fica sendo mais facil vir no conhecimento da falta, e póde-se melhor evitar a confuzão.

Uma vez que cada um saiba a quem defende, prosegue o presidente o jogo, advertindo, que quando dirige a palavra, por exemplo, ao numero dous, o numero cinco ha de responder em quanto durar a conversação com o dito numero dous; mas se acaso passar o presidente repentinamente a falar com elle, deve immediatamente calar-se, por pertencer ao numero um a sua defeza, e assim por diante. Aquelle que interrogado pelo presidente se defender a si mesmo, pagará prenda: e o mesmo acontecerá ao outro que sendo seu advogado, não lhe acodir, e se conservar calado.

E' muito necessario que o presidente deste jogo tenha uma natural verbosidade, encadeando uma conversação seguida e ligada, e no melhor della cortal-a, dirigindo-se dissimuladamente para outro, porque deste modo facilmente conseguirá fazer pagar prendas a dous, se ambos elles não estiverem com bastante attenção: uma do sugeito com quem principiou a falar, que prorrompe respondendo quando não deve, e outra do que se cala, por julgar que não falavam com elle; por exemplo: para os fazer cahir com mais facilidade, os póde incitar a falar não fazendo caso da contestação do defensôr, dizendo-lhe: *amigo, V. deve dar uma prenda, porque faz pouco caso do que eu lhe digo: essa*

desattenção, posto que todos estamos jogando, não é proprio de tal sugeito. — V. cuida que eu sou algum basbaque? — Este, se por acaso não estiver com muita attenção, persuade-se que estas palavras são directamente encaminhadas a elle, passa a desculpar-se, e por isso mesmo paga prenda; e por outro lado se o seu defensôr estiver pouco apercebido, não acode, e paga tambem. Para isto, o presidente se demorará umas vezes muito tempo; passando repentinamente de um para outro jogadôr, e nestes passos quasi póde estar persuadido de que um dos dous sem duvida pagará prenda.

Tendo-se feito duas ou tres voltas em torno dos jogadores, sentenceam-se as prendas.

Alfinetes.

Jogo pueril, que se joga entre duas pessôas e com dous alfinetes.

Para começar o jogo collocam-se dous alfinetes sobre um plano, unidos pelas cabeças, e com os bicos diametralmente oppostos.

O primeiro a jogar atira com o seu alfinete, servindo-se da unha do dedo pollegar, e fazendo com que vá *cruzar* por cima do outro, se o consegue ganha, e tornam a começar; se não *cruzar*, joga o outro do mesmo modo, e para o mesmo fim; e continuam assim por diante, jogando sempre alternadamente.—Os alfinetes devem ser iguaes. — Não se deve carregar no bico nem na cabeça do alfinete.

Alguergue.

Jogo pueril com umas pedrinhas que se chamam *arriozes*. E' similhante ás damas, e joga-se sobre uma taboasinha raiada, que tem diversos quadros, e nelles alguma similhança com as linhas ou arraial d'um exercito.

Ambigue.

Cartas

Jogo de cartas e de combinação.

Joga-se com um baralho de 46 cartas, porque se tiram as 12 figuras. Cada carta vale o que pinta, por exemplo, o az vale um; o duque vale dous; o terno vale tres, etc.

O numero dos jogadores póde estender-se de 2 até 6; cada jogador entra para o bolo com um tento, ou com mais, conforme se convencionar. Estipula-se o numero de rodas que deve durar o jogo, e tira-se por sorte a quem compete dar cartas a primeira vez. O jogador que as deve dar, depois de as baralhar, e

fazer cortar pelo da esquerda, dá duas cartas a cada jogador; uma a uma, começando pela direita.

O jogador que recebe as suas cartas diz: *basta*, para se entender que não quer mais, e entra para o bolo com o numero de tentos que se convencionou. Pelo contrario, se não está satisfeito com o seu jogo, descarta-se d'uma carta, ou de ambas, e recebe mais duas, se se descarta de ambas, e uma, se se descarta só d'uma.

Depois que o que dá as cartas distribue duas a cada um, e mais tantas como as de que se descartaram, baralha outra vez as cartas, e dá novamente mais duas a cada um, de maneira que vem a ficar cada um com quatro.

Cada um examina as suas cartas, diz que joga, ou que passa, conforme o jogo que tem. Se todos dizem que passam, o pé mette dous tentos para o bolo, além do tento que mette cada um quando diz *basta;* e obriga então os outros a conservarem as suas cartas.

O jogador que tem bom jogo póde envidar os tentos que quizer, o que faz mettendo no bolo o numero de tentos que envida; os jogadores que aceitam o envite, mettem cada um outros tantos tentos no bolo. Se ninguem aceita o envite, recebe dos jogadores os tentos da passagem, e dous mais de quem dá cartas.

Cada um dos jogadores que joga a mão, póde descartar-se das cartas que quizer, ainda que seja de todas quatro, e pedir outras tantas como as de que se descarta, de maneira que fique com quatro. Nenhum destes jogadores póde envidar em quanto os que jogam senão tiverem descartado todos, e recebido outras tantas cartas como as de que cada um se descartou.

Depois de terminarem os descartes, cada um fala segundo a sua ordem. Quem tem máo jogo ou quer fingir que tem máo, passa.

Quando todos passam baralham-se as cartas, e dão-se novamente para a mão seguinte, mas se algum jogador tem bom jogo, ou quer fazer crer que o tem bom, envida, mettendo no bolo os tentos que envida. Os outros jogadores podem sustentar o envite, ou passar, ou reenvidar os tentos que quizerem. Se não ha quem sustente o envite, o jogador que o fez levanta tudo, e recebe além disso dos outros jogadores o valor do que tem na mão em *pontos, prima, sequencia, parelha, fluxo, e o fredon.*

Se algum aceita o envite, e se não reenvida mais, os jogadores que jogam a mão mostram as cartas para se vêr quem ganha.

As sortes para ganhar são as seguintes:

Ponto: faz-se com a reunião dos pontos de duas ou mais cartas do mesmo naipe; uma só carta não se conta por ponto; assim se um jogador tiver um duque e um terno do mesmo naipe, com que faz o ponto de cinco, ganha, ainda que outro tenha um nove,

ou um dez, porque uma carta só não serve para contar como ponto. Similhantemente tres cartas do mesmo naipe ganham a duas, ainda que as duas façam um ponto maior.

Quem ganha pelo ponto recebe um tento de cada jogador, e o bolo com os tentos das passagens e envites.

Prim : fórma-se com quatro cartas cada uma de differente naipe. Esta sorte é superior ao ponto, e quem a faz recebe o bolo com os tentos das passagens e envites, e mais dous tentos de cada jogador.

Se a *prima* consta de mais de 30 pontos, chama-se *grande prima :* a superior ganha á inferior.

Sequencia : é formada de tres cartas do mesmo naipe sem interrupção ; assim um duque, um terno, e uma quadra de qualquer naipe formam uma sequencia. Esta sorte ganha ás precedentes ; o jogador que a faz recebe tres tentos de cada um dos outros, e o bolo.

Quando ha duas sequencias ou mais, ganha a que comprehende mais pontos, excepto a que fôr formada de quatro cartas, a qual ganha á de tres, ainda que seja formada de menos pontos.

Parelha : é composta de tres cartas irmãs de differentes naipes : assim tres azes, tres duques, tres quadras, etc , formam uma parelha. Esta sorte ganha ao ponto, á prima, e á sequencia. Quem a faz recebe quatro tentos de cada jogador, e o bolo. Se ha mais de uma, ganha a que comprehende mais pontos.

Fluxo : fórma-se de quatro cartas d'um mesmo naipe. Esta sorte é superior a todas as precedentes, e quem a faz recebe o bolo, e cinco tentos de cada jogador.

Além destas sortes a que podemos chamar *sortes singelas*, ha outras *dobradas*, que são as que encerram differentes sortes singelas ; por exemplo, ha parelha reunida com prima, quando se tem tres cartas irmãs, e outra que sem ser similhante seja de naipe differente. Esta sorte é superior a todas as sortes singelas ; quem a faz ganha o bolo, e recebe de cada jogador a paga das sortes que comprehende.

O fluxo junto á sequencia produz os mesmos effeitos, que a parelha com a prima, e é superior a esta sorte.

O *fredon*, ganha a todos os jogos, tanto singelos como dobrados ; é composto de quatro cartas similhantes como quatro duques, quatro quinas, etc. Esta sorte faz ganhar : 1.°, oito tentos (e *fredon ;* 2.°, dous tentos de prima, e tres se ella consta de mais de trinta pontos ; 3.°, o bolo. O *fredon* superior prefere ao inferior ; o maior é o dos dez, e o menor o dos azes.

Eis aqui as mais regras deste jogo :

1.ª Se ha dous jogos iguaes, a mão, ou quem está mais perto d'ella pela direita ganha a quem está mais longe. Exceptua-se

d'esta regra o caso em que um ponto é formado por duas cartas seguidas, e outro por duas cartas alternadas; por exemplo, o ponto de cinco formado por um duque, e um terno, ganha ao ponto de cinco formado por uma quadra e um az.

2.ª Quando se faz a segunda distribuição das cartas, o jogador que fez o segundo envite, não póde reenvidar aos que o aceitaram,

3.ª Um jogador póde envidar aos que passaram depois de se terem proposto a jogar. A mão ainda que se não propozesse a jogar póde ser envidada tendo passado, e póde reenvidar se quizer.

4.ª Não se póde envidar a um jogador uma somma superior aos tentos dos seus abonos, e se lhe envidarem mais, não perde por não aceitar o excedente destes abonos.

5.ª Quem se esquece de pedir as pagas do jogo não tem direito a ellas, depois que se cortam as cartas para a mão seguinte.

6.ª Depois que um jogador vê a sua terceira carta, não póde accrescentar nada aos seus abonos; mas antes de a vêr, póde accrescental-os com a somma que quizer.

7.ª Posto que os abonos d'um jogador estejam sugeitos aos envites, não está por isso desobrigado de pagar o valor do ponto, da prima, etc., a quem ganhar.

8.ª Devem dar-se as cartas cada vez que se passa sem as baralhar de novo; não se baralham, nem se cortam se não quando se faz a primeira, e a segunda entrada.

9.ª Se depois de se terem dado todas as cartas, faltam por fim para completar a algum jogador as que deve ter, baralham-se as dos descartes, fazem-se cortar de novo por um dos jogadores, e dão-se as que faltam aos outros.

10.ª Se algum jogador prevendo que virão a faltar as cartas, e que se baralham as dos descartes para as supprir, póde pôr as suas de parte, para que lhe não tornem a vir á mão as que lhe não servem, ou para que não vão aos seus contrarios as que lhes poderem ser uteis.

11.ª Quem accusa uma prima, ou outra sorte sem a ter, não incorre em pena por este engano; porque como nenhum jogo vale sem se patentear, não faz mal com isso aos outros jogadores.

12.ª O jogador que se acha com carta de mais ou de menos, perde o que tiver ganhado na mão em que isto succede

13.ª Quando o jogador que dá cartas se esquece de baralhar, ou de as fazer cortar perde o que se propõe a jogar naquella mão, e é obrigado além disto a entrar com quatro tentos para a mesa; os outros jogadores podem acabar de jogar a mão.

14.ª E' prohibido a todo o jogador deixar vêr as suas cartas com pena de perder a mão, e de pagar quatro tentos a quem ganhar.

Annel.

Este jogo de prendas póde-se jogar por tres modos differentes como vamos explicar:

Primeiro modo. — Para se jogar este jogo, toma o presidente um annel, ou moeda, ou outra cousa similhante, e mandando que os jogadores ponham as mãos, elle faz tambem outro tanto, sustendo entre ellas a moeda, ou annel; e finge depois que o deixa cahir, e com effeito alguma vez o deixa nas mãos d'um dos jogadores. Dada que seja a volta á roda dos jogadores assenta-se, e pergunta a algum da companhia: *quem tem o annel?* — Este responde apontando para aquelle, que se persuade o terá; acertando, pega então no annel, e o distribue, com as formalidades que acima dissemos, depois faz a pergunta mencionada, ouve a resposta, etc., e assim proseguirá o jogo. Não acertando paga prenda, e aquelle a quem nomeou passa a dizer quem tem o annel, não atinando tambem paga prenda, e o que fôr perguntado tem de nomear a outro, e deste modo por diante até se acertar quem tem o annel.

Segundo modo. — Pega-se n'uma linha grande que se estende por todos os jogadores, enfia-se o annel nesta linha, e faz-se correr com a maior velocidade possivel. Ha um jogador que está fóra do circulo, o qual ha de adivinhar quem tem o annel. Para isso o presidente manda fazer alto aos que fazem correr o annel pela linha, e pergunta quem tem o annel; se adivinha vai para a roda, e o que tinha o annel sahe, e paga prenda; porém se não adivinha torna a correr o annel pela linha, e assim por diante até que atine com quem o tem.

Terceiro modo. — Neste modo de jogar o annel ha igualmente um de fóra para adivinhar quem o tem. Os mais formados em circulo, procedem desta maneira: o primeiro pega na mão direita do que lhe fica á esquerda, e na esquerda do que fica á direita, o terceiro, o quinto, o setimo, etc., fazem o mesmo, e ora unindo, ora apartando no ar as mãos umas das outras, assim fazem circular o annel, até que o presidente manda fazer alto para perguntar ao que está de fóra quem tem o annel; no mais como no segundo modo.

Antão Peruleiro.

Neste jogo de prendas manda o presidente, que cada um dos jogadores escolha o officio que quer ter, explicando o modo porque o ha de fazer conhecer com acções durante o jogo, as quaes devem ser mui analogas, e similhantes. Além disto deve cada jogador eleger um officio mui distincto do dos mais jogadores, para evitar confuzão no accionado d'elles. Depois adverte o pre-

sidente que tomem todos muito sentido em que, quando elle arremedar o officio de algum deve immediatamente pantomimar; isto é, levar á cara a mão direita, e com o dedo pollegar firme na barba, bulir incessantemente com os mais; e assim que o presidente o arremedar nesta pantomima, passar então logo a fingir por acções, que trabalha no officio que houver escolhido, fazendo em todos os modos sempre o inverso do que fizer o presidente; porém isto ha de ser com muita viveza, e promptidão; porque ao menor descuido, e uniformidade de acções como presidente, ou arremedar o officio que não pertença, deve pagar prenda: do mesmo modo quem não reparar no officio, que o presidente finge, se este lhe pertencer, pagará prenda, e a dará tambem no caso de responder por outro. Para isto principia o presidente dizendo: *Antão Peruleiro, Antão Peruleiro, attenda cada qual ao seu dinheiro.* Isto repetirá as vezes que lhe bem pareça, e emquanto elle se callar, pantomimarão todos a um tempo, da maneira que já se disse fingindo o officio de que se encarregaram, e tanto que o presidente tirar a mão da cara, e passar a arremedar qualquer dos officios que houver na roda, aquelle a quem este pertença, porá o dedo pollegar na barba, bulindo com os outros como fica dito, e fazendo isto tambem o presidente fingirá que trabalha pelo seu officio: bem entendido que o jogador nunca deve fazer o mesmo que vir fazer ao presidente, e fazendo-o dará prenda.

Apurar uma letra.

E' mui difficil neste jogo de prendas deixar de perder, quando se não jogue com a attenção mais escrupulosa, e principalmente se os jogadores fôrem muitos: consiste elle em dizer cada uma das pessoas que o compuzerem tres palavras que principiem pela mesma letra, de que se fizer eleição, v. g., o P., dizendo: *eu, minhas senhoras, fiz uma viagem, e cheguei a Paris, aonde encontrei a Pedro, que me deu a comer Perdizes.* O jogador que seguir a fallar dirá: *eu cheguei a Petersburgo, achei lá a Paulo, que me deu para cêa Passas, etc.*, e deste modo se irão seguindo todos os mais.

Quem nomear na cidade, nome de homem ou mulher, ou comedia de que já se fizesse uso, pagará prenda, e a mesma pena terá quem não disser com promptidão as palavras que deve dizer.

Importa advertir, que os appellidos, que principiem pela letra que se escolheu, tambem podem servir em lugar dos nomes proprios: da mesma sorte nos manjares, não é forçoso, que se diga absolutamente o nome de cousa de comer, cear, almoçar, ou merendar; porque é licito dizer, por exemplo, que lhe deram a

comer, punhaes, páos, pedras, etc., porque ao contrario até seria impossivel apurar a letra, e achar manjares, que principiem por um P., ou por outra qualquer letra, de que se houver feito eleição. Só em nome das povoações é difficil o poder substituir outro, por não ser permittido inventar nomes, é absolutamente necessario que estes sejam proprios, e legitimos.

Para não perder previnam-se os jogadores antes de começar o jogo de duas ou tres palavras de cada genero; para que succedendo dizer algum qualquer d'ellas antes que lhe chegue a sua vez, estar prevenido de outra, e não passar por uma surriada, além de dar prenda.

Concluida uma letra, póde entrar-se no apuro de outra, até que aborrecidos deste jogo, passem a outro.

Apurar o que se póde fazer d'um metal.

Este jogo é similhante ao passado, consiste sómente em eleger, v. g., o que se póde fazer de ferro, e cada qual diz sua cousa, como por exemplo, chaves, fechaduras, ferrolhos, facas, etc., e o que repetir cousa já nomeada, ou que não ache promptamente para a dizer, pagará prenda.

Para ter presentes as cousas, que se podem fazer d'um metal, ou outra qualquer materia de que se faça eleição, é preciso ir discorrendo pelos officios, artes e sciencias, e vêr de que instrumentos usam, isto infallivelmente lhes trará á memoria quanto se possa fazer do metal escolhido.

Arco.

Este jogo facilita o meio de divertir-se qualquer, e de fazer ao mesmo tempo um exercicio salutar; convém a ambos os sexos igualmente, e tem mais a vantagem de ser pouco dispendioso e durar muito tempo. E' com uma bilharda que se bate e faz girar o arco diante de si, accelerando ou retardando a sua velocidade: é com a mesma bilharda que se dá ao arco a direcção que se lhe quer imprimir, que se volta para a direita ou para a esquerda, conforme se lhe bate á esquerda ou á direita. Emfim o jogador segurando com a bilharda o arco, o faz parar instantaneamente na sua carreira, ou imprimindo-lhe uma impulsão em sentido contrario o faz retroceder. A maior parte dos que começam a jogar o arco encontram difficuldade em o fazer girar regularmente, isto provém de baterem com a bilharda com muita força, e repetidamente; é preciso fazer o contrario, bate-se de vagar e regularmente, para o ir seguindo, e segural-o quando se inclina para um ou outro lado, dar-lhe immediatamente nova

pancada mais forte, e correr constantemente atrás applicando a bilharda com tento.

Ainda que o arco seja especialmente destinado a facilitar aos moços um exercicio individual, póde tambem offerecer occasião de formar partidas. Assim muitos jogadores podem lutar juntos para saber qual será de entre elles o que terá por mais tempo o seu arco em pé, ou que conseguirá primeiro chegar a certo ponto marcado de antemão : neste ultimo caso os jogadores devem-se collocar na mesma linha em frente do ponto, e sahirem juntos a um signal dado. — Eis aqui um outro jogo. Os jogadores formam dous bandos em frente um do outro, guardando entre si uma distancia conveniente, e entre cada jogador um espaço sufficiente para que uma pessoa possa passar á vontade. A um signal dado partem os bandos um contra o outro, e cada jogador trata de passar e de fazer passar o seu arco entre dous jogadores contrarios, sem tocar nem embaraçar os jogadores e arcos de bando opposto, e repetir este exercicio voltando ao antigo logar.

Arreburrinho.

Jogo de rapazes, que balanceando com o corpo suspenso em um páo, encaixado pelo meio, em outro, fincado no chão, andam com elle á roda, e quando cahem, lhe chamam dar um *esgarrão.*

Arrenegada.

Nome primitivo do jogo de cartas que, com pequenas alterações, passou a chamar-se *Voltarete.* V. Renegada. Cartas

Assalto.

O assalto, ou ataque, joga-se entre duas pessoas, um que ataca a praça, e outro que a defende ; sobre um taboleiro ou cartão em que está figurado o jogo.

Faz-se uso d'umas pequenas peças de madeira, a que se dá o nome de *cavalleiros*, e *soldados* ou *peões.*

Para começar, arma-se o jogo collocando os vinte e quatro *soldados* nos pontos fóra da praça, e os dous *cavalleiros* que a defendem collocam-se nos dous pontos da entrada da praça.

As linhas finas mostram a maneira porque devem marchar os soldados, isto é, devem avançar para a praça pelas linhas finas, dando só um passo de cada vez d'um ponto a outro, ou directo, ou obliquamente, mas não póde andar pelos *grossos*, isto é, para os lados, nem retrogradar.

Os cavalleiros podem andar em todas as direcções, tanto

dentro, como fóra da praça, mas tambem não podem dar mais do que um passo de cada vez, excepto os casos de que vamos falar.

Os cavalleiros podem *comêr* os soldados, isto é, tirar do jogo um soldado passando por cima, e collocando-se no ponto que lhe fica por detraz, onde não esteja outro soldado. Desta sorte se vê, que podem comêr muitos soldados, avançando, e retrocedendo; porém devem procurar, sempre que lhe fôr possivel, retroceder para a praça, e ahi occupar pontos vantajosos.

Os soldados não podem comêr os cavalleiros, mas podem *assoprar*, um ou ambos, isto é, tiral-os do jogo, quando se esquecerem de comêr algum soldado, que esteja em falso.

O jogador que ataca é sempre o primeiro a jogar, e o seu fim principal é fazer sahir os cavalleiros da praça, para podêr occupar os nove pontos que tem, e neste caso ganha. Já se vê, que para isso deve expôr ou dar a comêr alguns soldados, mas deve fazer o seu plano de sorte, que os não dê a comer inutilmente, vindo depois a faltarem-lhe para encher a praça.

Se o jogador que ataca não occupa os nove pontos, não tendo já soldados para atacar, perde o jogo. Mas se algum, ou ambos os cavalleiros ficarem prisioneiros na praça, fica o jogo empatado.

O jogador que desmanchar o jogo antes de finalisar, ou sem que o contrario tenha cedido, perde o jogo.

Assoprar os cavalleiros é de jogador fraco, e por isso só se faz em ultimas circumstancias. O jogador que ataca tem direito para assoprar o cavalleiro, ou obrigal-o a comêr, conforme lhe fizer conta; assoprando ambos os cavalleiros ganha o jogo.

Assobio.

Este jogo de entretenimento não se póde jogar mais d'uma vez, e esta mesma ha de ser, caso que haja na companhia algum que o ignore; e só então se poderá pôr em pratica.

Para isso é preciso usar de dissimulação, e dizer, v. g., *vamos jogar o jogo do assobio;* alguem que já o saiba perguntará: *então como é esse jogo?* fazendo se de novas, e os outros farão outro tanto; e se na realidade houver na companhia algum que o não visse jogar, facilmente se dará a conhecer, pela muita diligencia que porá em o querer aprender, mas caso assim não succeda, se lhe poderá mui bem dizer: *Senhor F. já sabe este jogo?* E então, segundo a resposta que elle der, se conhecerá com effeito se o ignora, ou se finge que o não sabe. Sendo certa a sua ignorancia, o devem metter a bulha por isso mesmo. Importa que o que descrever o jogo seja sagaz, e astuto, para tirar toda a suspeita ao *pato*, o qual se poder vir em alguma desconfiança, privará a

todos d'um excellente divertimento; para obviar este inconveniente começará o presidente dizendo : — *Senhores quem nunca vio jogar este jogo precisa que eu lhe faça algumas advertencias* — ; e principiará falando ao ouvido a dous, ou tres dos que fingem ignoral-o : depois chamará o padecente, e o entreterá alguns momentos dizendo-lhe que o jogo consiste em apanhar um assobio, que se lhe fará vêr, mas que isto ha de ser com muita viveza ; porque si se não valer desta estará no meio da sala toda a noite ; e que ainda que alguem lhe diga, que não o tem, lhe é licito apalpal-o, e dar-lhe busca ; porque com esta exposição se conseguirá o fim de o ter entretido o tempo necessario.

Em quanto o presidente estiver falando com elle ao ouvido, e capacitando-o da marcha do jogo, outro jogador com muita subtileza lhe pregará na casaca com um alfinete um assobio de vidro, estanho, ou cousa similhante, o qual deve estar atado com uma fita, que tenha o comprimento de meia vara, pouco mais ou menos. Feita a operação dirá o presidente : *ora bem, meu amigo, agora que V. está no meio da sala principiemos o jogo. e seja V. o primeiro conquistador desta prenda ;* então se lhe mostrará um assobio similhante ao que se lhe pregou á casaca, dizendo-lhe que este deve andar de mão para mão dos jogadores, tocando-o sempre aquelle que lhe pegar, e que elle assim que o ouvir deve procural-o na mão de quem o tocar, até dar com elle.

O assobio que se lhe fez vêr promptamente se guarda, e só se usará d'elle com muito cuidado, devendo servir especialmente o que elle mesmo tras comsigo sem o saber; mas neste uso haja muito tento, para que elle o não perceba. Este tanto que o ouvir tocar voltará para o sitio donde sahio o som a procural-o, e entretanto, que fingem os jogadores que o passam de mão para mão, repetir-se-ha o assobio. Supposto que elle acerte com quem o tocou, este se escusará offerecendo-se para ser examinado, e quando elle estiver fazendo o exame, tocará outro, e elle ficará desenganado de que era verdade o que o sugeito lhe dizia, de que não o tinha, quando, ou por cançado, ou por desconfiança se mostrar mais frouxo na diligencia, então se lhe deve mostrar aquelle mesmo, que elle vio a principio, dizendo-lhe que não tem dado com elle pelo mal que o busca, e pelo tarde que procede nesta diligencia ; e então sem duvida, picado o homem se moverá com a maior presteza, posto que lhe não rezultará d'ella melhor fructo. Finalmente depois que o virem suado, e fatigado o devem deixar, o que se póde mui bem fazer requerendo algumas das senhoras da companhia, que se mude de jogo ; porque este lhe não agrada, no que se satisfará promptamente tirando ao miseravel o instrumento, que tanto o cansou a elle para divertir os mais.

Advirta-se que esta farça se evitará, logo que não haja toda a

certeza do bom humor do sugeito por evitar algum pequeno desgosto, que d'aqui se podia seguir, sendo elle desconfiado e de genio ardente.

Baccara.

Cartas

Jogo de azar entre um *banqueiro* e um certo numero de jogadores chamados *pontos*. Empregam-se dous baralhos completos, e as cartas valem pelo que pintam, isto é, as figuras 10, e as outras cartas segundo os metaes que indicam. Cada ponto começa por pôr diante de si o dinheiro que quer parar, e o banqueiro depois de ter coberto cada parada com quantia igual, distribue duas cartas a cada ponto, e tira tambem duas para si, começando pela direita, e dando uma a uma. Cada jogador examina as suas cartas, e se algum tem na somma dos pontos 9 ou 19, 8 ou 18, mostra o jogo, e todos os mais fazem o mesmo. O banqueiro ganha todas as paradas dos que tem um ponto inferior ao seu, perde para os que o tem superior, e não perde nem ganha para os que o tem igual. Se depois da distribuição das cartas, nenhum dos jogadores tem o numero de pontos acima indicado, o banqueiro dá mais uma carta áquelles que a pedirem, e tambem para si se a julga necessaria. Esta terceira carta é sempre dada descoberta. Todo o jogador a quem esta terceisa carta faz passar o ponto de 29 perde todo o seu direito. Logo que ninguem pede mais carta, os jogadores que não passaram mostram o jogo; o banqueiro ganha a todos que tem um ponto inferior ao seu, e perde para os que o tem maior. Ainda que este jogo exclue toda a especie de combinação, não é facil julgar acertadamente se se deve ficar ou pedir carta. Todavia sendo os numeros mais favoraveis 9, 19 e 29, deve-se aproximar delles o mais que fôr possivel, porém prudentemente. Assim suppondo que um jogador tenha duas cartas que fornem unicamente o ponto 3 ou 4, de certo não hesitará em pedir carta; porém se tem 6 ou 19, deve ficar-se, porque se pedir carta arrisca-se a perder, e raras vezes a ganhar.

Bagatela.

Jogo de distracção, em que joga uma ou duas pessôas.

Ha um taboleiro, mais largo n'uma extremidade do que na outra, forrado de panno verde, e com doze buracos semi-esfericos no lado mais largo. O jogador, joga do lado opposto aos buracos, atirando por meio d'uma pequena maça lisa, com umas dôze bolinhas de marfim proporcionadas aos buracos, até as embocar todas, cada uma no seu buraco, isto, ou mettendo-as

directamente, ou por meio de carambola, repique, por tabella, etc.

Quando jogam dous, vai cada um delles marcando na tabella os pontos que faz até chegar ao numero convencionado.

Balêa.

Para fazer perder neste jogo de prendas importa advertir a quem o jogar, que é da sua essencia pronunciar com muita velocidade as palavras do jogo; e que todo aquelle, que o não fizer assim, pagará prenda como se legitimamente tivesse perdido. Cada regra é uma volta, e o presidente a diz ao da sua direita, este ao que lhe está immediato, e assim por diante até concluir no mesmo presidente, o qual ao que já houver dito irá accrescentando mais uma regra.

Tuninha, e atum — tudo é um.
Uma perdiz, e um capão — dous são.
Dous cedros, e um aloês — são tres.
Tres ratos, e um gato — são quatro.
Quatro de branco, e um de tinto — são cinco.
Cinco, e um como vereis — são seis.
Seis trutas, e um salmonete — são sete.
Sete amendoas, e um biscoito — são oito.
Oito pessôas que trabalhem e um que estorve — são nove.
Nove odres velhos, e um novo sem pés — são dez.
Dez medalhas de estanho, e uma de bronze — são onze.
Onze fiadeiras, e uma que cose — são doze.

Balêa.

Este jogo de prendas joga-se de pé, por tanto aquelle que primeiro faz de presidente, porque em cada volta ha um differente; adverte a cada um dos jogadores, que tomem nomes de diversos peixes, e o que faz de presidente é sempre balêa.

Distribuidos os nomes a todos, e antes de começar o jogo, arranjar-se-hão em circulo tantos assentos quantos são os jogadores menos um, isto para que as pessôas, de que se compozer a roda, não possam jámais sentar-se em outros, que não sejam os que lhes fôrem assignalados.

Para começar o jogo sentam-se todos, e só fica em pé pela parte de fóra a balêa; este começando a girar á roda dos jogadores irá nomeando os peixes um por um dizendo: *madre balêa chamu pelo peixe parati;* o que tomou este nome levanta-se, e põe-se atrás da balêa; depois vai chamando os outros, e elles se vão collocando atrás um dos outros pela ordem em que são chamados. Depois que a balêa dá com a possivel ligeiresa algumas

voltas pela sala, sentar-se-ha dizendo: *a madre baléa manda assentar;* e logo os mais procurarão fazer o mesmo, mas como infalivelmente deve haver um assento de menos, ficará um dos jogadores sem elle : esta dará prenda, e passará a ser balêa, seguindo em tudo o methodo do seu antecessor.

Ninguem se deverá separar do logar que tiver apoz o presidente, sem que primeiro este se assente, e quem o fizer pagará prenda ; pois ha muitos que se persuadem que o presidente vai assentar-se, se assentam elles; e muitas vezes finge o presidente que se assenta, para fazer com que os que se arredarem, ou assentarem, paguem prenda ; por tanto é necessario viveza, e cuidado, pois tal fôr o numero dos que se assentarem, ou tirarem da fileira, será nessa occasião o das prendas.

Banca carteada.

Cartas

Jogo de cartas de parar. Joga-se entre o *banqueiro*, e *pontos*, fazendo-se uso d'um baralho completo.

O banqueiro é a principal figura neste jogo. Para começar, o banqueiro põe sobre a mesa a quantidade de dinheiro que quer jogar: baralha as cartas, e dando-as a cortar a qualquer dos pontos, tira do baralho pela parte de cima uma carta que põe á sua d reita, e depois outra que põe á sua esquerda, e assim até chegar ao fim do baralho ; bem entendido, que as cartas do baralho devem estar com as costas para cima, e que as cartas se vão voltando, á proporção que se tiram.

Os pontos estão munidos cada um, d'um naipe inteiro de cartas, a que se chama *ponto*, e deste ponto escolhem a carta ou cartas, sobre as quaes querem parar algum dinheiro, que podem estar cobertas ou descobertas á vontade do ponto.

Das cartas que o banqueiro tira, uma para a direita, outra para a esquerda, quando não fôr *dublé* ; com a primeira ganha o banqueiro o dinheiro que os pontos pararam sobre ella, e com a segunda ganham os pontos igual somma á que pararam n'aquella carta. O mesmo acontece continuando a cartear até ao fim.

A vantagem do banqueiro consiste nos dublés, e na ultima carta.

Quando ha um *dublé*, isto é, quando o banqueiro tira duas cartas similhantes, como dous reis, dous duques, etc,, cada uma para seu lado, o banqueiro ganha a metade do dinheiro que o ponto parou sobre aquella carta em que houve dublé; excepto porém no primeiro dublé, que cada um tem, então nem perde, nem ganha.

Em quanto á ultima carta, tem o banqueiro a vantagem de não dobrar a parada aos pontos que tinham parado sobre ella,

Além do que temos dito ha mais tres modos de variar o jogo, e tentar fortuna, que são : os *pirros*, *paz simples*, *paz de pirro*, e *viagens*.

O *pirro*, consiste em ir dobrando os cantos ás cartas, para marcar cada vez que sahe a sorte a favor, e que significa que tambem se pára o que se vai ganhando.

A *paz simples*, consiste em dobrar uma só parada.

Paz de pirro, consiste em parar o producto dos pirros.

Viagem, é parar sobre uma carta o dinheiro que se quer ; se as quatro cartas similhantes a esta que estão no baralho do banqueiro sahirem para a esquerda, o banqueiro é obrigado a pagar vinte e quatro vezes o dinheiro que o ponto parou. Nenhum ponto póde fazer mais d'uma viagem sem licença do banqueiro. A carta da viagem costuma-se conservar coberta debaixo do dinheiro, ou por cima, até que a sorte decida contra, ou a favor.

O banqueiro tem um, ou mais ajudantes, que se chamam *olheiros*, os quaes vigiam pelos interesses do banqueiro, fazem as pagas, recebem o dinheiro que os pontos perdem ; no fim do jogo o banqueiro é obrigado a pagar-lhe retribuição.

A banca, sendo essencialmente um jogo de azar, é prohibida, e só póde ser jogada por divertimento, e nunca com o fim de ganhar dinheiro.

Barra.

O jogo da barra é muito simples, e serve para exercicio do corpo, e por isso muito util aos mancebos. Consiste em atirar com um varão de ferro, ou uma pedra ; quem atirar mais longe ganha. Este jogo corresponde ao *disco dos lacedemonios*.

Barras.

Jogo de exercicio. Os jogadores dividem-se em dous bandos de igual numero de combatentes, e cada um com o seu chefe. Em um campo traçam os dous partidos o seu acampamento nas extremidades oppostas, que deve ser limitado por uma risca no chão. Um dos jogadores do bando, que será designado pelo n.º 1, sahe dos seus limites, avança até ao bando opposto, ou n.º 2, e tendo chegado em frente do adversario que elle deseja provocar, e que conhecendo suas intenções tem estendido a mão, dá-lhe tres palmadas nesta mão, e foge para os seus, perseguido pelo jogador desafiado que se esforça para o agarrar e fazer prisioneiro. Porém esta ida no encalço do outro, se é feita imprudentemente tem seus perigos. Um segundo jogador sahe do campo n.º 1 para acudir ao seu camarada em perigo, e ameaça ao mesmo

tempo o jogador do bando n.° 2: porque todo o jogador sahindo do seu bando para correr atrás d'um adversario tem *barras* sobre este ultimo. Assim no momento em que um segundo jogador deixa o bando n.° 1, um segundo jogador sahe do bando n.° 2, para correr direito a este inimigo, e elle mesmo é perseguido por esse adversario que sahe do bando contrario. E' raro que nesta confusão não fique algum prisioneiro. Todo o jogador que achando-se no espaço comprehendido entre os dous campos ou bandos, fôr tocado pela mão d'um adversario fica prisioneiro, suspende-se o jogo por um momento, e o prisioneiro vai para o campo inimigo, e ahi collocando-se tres passos adiante do limite, e com os braços estendidos para os seus, espera que um dos seus camaradas, evitando a perseguição dos inimigos, chegue até elle, e lhe possa tocar na mão. A luta torna-se então mais ardente, porque se os jogadores d'um campo fazem todos os esforços para levar o prisioneiro, os do campo opposto não são menos attentos a impedir a soltura. Deste modo de ambos os lados se podem fazer novos prisioneiros, e o jogo acaba quando um dos bandos se acha enfraquecido pela perda dos seus combatentes, ou por cansaço.

Batalha.

Cartas

Jojo de cartas, pueril, e o mais simples de todos os jogos de cartas.

Joga-se entre duas pessôas. Para isso divide-se o baralho em duas partes iguaes, e cada um dos dous jogadores pega em uma metade. Depois um d'elles tira uma carta debaixo e volta-a sobre a mesa; o outro faz o mesmo, e o que deitar carta maior, ganha a vaza, que mette em cima do monte que tem na mão, e joga para a vaza seguinte do mesmo modo; e assim por diante, até que um ganha todas as cartas do outro.

As cartas tem o valor ordinario, sendo a maior o rei, depois a dama, o valete, o dez, o nove, o oito, o sete, o dous, o cinco, o quatro, o tres, os dous, e a mais pequena o az.

Quando se empata, isto é, quando ambos jogam cartas similhantes, tornam-se a jogar outras, para vêr quem desempata. Succede muitas vezes empatar-se tres, e mais jogadas a fio, e no fim vir um dous ganhar a um az todo o monte. Póde-se variar dando ao dous de páos um valor superior a todas as cartas.

Batos.

Jogo pueril entre dous adversarios. Joga-se com cinco pedrinhas de fórma aproximadamente a um parallelipipedo, ou com pedaços de osso ou marfim preparados para este jogo. Sobre um

plano coberto de tapete ou baeta, o jogador, que tem a mão por sorte, pega nas cinco pedrinhas e atirando-as ao ar, apanha-as nas costas da mão, esforçando-se para que ahi fiquem todas ou a maior parte, e tornando-as a atirar ao ar, apanha-as na palma da mão; depois faz passar para a mão esquerda as que ficaram sobre o tapete, atirando primeiro uma pedrinha ao ar, e fazendo essa passagem, em quanto ella está em caminho. Seguem-se depois muitas maneiras de jogar, difficultando-se as sortes para o fim da partida, a qual termina por uma serie de jogos em que o jogador é obrigado a atirar com todas as pedrinhas no ar, e apanhal-as na palma da mão. O jogador que durante qualquer das sortes deixar cahir alguma pedrinha, perde, e passa as pedrinhas ao contrario.

Bella, fluxo e trinta e um.

Jogo de cartas, e de combinação, que tira o nome das sortes de que se compõe. Joga-se com um baralho de cincoenta e duas cartas, e podem jogal-o ao mesmo tempo desde dous até dez, ou dôze jogadores.

Fazem-se neste jogo tres bolos, cada um em uma bandeja separada; o 1.º é o bolo da *bella;* o 2.º o de *fluxo;* e o 3.º o do *trinta e um.* Cada um dos jogadores entra com um tento para cada um destes bolos, ou com o que estipulam, e determina-se o tempo que ha de durar o jogo. Tiram-se os logares por sorte, e quem tira a carta maior dá cartas a primeira vez.

Depois de as baralhar, e fazer cortar pelo jogador da esquerda, dá duas cartas cobertas a cada jogador, e depois dá uma descoberta a cada um; o jogador que tem a carta maior das descobertas, ganha o bolo da *bella.* A carta maior para esta sorte é o rei, depois a dama, o valete, o dez, o nove, oito, sete, a sena, a quina, a quadra, o terno, e o duque. Se ha empate entre dous ou mais jogadores, que tem as cartas maiores, fica o bolo para a mão seguinte, na qual é dobrado, porque todos os jogadores são obrigados a entrar novamente para elle.

Depois de se decidir a sorte da *bella,* passa-se á do *fluxo,* o qual consiste em tres cartas do mesmo naipe. Para esta sorte, é o az a maior carta, e conta-se por onze pontos, cada figura por dez, e as outras pelo que pintam. Assim o fluxo de az, rei e dama, vale trinta e um, e ganha ao de rei, dama e valete, que vale trinta. Se ha dous jogadores que empatem no ponto maior do fluxo, fica o bolo para a mão seguinte, no qual é dobrado pelas novas entradas.

Depois da decisão do fluxo, trata-se da do *trinta e um;* para esta sorte contam-se as cartas como para o fluxo, valendo cada az onze, cada figura dez, e as mais o que pintam. Quem faz

trinta e um ganha, e na falta deste ponto, ganha o ponto maior, a saber: trinta ganha a vinte e nove; vinte e nove ganha a vinte e oito, etc. Para esta sorte, contam-se os pontos de todas as cartas, que cada jogador tem na mão, sejam do naipe que fôrem.

A mão fala primeiro, e pede carta, ou fica, conforme lhe faz mais conta; depois vão-se seguindo os outros, cada um segundo a ordem do logar em que se acha. Se ha empate em trinta e um, ou no ponto maior abaixo d'este, fica o bolo para a mão seguinte, como o da bella, e do fluxo.

Os jogadores que passam o ponto de trinta e um, perdem todo o direito ao bolo naquella mão. O jogador que tem trinta e um nas primeiras tres cartas, deve mostral-o, quando lhe chega á mão, porque ganha o bolo de trinta e um, se não houver outro fóra, e ninguem póde pedir cartas depois disso.

Berlão.

Cartas

O *berlão* é um jogo de envide, que se joga entre dous, tres, quatro ou cinco jogadores.

Ha duas especies: um que se chama *berlão quadrado*, e outro *buillote*. Trataremos aqui do primeiro, e depois mostraremos a differença entre ambos.

O *berlão quadrado* tem um numero limitado de mãos. Tiram-se os logares por sorte. Se os jogadores são cinco, tiram-se do baralho cinco cartas, a saber: um rei, uma dama, um valete, um dez e um nove: baralham-se com a pintura para baixo, e offerecendo-se assim aos jogadores, para tirarem cada um, uma. Quem tira o rei escolhe logar; quem tira a dama fica á direita do que tira o rei; o do valete á direita do da dama; o do dez á direita do do nove; e o do nove á esquerda do do rei.

O jogador que tirou o rei é o primeiro a dar cartas; depois de baralhadas, dá-as a cortar ao da sua esquerda, e dá tres cartas a cada jogador, distribuindo uma a uma; e depois de dar a cada um as suas tres, descobre a que se segue, que é a primeira da baralha, a qual fica assim descoberta toda a mão.

Para jogar este jogo, tiram-se ao baralho os duques, os ternos, as quadras, as quinas, as senas, e os setes, de maneira, que ficam só vinte e oito cartas. O az, é a carta maior, e vale onze pontos; o rei, a dama, o valete e o dez, valem dez pontos cada uma; e as outras valem o que pintam.

Cada jogador põe diante de si um tento, do valor que se estipula; a totalidade destas entradasfórma o bolo, ou o primeiro objecto do jogo.

O jogador que fica á direita do que dá cartas, é o primeiro a falar; e depois os que se seguem da direita para a esquerda.

O primeiro que é a falar, diz que passa, ou que joga o bolo, ou uma certa somma da sua *banca*, ou toda a banca. Toma-se aqui por banca a quantidade de dinheiro, que cada um tem na mesa para jogar.

Os jogadores passam não só quando tem máo jogo, mas passam algumas vezes com bom jogo, para envidar o que jogar. Se passam todos faz-se uma nova entrada, e dão-se outra vez as cartas.

Quando um jogador que é a falar, diz que joga para uma entrada, para todo o bolo, ou para uma certa somma da sua banca (com tanto que neste ultimo caso não proponha uma somma inferior á da entrada, exceptuando o caso de não ter mais na mesa); o jogador que é a falar depois d'elle, é obrigado a aceitar a proposição, ou a dizer que passa, neste ultimo caso perde o direito ao bolo, mas se aceita a proposição, póde envidar se quizer; e se o outro não aceita o envide, perde a somma que queria jogar.

Quando um jogador passa, sendo a falar, póde sem embargo d'isso entrar em concorrencia com os que jogarem, com tanto que alguns dos que eram a falar antes d'elle, lhe não propozesse que jogasse.

Se o jogador que quer jogar é envidado, fica senhor de aceitar o envide, e de reenvidar até á concorrencia do dinheiro que tem na mesa.

Depois que acabam de reenvidar, começa o jogo, todos os jogadores põe as suas cartas patentes na mesa diante de si, e os que jogam reunem ás suas as dos outros, que se acham ser do mesmo naipe, em que elle tem a maior.

O jogador, por exemplo, que tem um az, ajunta ás suas cartas, as cartas dos outros jogadores do naipe do seu az. Expliquemos melhor. Se nenhum dos jogadores que jogam naquella mão tem *berlão*, ganha o que faz maior ponto. Supponhamos que jogam só dous, e que um tem vinte e um de az de ouros e o az de páos; e outro tem vinte do rei de copas, e a dama de ouros. Depois de descobertas as cartas, o que tem a maior carta em cada naipe, ajunta ao ponto em que tem a maior carta, as cartas dos outros jogadores, que se acham ser do mesmo naipe; assim o que tem a dama de ouros da-a ao que tem o az, que é a maior, o qual faz trinta e um com o que ganha.

Se o que tem o az de páos, tivesse em seu logar a dama de copas, havia de dal-a ao que tem o rei, porque o rei é maior do que a dama; mas assim mesmo só fazia trinta pontos, senão houvesse mais copas nas cartas dos outros jogadores.

Supponhamos que jogam tres jogadores a mão, e que o terceiro tem uma carta de copas inferior ao rei, esta carta ajunta-se tambem ao rei de copas, e faz um ponto de trinta e oito, sup-

pondo ser um oito, que é a menor deste jogo; sendo o nove, faria trinta e nove; e sendo o dez, ou uma figura, faria quarenta. Se o que tem a tal carta de copas, tivesse o az, ganharia a todos, porque contava com elle as cartas de copas dos outros. Ajuntando o que tem a carta maior, as cartas que os outros tem do mesmo naipe ganha quem faz maior ponto.

O maior ponto que se possa fazer, é inferior a qualquer *berlão*. Por exemplo, o berlão de oitos, que é o menor, ganha ao maior ponto possivel: um *berlão*, são tres cartas da mesma casta. O berlão de tres azes, que é o maior de todos, ganha ao berlão de reis, o de reis ganha ao de damas; o de damas ganha ao de valetes; o de valetes ganha ao dos dez; o dos dez ganha ao dos noves; e o dos noves ganha ao dos oitos.

O *berlão quadrado*, a que se dá o nome de *parelhas*, é o maior que se póde fazer, e ganha ao berlão dos azes. O *berlão quadrado*, é de tres cartas similhantes á carta voltada. Por exemplo, se se acha uma dama voltada, quem tiver as outras tres damas, faz um berlão quadrado. Como não ha mais do que uma carta voltada, não póde haver mais do que um berlão quadrado, assim tanto importa a quem o tem, que seja de oitos como de azes, porque o menor ganha igualmente como o maior.

Em algumas partes dá-se ao valete de páos a propriedade de valer por qualquer das outras, de maneira que quem tem duas cartas similhantes, e o valete de páos, tem um berlão, a que se dá o nome de *berlão falso*. O berlão falso ganha a qualquer ponto, mas é inferior a qualquer berlão.

Póde designar-se qualquer outra carta para servir de carta geral, para fazer o berlão falso, mas o melhor é jogar sem elle como fazem os bons jogadores.

Supponhamos cinco jogadores chamados Pedro, Paulo, Sancho, Martinho, e Alexandre. Pedro dá cartas, e tem á sua direita Paulo, e successivamente os outros pela ordem em que estão nomeados.

Primeiro exemplo. — Paulo, que é a falar tem um az, uma carta do mesmo naipe, e uma carta branca, e diz que joga; isto é, que se a entrada é de mil réis, joga para cinco mil réis. Sancho, Martinho, e Alexandre, que não podem sustentar o jogo, ou não querem correr o risco de serem envidados, respondem *passo*. Pedro, que é ultimo a falar, e que tem vinte e um em páos, e o valete de copas, diz que sustenta o bolo, e nada mais. Os cinco jogadores descobrem as cartas; Paulo ajunta ás suas todas as cartas do mesmo naipe do seu az, e as do naipe da sua carta falsa, quando Pedro não tem carta deste ultimo naipe, que seja superior á tal carta falsa. Chama-se *carta falsa*, á carta de um naipe de que se não tem o az. Pedro pela sua parte ajunta ao seu jogo todas as cartas de páos de que tem o az, e até as copas, se Paulo

não tem carta de copas superior ao valete, que faz parte do jogo de Pedro.

Cada um dos dous jogadores conta os pontos produzidos pelo naipe mais numeroso que tem na mão, e o que faz maior ponto ganha. Se os que jogam empatam fazendo um tantos pontos como outro, neste caso ganha o jogador que fica á direita do que deo as cartas, o que nos termos do jogo se chama ganhar por *primazia de mão*. Esta primazia é uma vantagem consideravel a favor de quem é mão, a qual succede repetidas vezes.

Alguns jogadores estipulam que em caso de empate, fiquem as entradas na mesa.

Segundo exemplo. — Paulo passa; Sancho diz que joga, Martinho diz que sustenta, Alexandre e Pedro passam, Paulo que era mão, e por consequencia a falar, passou; mas não obstante isso, diz que tambem sustenta o jogo. Martinho, a quem pertence responder, parecendo-lhe que não tem jogo para envidar, diz que joga sómente a entrada. Paulo que passou sómente com o designio de envidar a quem jogasse, diz-lhe que joga dez mil réis além da entrada. Sancho, não obstante ter dito que jogava, não querendo arriscar uma somma maior do que a entrada, diz que não quer jogar, e paga a entrada.

Martinho sustenta o envide, e se lhe parece que poderá ganhar, e que o seu contrario senão quererá expôr a perder uma somma maior, reenvida, dizendo que joga vinte mil réis ou mais. Se este reenvide é aceito, e Paulo não quer reenvidar de novo, então todos os cinco jogadores patenteam as cartas na mesa, e decide-se a mão como no exemplo antecedente.

Terceiro exemplo. — Os quatro primeiros jogadores passam; o quinto que tem máo jogo, e muito dinheiro na sua banca, diz que joga toda a sua banca.

O seu designio é de ganhar as entradas sem opposição, parecendo-lhe que os outros não quererão correr o risco de perder uma somma tão grande.

Isto succede de ordinario quando se tem já accumulado duas, ou mais entradas. Quando este estratagema é bem succedido, chama-se *roubar as entradas*. As temeridades desta especie não ficam sempre impunes; porque succede algumas vezes, que um jogador conhecendo, que algum dos outros costuma fazer este jogo, passa com boas cartas, para aceitar a proposição.

Quarto exemplo. — Paulo tem tres cartas com trinta e um pontos, e a carta voltada é um dez do mesmo naipe; assim tem quarenta e um, com a primazia de ser mão, a qual lhe dá direito de contar os pontos da carta voltada. Este jogo é o melhor que se póde ter depois do berlão. Martinho tem um berlão de dez, e Alexandre um de valete. Se succede que cada um envida até á concorrencia da sua banca, e as tres bancas são desiguaes;

por exemplo, a de Paulo de vinte mil réis, a de Martinho de quinze, e a de Alexandre de nove; resulta desta desigualdade, que Alexandre tendo o berlão superior ganha as entradas, e nove mil réis a cada um dos outros dous; porém como ficam a Martinho seis mil réis, depois de pagar a Alexandre, Paulo que perde tambem para elle, é obrigado a pagar-lhe seis mil réis. Segue-se d'aqui que Paulo perde nesta mão quinze mil réis, e que Martinho não perde se não tres.

Quando um jogador não tem mais dinheiro do que o tento da entrada, se tem boas cartas póde jogar, mas se ganha, ganha sómente a entrada. Este modo de jogar chama-se *jogar o panno verde.*

Quem tem berlão recebe dos outros um tento, ou o que se estipula, e se dous jogadores tem berlão, o do superior não paga a do inferior, mas os outros jogadores pagam ambos.

A carta que se volta na primeira mão designa de ordinario o *berlão favorito.* Por exemplo, se esta carta é um dez, o berlão favorito, é o berlão dos dez. Este berlão paga-se dobrado; mas não ganha o jogo, nem os envides, com preferencia a outro berlão maior. O berlão quadrado paga-se quadruplicado. Estas pagas estipulam-se sempre no principio do jogo. No berlão quadrado divide-se em differentes partes a somma com que cada um dos jogadores faz a sua banca, mas cada um d'elles póde entrar logo com a entrada que quizer.

Depois que um jogador perde a sua banca, póde conservar-se no jogo entrando sómente em cada mão com a entrada; mas é preciso que tenha diante de si outro tanto dinheiro como o desta entrada. Se ganha não póde receber senão uma entrada dos que lha disputam.

Em quanto dura o jogo, nenhum jogador póde tirar dinheiro da sua banca; mas póde accrescental-o, com tanto que na mão em que o fizer não tenha visto as suas cartas.

Na *buillote*, o jogador desbancado é obrigado a ceder o seu logar áquelle, que segundo a ordem do jogo deve entrar primeiro. Se não ha ninguem para entrar, o jogador desbancado póde renovar a sua banca, e continuar a jogar. Como se não determina a duração deste jogo, qualquer dos jogadores é senhor de se levantar quando quizer.

Berlão de valetes.

Cartas

Jogo de cartas, que se joga entre muitas pessôas. Convenciona-se o preço de cada partida, e tira-se por sorte quem dará cartas. O jogador que dá cartas, depois de as ter baralhado, e dado a cortar, distribue tres a cada um, põe mais tres cartas descobertas na mesa, e a baralha de parte.

O principal objecto do jogo é fazer berlão, isto é, a reunião de tres cartas da mesma especie, como tres reis, tres damas, etc. O maior berlão é o de valetes, o qual ganha a todos os outros; e quando qualquer jogador o tiver na mão, ganha as entradas sem jogar; na falta deste, ganham os outros berlões com que ordinariamente se acaba a partida.

Alguns jogadores usam de tentos, e então distribue-se a cada jogador de seis até quinze tentos, os quaes tem um valor que se estipula; obriga-se a dar um tento ao que tiver *berlões jogados*, dous aos *berlões de mão*, e tres aos *berlões de valetes*, quer seja de mão, quer jogado; este ultimo berlão só por si acaba a partida.

Explicaremos o que são berlões jogados:

O fim do jogo é fazer berlão; ora, o jogador que é mão, e que tiver no seu jogo, por exemplo, um sete e dous dez, se vê um sobre a mesa, deita o seu sete na mesa, e pega no dez; por conseguinte faz um berlão de dez, que accusa; o jogador que se segue faz o mesmo, e assim os mais, podendo trocar até duas cartas se lhe convier. Se a algum dos jogadores lhe fôr indifferente trocar carta, não deve deixar de o fazer, porque se disser que *passa*, nunca mais lhe é permittido trocar carta, e por consequencia fica impossibilitado de fazer berlão. Quando todos tem trocado carta, seguindo-se por ordem, torna a roda a começar, e assim por diante, até que algum dos jogadores tenha um berlão de valetes, o que faz acabar o jogo; ou que cada um dos jogadores tenha o berlão que tencionava fazer.

O berlão de setes paga ao berlão de oitos um tento; este ao berlão de noves: o berlão de noves ao dos dez; este ao berlão de azes; o de azes ao de damas; este ao dos reis; e o de reis paga ao berlão de valetes.

Bêsta.

Jogo de cartas, francez, (bête), e que é inteiramente similhante ao jogo da mosca, com a differença de mudar a palavra *mosca* em *bêsta*. Vide o jogo da Mosca. Carta,

Besy.

Jogo de cartas entre duas pessoas e com um baralho de 32 cartas, em que se comprehendem os azes, reis, damas, valetes, dez, noves, oitos, e setes; todas as outras se põe de parte. O fim do jogo é fazer 500 pontos, e para conseguir este resultado, dêo-se a cada carta um valor determinado; os azes e os dez valem 10 pontos cada um; o rei vale 4 pontos, a dama vale 3 pontos, e o valete 2 pontos; as outras cartas, isto é, os noves, os oitos, e as setes, conservam o seu valor relativo, porém não servem para Carta,

marcar pontos. Todas as vazas reunidas, contando sómente as cartas de valor, fazem um total de 120 pontos. O jogador que dá as cartas, o qual é designado por sorte, distribue as cartas alternativamente duas a duas até seis para cada jogador, e volta a 13.ª para servir de trunfo. Se este trunfo é um sete, o que dêo cartas marca 10 pontos. As principaes sortes do jogo são: 1.º a *quinta maior* de trunfo que vale 500 pontos, e faz ganhar a partida incontinente; 2.º as *quintas maiores* nos outros naipes que valem 400 pontos cada uma; 3.º os quatro azes reunidos, que valem 100 pontos: 4.º os quatro reis 80, 5.º as quatro damas 60; 6.º os quatro valetes 40. Ha ainda outras tres sortes favoraveis, a saber: o *Besy*, isto é, a reunião do az de espadas e valete de ouros na mão de um jogador o que dá 40 pontos; o *cazamento*, isto é, a reunião do rei e dama do mesmo naipe, o qual dá 40 pontos em trunfo, e 20 nos outros naipes; a *ultima vaza*, que vale dez pontos para quem a faz. Depois de cada uma vaza, os jogadores compram uma carta da baralha, e quem fez a vaza é que compra primeiro. Em quanto ha cartas na baralha, os jogadores podem deixar de jogar carta do mesmo naipe da mão, e de cobrir com maior, e cortam com trunfo se querem, mas esgotada a baralha perdem estes previlegios.—A partida póde ser ganha em uma só mão por uma quinta maior de trunfo, ou por duas quintas de outro naipe, ou por qualquer outra combinação; mas ordinariamente os 500 pontos só se fazem depois de jogadas diversas mãos.— No fim de cada mão os jogadores marcam os pontos que fizeram. Logo que um dos jogadores chegar a 400, ou que dando as cartas volta para trunfo um sete, vai contando os pontos á medida que os faz, e se completa os 500 antes que a mão esteja acabada, ganha a partida, sem que seja necessario acabar o jogo.— Logo que os dous jogadores tem já cada um 380 pontos pelo menos, e fazem no fim da mão 500 pontos ou mais, é o que tem mais quem ganha, e se ambos tiverem 500 pontos, é o que fez a ultima vaza quem ganha. — O besy póde-se jogar com tres pessôas, neste caso o baralho comprehende tambem os seis, e dá-se sómente 5 cartas a cada jogador.

Bilhar.

Jogo de calculo, exercicio, e destresa, consagrado especialmente aos homens, e sobre tudo aos mancebos; joga-se em casas apropriadas e publicas; porque ha mui poucas casas particulares onde se encontre um bilhar.

Chama-se *bilhar* á casa onde se joga; ao taboleiro ou mesa em que se joga; e ao jogo que se faz sobre elle.

A casa do bilhar contém: um *taboleiro* ou mesa onde se joga: uma *taqueira* ou cabide de tacos e maças: a *marcação*, e um armario,

A

ou caixa onde se guardam as bolas, os páosinhos, e uma urna, cabaz, ou cacifo, que contém as bolas para o trinta e um, etc.

O *taboleiro* ou *mesa do bilhar*, que é de differentes grandezas, pois que os ha de quatorze até dezesete palmos de comprido; deve ter de largura metade do seu comprimento, que seja bem desempenado, sem que descaia para parte alguma. Este taboleiro é feito de quadrilongos de madeira, forrado d'um panno vêrde, por cima outro de lona, a que se dá o nome de *camiza*, e por cima de tudo um panno vêrde bem liso e entesado: e tem dos lados as tabelas, e os azares.

Sobre o panno vêrde estão as *marcas*, que são feitas com marroquim vermelho muito fino, as quaes estão collocadas da maneira seguinte: uma no meio do bilhar, entre os dous azares do meio, e mais quatro a iguaes distancias desta duas pollegadas, formando uma cruz perpendicular ás cabeceiras do bilhar. Em alguns bilhares não se usam estas marcas e fazem-se com giz na occasião em que são precisas. Duas collocadas nos pontos que dividem ao meio as distancias entre a marca do meio e as cabeceiras do bilhar; e outra entre a primeira marca e a cabeceira de baixo, dividindo ao meio esta distancia. Além destas ha outras marcas que estão collocadas sobre os frizos dos lados maiores do bilhar, na distancia da quarta parte do seu comprimento; o espaço comprehendido entre estas marcas, e a cabeceira que lhe fica mais proxima, cada uma para seu lado respectivo; chama-se *couto*

Cabeceiras do bilhar são os lados mais pequenos; chama-se *cabeceira de cima* á cabeceira d'onde se começa a jogar; *cabeceira de baixo*, é a que lhe fica opposta.

As *tabelas* são quatro, estão encaixilhadas no taboleiro, estofadas d'ourellos, e forradas por fóra de panno vêrde igual ao do taboleiro do bilhar; chama-se *tabela de cima*, á que fica na cabeceira de cima, e *tabela de baixo*, á que fica na cabeceira de baixo; as outras distinguem-se por *tabela da direita*, e *tabela da esquerda*.

Azares, são uns seis buracos, cada um com uma bolsa destinada para receber as bolas. Estão collocados um em cada canto, e dous no meio das tabelas maiores. Os azares que ficam unidos á tabela de baixo chamam-se *azares de baixo*; os que ficam no meio das tabelas maiores chamam-se *azares do meio*; e os que ficam unidos á tabela de cima chamam-se *azares de cima*; e ainda se distinguem os que ficam á direita por *azares da direita*; e os que ficam á esquerda por *azares da esquerda*. Os azares são: ou á portugueza, ou á franceza, estes estão pouco usados apesar do serem mais modernos. Os azares á portugueza tem ordinariamente de duas até tres polegadas de diametro. Chama-se á parte semicircular do lado do taboleiro *entrada*, *borda* ou *boca do azar*; e as

partes lateraes destas bocas, chamam-se *queixos*. A bolsa do azar é feita de malha de rede, e tem no fundo um guizo, que serve para dar sinal de quando entra alguma bola. Em alguns bilhares não se usa de azares.

A taqueira contém os instrumentos de que se serve a este jogo, os quaes são: 1.° o taco ordinario, ou o taco hespanhol, o qual differe do primeiro pelo feitio do cabo.— 2.° o meio taco. — 3.° o taco grande. 4.° a maça lisa. — 5.° a maça de arrastar. 6.° a maça grande.— 7.° a rebeca ou o resto, que é um pequeno cavalete encaixado n'uma vara de páo, e que serve para apoiar o taco quando se joga a uma bola distante, ou que não faz geito jogar d'outra maneira.

Além d'estes instrumentos ainda ha as bolas, que são pequenas balas de marfim, de grandeza proporcional aos azares, e de differentes côres. Ha bolas brancas, vermelhas, azues, amarellas, e vêrdes, cujo valor varia segundo a côr, e o jogo em que são empregadas.

A urna, cabaz, ou cacife, que contém as bolas do trinta e um, tem 16 bolas pequenas, e numeradas desde um até dezeseis.

Os páosinhos ou são de páo de buxo, ou de marfim, e são empregados em diversos jogos.

A marcação ou é por meio de relogios, ou por bolinhas. Alguns dos nomes acima indicados variam segundo as localidades.

Das partidas.

Os jogos que se fazem no bilhar chamam-se partidas, e são os seguintes: — Jogo direito.— Carambola franceza, ou simplesmente partida á franceza.— Carambola italiana, ou partida á italiana.— A russiana.— A ingleza.— A guerra.—O giro.— O jogo dos páosinhos.— O barulho.— O jogo do trinta e um.— O jogo do trinta e um antigo.— Ao dublé.— A pula.

Jogo direito.

1.— A partida do jogo direito joga-se a 20 pontos; cada jogador com uma bola, tendo uma dellas dous pontos pretos: a que tem estes sinaes chama-se *negra*, e a outra chama-se *branca*.

2.— Armam-se os páosinhos nas marcas do meio; cada páo vale dous pontos, e o do meio vale cinco; mas sendo derrubado juntamente com outros vale só tres pontos.

3.— Para principiar o jogo, o que deve atirar primeiro dá bola; se a bola não passar para fóra da marca, dá o mesmo jogador novamente bola, e não perde nada.

4.— Depois que um dos jogadores dá bola, o outro atira a esta

bola com o designio de a fazer em algum dos azares, ou de a fazer vir a páos; fazendo páos com a sua, perde tantos pontos como de valôr tem os páos que derrubou. Se erra a bola, perde um ponto. Se a mette em algum dos azares ganha dous pontos; se a faz saltar fóra do bilhar ganha dous pontos.

5.— Se se nega perde dous pontos, vão ambas as bolas para a mão, e dá bola o que fez ganho.

6.— Se erra a bola do contrario, e mette a sua em algum azar, ou a faz saltar fóra do bilhar perde tres pontos.

7.— Quando se faz a bola do contrario, este joga sobre a bola que está na mesa, da cabeceira opposta á em que ella está.

8.— Quem joga bola livre, é obrigado a jogar de dentro das marcas, e que os pés não fiquem para fóra da linha das tabelas maiores.

9.—Quem faz primeiro vinte pontos contando os seus ganhos, e as perdas do contrario, ganha o jogo.

O jogo direito está inteiramente fóra d'uso.

Carambola franceza.

Esta partida joga-se de dous modos: ou a *seguir*, ou jogando alternativamente os jogadores cada um a sua vez. O primeiro modo é o mais usado. Chama-se partida a seguir, porque o jogador que faz carambola, continúa a jogar, até deixar de a fazer; e então joga o outro. Esta partida é de 24 pontos.

1.— Para principiar o jogo põe-se a *carambola* (que é uma bola vermelha do tamanho das dos jogadores) na marca competente.

2.— O jogador que deve atirar primeiro, atira á carambola, e depois o outro atira a qualquer das duas, se estiverem fóra do couto; porque se estão dentro deve atirar á tabela, ou dar *raia*.

3.— O jogador que fizer a carambola em algum azar, ganha tres pontos, e põe-se a bola na marca.

4.—O jogador que se negar sobre a carambola perde tres pontos, e fica com a bola na mão.

5.— O jogador que fizer a bola do contrario em algum azar ganha dous pontos.

6.— O jogador que se negar sobre a bola do contrario perde dous pontos.

7.—O jogador que errando a bola se negar perde tres pontos. Esta perda toma o nome de *galinhola*.

8.— O jogador que *carambolar* ganha dous pontos. Chama-se carambolar dar com a sua bola na do contrario depois de ter dado na carambola, e vice-versa.

9.— O que carambolar, e fizer a carambola em algum azar

ganha cinco pontos.— O que carambolar e fizer a bola do contrario ganha quatro pontos.—E o que carambolar, fizer a carambola, e a bola do contrario ganha sete pontos, que é o maior ganho, que se póde fazer a este jogo.

10.— Qualquer dos jogadores é senhor de atirar á carambola, ou á bola do contrario, conforme lhe fizer mais conta.

11.— O jogador que joga depois de se negar ou depois que o contrario fez a sua bola: ou lh'a deita fóra do bilhar, é sempre obrigado a jogar da mesma cabeceira donde principiou o jogo: mas póde pôr a sua bola onde quizer com tanto que jogue dentro do couto.

12.— Quando alguma das bolas fica sobre a marca da carambola em occasião que esta se fez, ou saltou fóra do bilhar; põe-se a carambola na marca opposta á da carambola e muda-se o couto para a cabeceira opposta, até que se torne a fazer a carambola, ou a deitem fóra do bilhar; porque então estando desoccupada a sua marca vai para ella.

13.— O jogador que der raia perde um ponto.

14. — O jogador que der uma *segurada* perde sete pontos. Chama-se uma *segurada* nos seguintes cazos. Quando o jogador depois de dar a tacada suspende a sua bola.— Quando depois de dar com a sua bola na do contrario, suspende a bola do contrario. — Quando o jogador suspende na jogada do contrario a bola do mesmo contrario antes de fazer jogo. Nos bilhares em que não ha azares só se contam as carambolas.

Carambola italiana.

A *carambola italiana* joga-se com duas bolas maiores que as da franceza, e a carambola branca, a qual de ordinario é de meia grandeza das outras, e chama-se *carambola*, ou *bola pequena*, põe-se na marca do meio.

1.— O jogo é de dezeseis pontos, quem os faz primeiro ganha; para isto contam-se os pontos do valôr da bola do contrario, os da carambola, os pontos de carambolar, e as perdas do contrario.

2.— O jogador que dá bola, é obrigado a fazel-a passar para baixo do meio do bilhar: o outro joga á bola do contrario. Nenhum póde jogar á carambola senão no caso do artigo 9.

3.— O jogador que carambolar, faz quatro pontos; para carambolar basta que dê com alguma das bolas na carambola, depois de ter dado na do contrario.

4. — O jogador, que faz a bola do contrario ganha dous pontos.

5. — O jogador que faz a carambola ganha dous pontos; se a carambola estiver no caso do artigo 9.

6.— O jogador que carambolar, e fizer a bola do contrario, ganha seis pontos.

7.—O jogador que carambolar, e fizer a carambola, ganha seis pontos.

8.— O jogador que carambolar, fizer a carambola, e a bola do contrario, ganha oito pontos.

9.— O jogador que se nega perde dous pontos; o outro póde então atirar á carambola.

10.— Se o jogador que atira á carambola se nega perde dous pontos; põe-se a carambola na marca, e atira-lhe o primeiro que se negou.

11.— Quando se faz a carambola, e que a marca esteja occupada, o marcador pega na carambola, e a deixa cahir perpendicularmente sobre a que está na marca, para a afastar d'esse logar; depois põe a carambola na marca.

12.— O jogador que tiver bola na mão deve atirar da cabeceira opposta á em que estiver a bola sobre que deve atirar; porém se a carambola está na marca, e o parceiro se negou, atira-lhe da cabeceira de cima.

13.— Quando a bola estiver na mesma linha da carambola, e o contrario tem bola na mão, o outro manda-lhe atirar da cabeceira que lhe convir, o que se chama *jogar a favôr da carambola.*

14.— O jogador que der uma segurada, não girando as bolas, perde tres pontos, e vai a bola para a mão; mas girando as bolas, o contrario póde pôr a bola onde quizer.

A carambola italiana tambem se joga com páosinhos; jogam-se giros, e guerras; nestas o primeiro que faz doze pontos sahe ganhando, e dos dous que ficam ganha o que faz primeiro dezeseis pontos.— Nos bilhares sem azar contam-se unicamente as carambolas.

A russiana.

1.— A russiana joga-se entre dous jogadores, e consta de quarenta pontos; quem os fizer primeiro contando os seus ganhos e as perdas do contrario, ganha a partida,

2.— As bolas são cinco: duas brancas, que são as dos jogadores; uma vermelha que se põe na marca da carambola; uma amarela, que se põe no meio; e uma azul, que se põe na marca de baixo.

3.— As bolas brancas valem dous pontos cada uma; a vermelha vale tres pontos; a azul vale quatro pontos; e a amarella vale seis pontos.— As brancas podem fazer-se em todos os azares; a vermelha nos azares de baixo; a azul nos azares de cima; e a amarella nos azares do meio.

4.— Qualquer jogador que fizer alguma bola em azar que não

seja o marcado pelo artigo 3, perde tantos pontos como tem de valor a bola que fez.

5.— Para formar o couto, descreve-se para dentro das marcas um semi-circulo com o raio do comprimento d'um palmo, e sendo centro a marca desse lado.

6.— O jogador que tiver bola na mão, é obrigado a jogar de dentro do couto,

7.— A carambola entre a bola do contrario e qualquer outra vale dous pontos.

8.— O jogador que carambolar com duas bolas de côr ganha tres pontos.

9.— O que carambolar na branca, e em duas de côr, ganha cinco pontos.

10.— O jogador que carambolar em tres bolas de côr, ganha seis pontos.

11.— Quando se fizer qualquer bola, e que a sua marca fique occupada por outra; o marcador pega na bola feita, e deixa-a cahir perpendicularmente sobre a que está na marca para a afastar; depois a bola que se fez põe-se na sua competente marca.

12.— Quando qualquer jogador, que joga, faz parar uma bola que gira, ou a sua, perde tantos pontos como tem de valor a bola que fez parar.

13.— O jogador que fizer parar qualquer bola, ou a desviar da sua direcção, não sendo a atirar, perde o seu valor.

14.— O jogador que se negar perde tantos pontos como o valor da bola sobre que se negou.— Em geral, o jogador que se nega perde tantos pontos como ganharia se não se negasse

A ingleza.

Esta partida joga-se entre dous jogadores, e consta de vinte e quatro pontos; quem os faz primeiro ganha.— As suas regras são as mesmas da carambola franceza, com algumas differenças que vamos notar.

1.— A carambola põe-se na marca do centro.

2.— Quem se nega sobre a branca ganha dous pontos.

3.— Quem se nega sobre a carambola ganha tres pontos.

4.— Quando a marca da carambola fica occupada na occasião em que esta se fez, o marcador pega na carambola, e deixa-a cahir perpendicularmente sobre a bola para a tirar da marca; depois põe a carambola no seu competente logar.

5.— O jogador que der segurada perde sete pontos.

A guerra.

Esta partida é de tres jogadores. as bolas são as mesmas da

carambola franceza, e as regras igualmente, com as differenças que vamos notar.

1.— Para saber os que devem jogar primeiro, atiram todos tres da cabeceira de cima á tabella opposta; o que ficar mais longe da tabella donde atiraram fica de fóra e os outros começam o jogo.

2.— Quando qualquer jogador faz a carambola, ou a bola do contrario, sahe este, e entra o que estava de fóra.

3.— O jogador que se nega, ou dá raia, sahe do jogo, e entra o que estava de fóra.

4.—Quando ha bola na mão, e as bolas estão dentro do couto, põe-se a carambola na marca.

5.— O jogador que fizer primeiro dezeseis pontos, sáhe ganhando: os que ficam começam a jogar como se fosse principio de partida, contando os pontos que já tinham: o que primeiro fizer vinte e quatro ganha.

6.— Quando ainda estão os tres no jogo, as perdas que cada um fizer marcam-se aos outros dous.

O giro.

Nesta partida jogam quatro jogadores, e cada um muda de parceiro no fim de cada partida de vinte e quatro pontos, de sorte, que no fim de tres partidas, de que consta cada giro, todos tem mudado de parceiro.— As bolas, e as regras geraes são as mesmas dos jogos em que se jogar giros; eis aqui as regras particulares,

1.— De dous que começam a jogar, o que primeiro fizer jogo escolhe parceiro.

2.— O que der duas raias, ou se negar, sahe, e entra o seu parceiro.

3.— Quando qualquer jogador fizer a carambola, ou a bola do contrario, sahe este, e entra o parceiro do que sahio.

6.— Dous jogadores parceiros nunca podem jogar ao mesmo tempo.

7.— Cada jogador tem direito e liberdade para ensinar, ou avisar o seu parceiro.

8.— O que jogar sem lhe competir não perde nada por isso, conta-se o ganho que faz, e continúa a jogar até que pelas leis do jogo tenha de sahir. Aos contrarios compete vigiar para que isto não aconteça.

9. — As seguradas marcam-se conforme os jogos em que se faz giro.

Jogo dos páosinhos.

Este jogo é essencialmente differente dos outros; joga-se en-

tre dous jogadores, com as bolas da franceza; as regras geraes são as mesmas; aqui notaremos as particulares.

1. — Para jogar é preciso armar os cinco páosinhos nas marcas do meio.

2. — Cada partida consta de quarenta pontos. Nestes contam-se as negas, as bolas que se fazem, carambolas, e mais o valor dos páos que se derrubam. As raias, e as galinholas contam-se ao contrario.

3. — Cada páo vale dous pontos, e o do meio vale cinco; mas se cahir juntamente com outros vale só tres.

4. — Os páos que um jogador derrubar com a sua bola, sem ter dado primeiro na carambola, ou na bola do contrario, marcam-se ao contrario.

5. — O jogador que fizer passar a bola do contrario, ou a carambola pelas *calhas*; isto é, pelos intervalos que ficam parallelamente aos lados maiores do bilhar, ganha dous pontos; devendo-se advertir que isto só tem logar, se não derrubar algum páo.

6. — As seguradas marcam-se da mesma maneira que na carambola italiana.

O barulho.

Este jogo é em tudo similhante ao antecedente, só com as pequenas differenças que vamos notar.

1. — O páo do meio vale sempre tres pontos, os outros dous pontos cada um.

2. — Os páos no principio da partida armam-se no meio; d'ahi por diante armam-se nos logares em que estiverem derrubados.

3. — Quando qualquer páo cahe dentro do azar, arma-se á boca d'esse azar.

4. — Quando qualquer páo saltar fóra do bilhar arma-se nas marcas do meio do bilhar.

Do trinta e um.

N'este jogo o numero dos jogadores póde estender-se até dezeseis. Faz-se uso das bolas da franceza, dos páosinhos, e mais um cacifo, que contém 16 bolas numeradas desde um até dezeseis. — Cada um faz jogo para si, e ganha quem primeiro fizer trinta e um ponto, ou na falta deste o ponto immediatamente inferior, e assim por diante.

1. — Os jogadores são numerados previamente, e á sorte; e jogam pela ordem em que estão numerados.

2. — Os páosinhos armam-se nas marcas do meio; o do meio vale cinco pontos; o da cabeceira de cima um ponto; o da ca-

beceira de baixo quatro pontos; o do azar da direita tres pontos; e o da esquerda dous pontos.

3. — Distribue-se á sorte a cada jogador uma bola do cacifo.

4. — Nenhum jogador póde ter mais d'uma bola.

5. — Nenhum jogador póde trocar a bola que lhe competio por outra, sem o consentimento de todos os jogadores.

6. — Para começar o jogo atira o numero um á carambola, depois o numero dous atira com a outra bola, d'ahi por diante é livre aos jogadores atirarem com qualquer das tres bolas.

7. — Nenhum jogador póde jogar duas vezes seguidas, nem jogar por outro.

8. — Os páos que cada um derrubar vão-se marcando adiante do numero do jogador que os derrubou.

9. — Não é permittido entrar parceiro para o jogo depois de começado: salvo o consentimento unanime de todos os jogadores.

10. — As raias, negas, e bolas que se fazem são nullas; e em qualquer destes casos a bola da raia, nega, ou feita, vai para a marca de baixo; se esta marca estiver occupada vai a bola para a marca do meio, e se ainda esta marca estiver occupada vai a bola para a marca de baixo.

11. — Qualquer jogador querendo dar raia, basta que dê com o taco na bola, ainda que seja a da marca, e póde dar quantas raias quizer.

12. — O jogador que fica, joga da mesma fórma quando lhe competir, mas o valor dos páos que derrubar marca-se ao numero immediato abaixo d'elle.

13. — O jogador ficado, não é obrigado a mostrar a sua bola, nem dizer em quantos ficou, se não no fim do jogo.

14. — Quando ha mais d'um jogador ficado, e entre estes alguns com igual ponto, ganha o primeiro ficado.

15. — Os jogadores devem contar os pontos que fazem sobre o numero da sua bola; neste caso o que fizer trinta e um ganha.

16. — O jogador que fizer trinta e um, deve mostrar a sua bola, para conferir com os pontos que fez.

17. — O jogador que passar o numero trinta e um, sahe, e perdeo todo o direito ao jogo.

18. — O jogador que passou póde comprar a bola a qualquer dos outros, obtendo o consentimento do maior numero dos outros jogadores, e joga no logar do que vendeo a bola.

19. — As entradas de cada um, vão para a mão do marcador, o qual é obrigado a entregar ao que fizer trinta e um, e na falta deste ao que fizer maior numero de pontos abaixo de trinta e um, tendo extrahido deste bolo o que a casa deve receber.

20. — Não se póde recusar a entrada de algum parceiro,

quando o numero não está prehenchido: bem entendido, antes de se começar a jogar.

21. — E' livre a qualquer jogar de taco ou de maça, mas não póde mudar de instrumento durante o jogo, salvo o consentimento dos outros jogadores.

Trinta e um antigo.

Esta partida joga-se entre dous jogadores, com duas bolas das dos jogadores da italiana, e com páosinhos.

1. — Os páos armam-se ás bordas dos azares, um em cada um, e outro na marca do meio do bilhar. — Os páos dos azares de baixo e de cima valem dous pontos cada um; os dos azares do meio valem tres pontos cada um; e o da marca do meio vale cinco pontos.

2. — Depois de se saber quem atira, o que joga primeiro dá bola; depois o outro atira á bola. — Se o segundo que joga se negar, perde dous pontos, e o primeiro atira aos páosinhos até deitar todos abaixo, negar-se, ou dar uma raia. — Se deitar todos abaixo, põe bola como se fosse principio da partida. — Se se nega, o outro atira aos páosinhos, podendo começar pelo que lhe convier.

3. — O jogador que der raia, perde um ponto.

4. — Uma segurada conta-se como nega.

5. — O que fizer a bola do contrario ganha dous pontos; negando-se perde dous pontos.

6. — O jogador que der galinhola perde tres pontos.

7. — O couto muda-se como na carambola italiana.

8. — O jogador que fizer primeiro trinta e um, contando os pontos que fez, e as perdas do contrario, ganha; e ainda que passe este numero sempre ganha.

Dublé.

O dublé joga-se entre dous jogadores com as bolas da carambola franceza, e consta cada partida de dezeseis pontos.

1. — Esta partida não é a seguir. O jogador que principia deve atirar á vermelha. Quando a bola sobre que se atira vai dar em uma tabela, e entra depois em algum azar opposto faz-se um dublé.

2. — Tambem se considera dublé, quando a bola tem dado na tabela, e que de repique se dirige para o azar da mesma tabela em que bateo.

3. — Todo o jogo que não fôr dublé, ou carambola, é nullo.

4. — Um dublé vale dous pontos para quem o faz.

5. — O jogador que carambola ganha dous pontos.

As mais regras são as da carambola franceza.

Além desta partida ha outras similhantes como dublés compostos. repique, por tabela, uma por outra. as quaes sendo de convenção cada jogador póde modifical-as á sua vontade, com tudo devem sugeitar-se ás regras geraes.

Ganha-perde.

Este jogo é como o jogo direito, mas em ordem inversa; quem faz uma bola perde dous pontos, e quem se nega ganha-os. — Quem conta pontos dá bola.

A pula.

As partidas deste genero dividem-se em muitas especies; nós aqui só trataremos das que estão mais em uso, que são: a pula de duas bolas, ainda que os jogadores sejam muitos; e a pula com uma bola para cada jogador.

Pula de duas bolas. — 1. Antes de começar o jogo são numerados os jogadores para saberem a ordem em que devem jogar.

2. — Depois de numerados, ninguem póde entrar para a *pula*, sem o consentimento unanime de todos os jogadores.

3. — O numero um atira primeiro, e chama pelo numero dous; e assim por diante até ao ultimo, que chama pelo numero um; depois que o primeiro atira não se póde tornar atrás.

4. — Esta pula joga-se a tres riscos.

5. — Deve-se jogar com a bola sobre que atirou o numero antecedente.

6. — Uma falha de tacada conta-se por uma bola feita.

7. — Quem deitar a bola fóra do bilhar leva um risco.

8. — Em nenhum caso se póde marcar mais d'um risco na mesma tacada.

9. — Depois de marcado o risco joga o que se segue.

10. — Não se póde jogar duas vezes a fio, salvo se fôr para *tomar a fazer*, como explicaremos no artigo 14.

11. — Quando qualquer dos jogadores tem tres riscos, sahe do jogo, e assim por diante até ao ultimo, que é quem ganha a pula.

12. — Não se póde jogar duas bolas d'uma vez, isto é, que nenhum dos que estão no jogo póde jogar a bola d'outro, nem ter dous numeros: o mesmo acontece se a bola que se vendeu ainda existe.

13. — Quando a final só ficam dous jogadores, o que leva risco é ultimo a jogar.

14. — Quando qualquer jogador quer jogar uma bola que lhe

não pertence, deve advertir o dono d'ella em voz alta, dizendo: *tomo a fazer*, que significa, que se compromette a fazer a bola, ou a levar um risco, se a não fizer.

No caso que mais jogadores queiram *tomar a fazer*, o direito pertence a quem falou primeiro: se se não distinguio quem foi, decide-se á sorte. No primeiro caso o dono da bola tem preferencia; porém no segundo caso está sugeito á mesma condição.

15. — O que jogar sem lhe competir, e sem dizer que toma a fazer, leva um risco; e se fizer a bola, o dono d'ella leva igualmente um risco.

16. — Quando se toma a fazer, ou que tenha jogado um por outro, como no artigo precedente, conta-se a tacada ao dono da bola como se tivesse effectivamente jogado, e joga o numero immediato depois d'elle.

17. — Qualquer jogador que se esquece de jogar, não tem outra pena mais, se não a de perder a tacada.

18. — O jogador que joga bola na mão póde pôr-se d'onde lhe fôr mais conveniente, mas dentro do couto.

Eis aqui as regras geraes da pula: as outras pulas a duas bolas são de convenção: ao dublé, ao ganha-perde, salvando um ou mais azares, etc. Os principios e as regras são os mesmos da pula.

Pula de muitas bolas. — 1. Forma-se o couto como na russiana, o numero um põe bola.

2. — Escrevem-se n'uma tabela os numeros das bolas dos jogadores, e a cada bola que se faz, ou que se nega, vai-se dando um risco no numero correspondente ao da bola, com que se fez a outra, ou que se negou; e logo que algum numero tem quatro riscos, o que tem esse numero sahe, e perde todo o direito ao jogo; e assim por diante.

Joga-se igualmente a sahir com o numero de riscos que se estipula.

A pula de muitas bolas ainda se joga de diversas maneiras segundo se convenciona; ou atirando á bola mais proxima; ou á ultima jogada, ao dublé, salvando um ou mais azares, etc. As regras em geral são similhantes ás das outras partidas, eisaqui as mais particulares.

Atirando á mais proxima. — 1. Começa-se o jogo como na pula de duas bolas, porém as bolas devem ser todas numeradas para se conhecerem na mesa do bilhar.

2. — O que joga bola na mão é obrigado a jogar de dentro do couto, que se forma da mesma maneira que na russiana.

3. — Quando o jogador que é a atirar tem a sua bola unida a outra, tira-se esta para o jogador jogar, e depois põe-se onde estava.

4.— Deve-se atirar a bola sobre a que estiver mais proxima do couto. Quando as não houver, então joga-se sobre as que estão dentro, bem entendido se não estiver a bola na mão, porque então deve-se pôr bola, e não leva risco.

5.— Antes de se atirar deve-se ir reconhecer o numero da bola a que se atira, para evitar confusões.

6.— As bolas que se fazem, ou se deitam fóra do bilhar, marcam-se com um risco.

7.— Quando o jogador que é a atirar tem a sua bola dentro das marcas, e que ha mais bolas dentro das marcas, assim como algumas dentro do couto, deve atirar ás outras, ainda que estejam mais longe do que as do couto, porque estas são privilegiadas.

8.— O que picar bola marca-se-lhe um risco, e fica com a bola na mão; depois joga o numero seguinte.

9.— O jogador que faz qualquer bola continúa a jogar, atirando sempre á mais proxima.

10.— Se o que tomar a fazer, quer continuar, deve advertil-o todas as vezes, e então tem preferencia a todos os jogadores, excepto o proprietario da bola.

11.— Não se póde em caso algum mecher nas bolas para se jogar mais á vontade.

12.— Ninguem fica com bola na mão senão quando se lhe marca risco pela acção do jogo. Porém se fôr por ter feito parar ou desviar qualquer bola, aquella que parou, ou se desviou põe-se onde estava. Se na acção de dar a tacada, o jogador toca na bola com o corpo, ou com a mão fica no primeiro caso deste artigo.

Pula salvando um ou mais azares e de muitas bolas. — Tem as mesmas regras do que a antecedente, e mais as excepções seguintes:

Jogando sobre a mais proxima. — 1. A marca divide-se em dous pontos, isto é, que é preciso dar duas raias para se marcar um risco. Uma simples falta não contando se não um ponto, a bola fica sobre o bilhar.

2. — Não ha bola na mão se não quando a fazem, ou que tenha saltado fóra do bilhar, o que faz com que se possam tomar muitas marcas a fio e na mesma tacada.

3. — O que errar a tacada perde um risco e um ponto.

4. — Quando um jogador fizer todas as bolas que estão no taboleiro, não dá bola como nas outras pulas; a sua bola fica no mesmo logar, e o jogador que se se seguir atira sobre ella, se estiver fóra do couto.

5. — Quando acontecer que qualquer bola entre em algum azar prohibido, mas que esta bola não seja aquella sobre que se atirou, marca-se um risco, com tanto que a outra sobre que se atirou não entre tambem.

6. — Quando a bola jogada entre no azar prohibido, todas

as outras que o fôrem na mesma tacada, ficam nullas, e a bola na mão.

Em qualquer das pulas, quando as bolas estão a igual distancia, o jogador póde escolher a que lhe convier.

Regras geraes dos jogos do bilhar. — 1. O jogador que joga bola na mão, bola livre, ou bola franca, deve jogar de *dentro*, e pôr as bolas atrás das marcas; mas se transgredir esta lei, não perde nada, e conta-se o ganho que faz; porque o seu contrario tem obrigação de lh'a fazer observar, assim como a de ter, pelo menos, um pé assente no chão. — Chama-se jogar de dentro, não pôr os pés para fóra da linha das tabelas maiores do bilhar.

2. — Para se saber quem ha de atirar primeiro, os jogadores atiram ao mesmo tempo com as bolas á tabela opposta, e aquelle que ficar mais perto da tabela donde atiram tem direito de atirar, ou mandar atirár o contrario, conforme lhe convier.

3. — Quando se atira bola livre, e não passar da marca, torna o jogador a *encher*, e não perde nada.

4. — O jogador que *picar* bola, ou lhe der duas tacadas perde um ponto, e não se conta o ganho, nem a perda que faz; isto se o contrario o pedir, o qual póde escolher que se marque, ou a raia, ou a perda que o contrario fez. — *Picar bola*, é tocar-lhe com a ponta do taco d'um modo sensivel, e antes de despedir a tacada. O mesmo se deve entender com os jogadores de maça, que tocam a bola antes de a jogar.

5. — O jogador que *retaca* ou *remaça* perde um ponto, se o contrario manda marcar, e neste caso não se conta o ganho; e se fez perda, o contrario póde escolher esta ou a raia. — *Retaca-se*, ou *remaça-se*, quando se põe em movimento duas bolas, ou mais, empurrando-as ao mesmo tempo estando todas juntas.

6. — O jogador que joga com bola errada perde um ponto, se o contrario mandar marcar, e não ganha nada; se se negar, o contrario póde escolher a nega ou a raia.

7. — O jogador que joga com a carambola perde um ponto, e não póde fazer ganho, nem perda,

8. — O jogador que joga com a bola do contrario perde um ponto, e não se conta o ganho; no caso do contrario pedir que se marque a raia.

9. — Quem erra a bola perde um ponto; o que se chama dar *raia*.

10. — Quem se nega perde tantos pontos, como tem de valor a bola sobre que se negou. Chama-se *negar*, a acção de metter a sua propria bola no azar.

11. — Se algum dos jogadores assopra a bola do contrario quando gira, perde um ponto; e assoprando a sua perde dous pontos.

12. — Ninguem póde jogar com o cabo do taco, senão nas bolas que estiverem fóra do alcance.

13 — Qualquer ganho, ou perda, motivado por pessôa estranha ao jogo é nullo.

14. — Quem joga a uma bola, que ainda gira, perde um ponto, e não ganha nada.

15. — Quem levanta uma, ou mais bolas do bilhar, indevidamente, perde a partida.

16. — Quando se levantam bolas por ajuste, dá bola, ou atira, o que tinha jogado.

17. — O jogador que não acaba de jogar a partida que tinha principiado, perde-a.

18. — Quem deita alguma bola fóra do bilhar perde dous pontos, mas se deitar mais d'uma, não perde por isso mais nada.

19. — Se alguma bola ficar em cima dos frisos do bilhar, conta-se como bola fóra.

20, — Se algum jogador deixa cahir o taco, ou a maça, sobre o bilhar, depois de jogar, e alguma bola vem encontrar-se com o dito taco, ou maça, marca-se uma segurada.

21. — Se algum jogador recebe partido do outro, e se não tiver marcado por esquecimento, tem direito a fazel-o marcar em todo o tempo; bem entendido, em quanto o contrario não acabar a partida.

22. — O jogador que dá partido tem direito para atirar primeiro, ou mandar atirar o contrario, isto na primeira partida: nas mais pertence esse direito a quem ganha,

23. — Quando se joga sómente para a casa, paga cada jogador as partidas que perde.

24. — Quando se joga algum refresco, quem perde paga sómente o refresco, e as partidas que perder.

25. — Quando se jogam negras, quem as perde, paga á casa, as partidas comprehendidas nas negras que se jogaram.

26. — Quando se joga a dinheiro paga á casa quem ganha, e não chegando o ganho, paga cada um metade do que falta.

27. — Se algum dos jogadores aposta para fóra, ou se algumas pessôas apostam de fóra; e se por qualquer motivo os dous jogadores não quizerem acabar a partida, não valem nada as apostas. Todavia se algum dos apostantes pozesse a clausula de que o maior numero de pontos daria ganho no caso de se não acabar a partida, neste caso ganha a aposta quem foi pelo que tem mais pontos, quando se abandonou a partida.

28. — Tanto o que se joga, como o que se aposta, deve estipular-se com clareza; tudo em que houver equivoco ou dolo é nullo.

29, — O partido que um jogador dá a outro deve estipular-se sempre por convenção de ambos.

30. — O dinheiro das partidas, e das apostas deve depositar-se em uma das bolças dos azares, ou na mão do marcador; mas este só é responsavel pelo dinheiro que lhe entregaram.

51. — Quem joga com maça de arrastar, deve arrastar em linha recta para a bola que quer ferir, sem fazer *ésses;* e perde um ponto se andar ao mesmo tempo que joga, e não lhe vale nada o jogo que fizer.

32. — Como se póde jogar de taco, ou de maça, os jogadores devem preliminarmente concordar com qual destes instrumentos devem jogar, porque não é permittido jogar com um, e mudar depois para outro. O que joga de taco póde mudar de taco, e o que joga de maça póde mudar de maça, quando quizerem, mas permitte-se em cada partida uma maçada ao que joga de taco, e uma tacada ao que joga de maça.

33. — Quem joga de maça póde jogar com o cabo da maça, quando lhe convenha.

54. — Quem der maçada secca, não perde por isso nada.

Principios para jogar bem o bilhar. — Para jogar bem todos os jogos do bilhar, é preciso que o jogador dê com a sua bola na do contrario, de maneira que lhe faça tomar a direcção para o ponto donde póde fazer ganho com mais facilidade, e que saiba calcular estimativamente qual é de dous, ou tres ganhos, que tenha a fazer, o que lhe convém fazer; combinando a maior, ou menor difficuldade de o fazer com as circumstancias em que se achar a partida. Estas circumstancias podem ser taes, que lhe não convenha fazer um ganho, para não *ficar mal*, ou exposto a que o contrario possa fazer facilmente ganho na tacada seguinte, sobre tudo sendo no fim, ou quasi no fim da partida.

Todas as vezes que um jogador tem pouca probabilidade de fazer ganho, deve jogar a não ficar mal, e podendo encostar a bola do contrario a alguma tabela, o que se chama *collar;* porque quanto mais collada estiver uma bola, maior é a difficuldade de lhe dar bem, e por consequencia de fazer ganho: isto supposto deve jogar sempre com calculo, preferindo o jogo mais seguro.

Se o ponto onde o jogador quizer mandar a bola do contrario, estiver na linha recta que passar pelo centro da sua bola, e da do contrario, neste caso deve fazer a pontaria bem ao meio da bola, e da do contrario, porque se lhe der neste ponto irá seguramente para diante na mesma recta. — Se o ponto onde se quer mandar a bola estiver para algum dos lados desta recta, deve apontar a bola pelo lado opposto, por exemplo, deve apontal-a pelo lado direito se a quizer mandar para a esquerda, e vice-versa. Se a bola do contrario estiver na marca do centro, e a carambola na boca do azar da direita, que lhe fica

adiante, deve dar-lhe quasi meia bola pela esquerda; a bola do contrario irá seguramente para a parte do azar onde está a carambola, e a sua para a parte do azar da esquerda, porque a resistencia da outra bola a faz mudar de direcção. E' certo que se der justamente na metade da bola da esquerda, irá a sua bola metter-se no azar da esquerda, e por consequencia negar-se. Tomámos estes dous pontos para exemplo, não porque se deva jogar assim neste caso, mas para fazer mais perceptivel a explicação sobre as direcções das bolas, quando são picadas pela direita, ou pela esquerda.

Supponhamos agora que a carambola se acha a um pé de distancia da linha recta que passa pelo centro das duas bolas, a pouca distancia da tabela da parte do mesmo azar; neste caso deve apontar a um ponto da tabela que fica opposta, de modo que a sua bola não possa ir ferir este ponto sem tocar na bola do contrario pela parte direita. A resistencia que a sua bola achará roçando pela do contrario, apartando-a da direcção recta que levava, fará com que faça um angulo obtuso, e vá ferir a carambola. Estes dous exemplos bastam para guiar o jogador, que quizer fazer a comparação para saber, que quantidade de bola deve dar na do contrario, que quizer mandar a tal, ou tal ponto do bilhar, ou aonde queira fazer ir a sua.

Supponhamos que jogando á carambola franceza, se acha a carambola na marca, a bola do contrario á borda do azar da direita, e a do jogador que joga, no meio do bilhar entre as duas marcas da cabeceira de cima. Se este jogador der na carambola com meia bola pela direita, a sua bola irá dar na bola do contrario, descrevendo um angulo obtuso de quarenta e cinco gráos. Se a bola depois de dar na carambola podesse tomar a sua direcção para a parte da marca direita, descreveria um angulo recto, apartando-se noventa gráos da direcção primitiva; mas como a parte da carambola, que ella choca, corresponde á prolongação da linha recta, que do meio do azar esquerdo passa pela marca da carambola, a nova direcção que a resistencia da carambola lhe faz tomar, não póde ser maior do que, a que ella mesma toma. Este principio deve servir de regra a todo o jogador, para saber que não póde carambolar com a sua bola, quando a segunda bola que quizer ferir, se achar apartada da linha da direcção da sua propria bola de mais de quarenta e cinco gráos, suppondo o centro do arco, que os mede, na marca da carambola. Assim todas as vezes que a bola do contrario estiver apartada de mais de dous meios diametros da bola, não póde carambolar. Dizemos, de mais de dous meios diametros, porque se a bola que se apartou quarenta e cinco gráos da sua direcção primitiva, encontrar a bola contraria a menos de dous meios diametros do seu caminho, ha de neeessariamente tocar-lhe.

Em consequencia disto é evidente, que quanto mais perto estiver a bola do contrario da carambola, a maior abertura do angulo carambolará, porque quanto mais perto estiver do centro do arco que mede os gráos, maior numero de gráos occuparão os dous meios diametros de ambas as bolas.

A regra que deve seguir qualquer jogador, que quer mandar uma bola por tabela a certo ponto determinado, é de ter sempre bem presente, que o angulo de incidencia contra uma das tabelas, é igual ao angulo de reflexão; assim se as tabelas estiverem bem feitas, deve fazer com que a bola vá ferir o ponto da tabela, donde tiraria uma linha, que viesse cortar em angulos rectos a linha, que sendo parallela á mesma tabela passar pelo ponto onde quer ferir a bola. Supponhamos, por exemplo, que a carambola se acha sete polegadas distante do azar do meio da direita, e a bola do contrario á mesma distancia da direita de diante, e a sua a igual distancia da marca de trás, e por consequencia todas tres na mesma linha recta parallela á tabela. Para carambolar deve dar quasi meia bola pela direita na carambola, porque irá dar na tabela direita quinze polegadas adiante do azar, e reflectindo d'alli para a esquerda com a mesma direcção encontrará a bola do contrario. Se do ponto da tabela onde der a sua bola, se tirar uma linha parallela ás tabelas das cabeceiras do bilhar, cortará a recta em que se acham as bolas, passando a igual distancia da carambola, e da bola do contrario.

E' certo que a correspondencia das tabelas não é sempre exacta, e muito principalmente nos angulos obtusos, porque quando a bola a fere com muita força, amassam-se mais ou menos, e fazem differir o angulo de reflexão do de incidencia: nos angulos agudos são menos sugeitas a este defeito. Quando se conhecem os principios geraes, é facil applical-os para mais e menos, e sobre tudo a respeito dos jogos do bilhar, onde é necessaria a pratica, não só para aperfeiçoar a theoria, mas para conhecer as desigualdades do taboleiro, e das tabelas. Tal é o motivo porque um mesmo jogador, não joga igualmente bem em todos os bilhares.

O jogo do bilhar não se póde jogar bem, sem calcular a cada bola que se joga, com todas as circumstancias que podem influir no ganho, ou na perda. Assim é tão necessario jogar a fazer ganhos, como a evitar perdas, sobre tudo nos jogos a seguir.

Bilharda.

Este jogo de destresa é muito simples, tem a vantagem de entreter bem duas pessoas. Traça-se no chão um circulo, que se chama *roda*, e o jogador a quem a sorte favorece colloca-se no centro da roda tendo na mão direita uma vara e na esquerda a

bilharda, que é um páosinho por ambas as extremidades adelgaçado, e atirando esta ao ar lhe dá com a vara para a fazer saltar fóra da roda. O contrario apanha a bilharda, e do logar onde ella cahio a atira na direcção do circulo procurando fazer com que cahia dentro da roda. O que está no centro trata de evitar isso batendo na bilharda antes que ella assente no chão, e assim continúa o jogo ; se o jogador que está no centro consegue rebater a bilharda, tem direito a sahir da roda, bater-lhe tres vezes nas extremidades a fim de que ella saltando se afaste do circulo, mas no fim deve voltar para a roda a fim de a defender da bilharda. Se o jogador que está de fóra consegue fazer assentar a bilharda dentro da roda, passa a defendel-a, e o outro sahe.

Bisca.

Ha diversas especies de biscas, mas em todas se devem observar as regras seguintes :

1. — Tira-se por sorte quem dá cartas a primeira vez, e dá-as quem tira a maior carta.

2. — O jogador que dá cartas, depois de as baralhar, e dado a cortar ao da sua esquerda, distribue as cartas pela direita.

3. — As cartas devem dar-se sempre do mesmo modo que se deram a primeira vez.

4. — Não se devem ver as cartas que se compram, nem a ultima da baralha.

5. — Tiram-se do baralho os oito, noves, e dez, de maneira que se joga com um baralho só de quarenta cartas.

6. — A maior carta em cada naipe é o az, o qual vale onze pontos ; depois o sete, a que se dá o nome de *bisca*, e que vale dez pontos ; depois segue-se o rei que vale quatro pontos ; o valete tres pontos ; a dama dous pontos ; depois a sena, a quina, a quadra, o terno, e o duque, estas porém não valem nada para contar pontos.

Bisca de trunfo, ou bisca de tres cartas. — O jogador que dá cartas, distribue tres a cada jogador, e põe a carta que se segue atravessada debaixo da baralha, e com os metaes à vista para designar o trunfo.

O jogador de mão joga uma carta, e o outro pega, ou larga, conforme lhe fizer conta ; o que faz a vasa *compra* uma carta da baralha, e o outro compra uma tambem depois d'elle, e joga-se de novo para segunda vasa, comprando sempre cada um uma carta depois de cada vasa feita, até que se acabem as cartas da baralha, o ultimo que compra leva a carta que servio de trunfo. O jogador que faz vasa, e que compra primeiro, é o que joga de mão para a vasa seguinte,

Póde-se jogar de quatro jogadores, e neste caso escolhem-se parceiros; as vasas dos que são parceiros ajuntam-se.

A carta jogada não obriga outra do mesmo naipe; nem uma d'um naipe póde pegar em carta d'outro naipe, excepto o trunfo, com o qual se póde *cortar* todas as outras cartas, ainda que se tenha carta do naipe que se corta. Em cada um dos naipes a carta maior pega na menor, desde o az até ao duque.

Depois que os jogadores acabam de jogar as ultimas tres cartas, conta cada um os seus pontos; o que tem mais de sessenta ganha um jogo simples; e o que tiver mais de noventa dá *capote*, e ganha dobrado; e tendo ambos sessenta fica empatado, e decide-se para a mão seguinte que vale por dous jogos simples, sendo capote vale quatro jogos.

Bisca de parelhas, ou bisca de cinco cartas. — Nesta bisca distribuem-se cinco cartas a cada jogador.

Quem ajunta um rei e uma dama do mesmo naipe, marca por isso vinte pontos, e sendo o rei e dama de trunfo ganha quarenta pontos; mas é preciso *accuzar*, e quem accusa é obrigado a jogar uma das cartas que accusa.

Quem tem a quina de trunfo póde pol-a no logar da carta que se voltou para trunfo, e fica com ella; isto no caso que lhe convenha esta troca.

No fim do jogo contam-se os pontos que cada um tem, ajuntando-lhe os que accusou; quem tiver mais pontos ganha.

O mais como na bisca de trunfo.

Bisca sueca, ou bisca de nove cartas com trunfo obrigado. — A esta bisca dão-se nove cartas a cada jogador, e tambem se dão dez. Os trunfos são obrigados uns aos outros; e em algumas partes joga-se obrigando as cartas dos outros naipes. A marcha do jogo é a mesma que a da bisca de trunfo.

Quando se faz só trinta pontos chama-se *rolha*, e quando não se faz ponto algum diz-se: *chitada*.

Bisca descuberta. — Nesta bisca dão-se tres cartas a cada jogador, e volta-se na mesa o baralho com a ultima carta á vista. A marcha do jogo é a mesma que a da bisca de trunfo, com a differença que o trunfo é sempre a carta que vai ficando descoberta na baralha, depois de se comprar.

Bisca sem trunfo. — A' bisca sem trunfo dão-se seis cartas a cada jogador; o que faz a primeira vasa compra uma carta, depois delle compra o outro, e continuam assim até ao fim; sem ter tirado carta para atrevessar debaixo da baralha. Quem faz mais de sessenta pontos ganha o jogo. O mais como na bisca de trunfo.

Tambem se joga a bisca sem trunfo dando todas as cartas, e jogando cada um com vinte, se são dous jogadores, ou com dez se são quatro.

Bisca de todas as cartas com trunfo. — Dão-se as cartas uma a uma, e quem as dá mostra a ultima para servir de trunfo. As primeiras cartas jogadas obrigam cartas do mesmo naipe. Quem ganha primeiro dous jogos ganha o rober. Cada jogo consta de dez pontos, quem os faz antes que os contrarios façam cinco, ganha o jogo dobrado, e o rober póde valer desde um até cinco jogos.

Bog.

Cartas

Jogo de cartas. Deve haver um cartão circular dividido em seis partes iguaes; em uma dellas está escripta a palavra *Bog*, as outras cinco, a começar pela direita, tem o rei de ouros, o dez de copas, o valete de páos, o az de ouros, e a dama de espadas. Este cartão colloca-se no meio da mesa á roda da qual estão assentados os jogadores. — O jogo do Bog se joga ordinariamente entre 5 pessôas, todavia póde admittir numero menor, e numero maior, com tanto que não exceda de 10. Quando ha de 3 a 6 jogadores, servem-se de um baralho do piquete, quando ha mais de 6, o baralho deve ser completo.

Com o baralho do piquete, e a 5 pessôas, tiram-se os quatro setes e um oito, e dão-se 5 cartas a cada jogador: a 4 pessôas, tiram-se os 4 setes e 2 oitos, e dão-se 6 cartas a cada jogador; a 5 pessôas, tiram-se os 4 setes e 2 oitos, e dão-se 8 cartas a cada jogador. Se ha 6 pessôas, não se tira carta alguma, e cada jogador recebe 5 cartas. — Com o baralho completo dá-se a cada jogador 7 cartas se ha 7 pessôas, 6 cartas quando ha 8, e 5 cartas quando ha 9 ou 10. Devem ficar na baralha 3 cartas no primeiro caso, 4 no segundo, 7 ou 2 no terceiro.

Chama-se *Bog* a reunião de duas cartas do mesmo valor, de 2 azes, de 2 reis, de 2 dez, etc., que se acham na mesma mão; chama-se *misti* o valete de páos junto a duas cartas do mesmo valor; o *berlão* consiste em tres cartas similhantes: 3 damas, 3 valetes, 3 noves, etc., e o *berlão quadrado* em 4 cartas similhantes. O misti tem superioridade ao bog, mesmo sobre 2 *bogs* que se achem reunidos no mesmo jogo; o berlão simples é superior ao misti, e o berlão quadrado ao berlão simples. Quando na mesma mão ha 2 ou mais bogs, 2 ou mais berlões, o bog ou o berlão composto de cartas de maior valor é que ganha ao bog ou berlão de cartas de menor valor. — Se dous jogadores tem cada um bog do mesmo valor, como 2 azes, 2 reis, 2 damas, etc., ganha o que está mais proximo da direita de quem deu cartas.

Todos os jogadores tem diante de si desde o principio um numero de tentos iguaes, 15 ou 20. Aquelle a quem cabe a sorte, depois de baralhar, e fazer cortar pelo jogador da esquerda, dá pela direita as cartas uma a uma, ou duas a duas, ou tres a tres.

Antes de se darem as cartas, quando jogam 5 ou 6, cada jogador entra com dous tentos para a casa do cartão que está na sua frente, e o que dá cartas entra com mais dous tentos para a casa do bog ; quando o numero de jogadores é mais ou menos consideravel, é o que dá cartas ou o primeiro que as recebe quem entra com tentos. Dadas as cartas põe-se a baralha na mesa, e volta-se a primeira, e o que as deu póde trocar esta com uma das suas. Além disto, se esta carta é igual ás que figuram no cartão, ella ganha o bolo correspondente. O primeiro que recebeu cartas, e os mais successivamente, declara em voz alta se quer bogar. Bogar é entrar para o bog com um numero de tentos superior ao que lá se acha ; o primeiro jogador que joga faz o seu bôlo ; os outros jogadores que quizerem igualmente bogar falam por sua vez e sustentam este bolo ou propõe mais ; os que temem a elevação do bolo podem-se *retirar*, isto é, renunciar ao jogo. perdendo os tentos com que entraram. Os jogadores que não querem bogar entram com dous tentos para a casa do bog. Feitas as apostas, os jogadores que tem bogado mostram as suas cartas, e aquelle que tiver a combinação de maior valor ganha o bog e todas as apostas.

Regulados os bogs, o primeiro que recebeu cartas joga uma carta á sua vontade, e continúa em quanto tiver cartas do mesmo naipe ; se é obrigado a parar, a mão passa ao jogador immediato que tem carta superior á ultima jogada. Se ninguem tem, o primeiro jogador continúa a jogar do mesmo ou de outro naipe como quizer. Este direito pertence a todo o jogador que tiver a mão. Aquelle que deitar rei, póde recomeçar no naipe que melhor lhe convier. E assim prosegue a partida. E' permittido examinar a baralha para ver se tem a carta que ninguem deita sobre a mesa, e que devia cobrir uma das cartas jogadas. Logo que um dos jogadores joga carta similhante a alguma do cartão, ganha o bolo que está sobre esta carta, porém deve ganhal-o deitando a sua carta, aliás perde o seu direito. A partida fica ganha por qualquer dos jogadores que primeiro acaba as suas cartas, o qual recebe dos outros tantos tentos quantas são as cartas que tem nas mãos. Se entre estas cartas estão algumas similhantes ás do cartão, aquelles que as tem, repõe os bolos que se acham nas casas respectivas do mesmo cartão. — O fim principal deste jogo é não sómente desembaraçar-se promptamente de todas as cartas, porém impedir que os outros jogadores se descartem das que tem similhantes ás do cartão.

Bola.

Jogo de exercicio, que se joga em um taboleiro feito no terreno, de oitenta a cem pés de comprimento, e de dez ou

doze de largura; com dez páos, d'um pé de altura cada um, e duas bolas de quatro a cinco polegadas de diametro cada uma.

Na distancia de dez ou doze pés d'uma das extremidades do taboleiro, ha uma lage de dous pés quadrados, cuja superficie exterior fica de nivel com a superficie do taboleiro. Nesta lage estão marcados nove signaes em tres linhas, para servirem de marcas em que se levantam outros tantos páos. Os tres páos da linha do meio devem ficar bem nos do meio do taboleiro.

A trinta pés de distancia dos páos, ha duas estacas, plantadas a pé e meio de distancia do muro, cada uma de seu lado, de maneira que a largura do taboleiro entre uma e outra estaca seja de sete ou oito pés. Estas estacas são da altura de dez ou doze polegadas cada uma, e de tres ou quatro de grossura. Ao lado de cada uma das estacas está uma pedra engastada no muro com uma meia cana, de modo que levantando-se um páo similhante aos outros do jogo, em qualquer destas meias canas, fica metade dentro da meia cana, e metade de fóra.

Os jogadores jogam da extremidade do taboleiro opposta aos páos, a qual fica a distancia de oitenta a noventa pés dos mesmos páos, e por consequencia de cincoenta a sessenta das estacas. Este jogo, joga-se entre dous, quatro, seis, ou oito; mas de ordinario joga-se de dous, ou de quatro, cada um com uma bola. Ou se jogue de dous ou de mais, jogam como se fossem dous, e na primeira mão é indifferente que principie um ou outro.

O jogo é de cem pontos, os quaes se contam com o valor dos páos que se derrubam, a saber: vinte derrubando um páo, que se põe no principio do jogo no meio do taboleiro, e que por essa razão se chama *vinte;* dez se se derruba o páo do meio, derrubando-o só, e tres derrubando-se junto com algum, ou alguns dos outros; e dous por cada um dos outros páos que se derrubam.

Em algumas partes ha uma risca na extremidade do taboleiro que se chama *raia*, e serve de limite para se jogar detrás d'ella; e em outras faz-se uma pequena cova, que se chama *patilha*, onde o jogador é obrigado a pôr a ponta do pé quando joga.

O objecto primario de cada jogador é de atirar aos páos, para derrubar os mais que poder, principiando por derrubar o vinte, na passagem da bola pelo sitio onde elle está. Supponhamos que o jogador que principia derruba o vinte, e mais quatro páos, entre os quaes um é o do meio. Conta vinte pontos por derrubar o vinte, e nove por derrubar os quatro páos, porque o do meio conta tres. Se a bola lhe fica *bolada*, ganha mais dez. Chama-se uma bola bolada, a bola que fica a tão pequena distancia dos páos, que o jogador conservando os pés no logar onde ella fica, póde tirar o páo do meio do jogo. Por esta acção de tirar o páo

do meio do jogo ganha dez pontos, e gosa, além disso, da prerogativa de jogar novamente para baixo ao vinte, o que executa jogando d'uma marca, que está dez ou doze pés adiante dos páos, na extremidade do taboleiro opposta á patilha.

Se a bola lhe não fica bolada, *rola* atirando com ella aos páos para derrubar os mais que poder, e conta os que derruba jogando de baixo. Chama-se *jogar de baixo*, quando se joga da extremidade do jogo da parte da patilha; e *jogar de cima*, jogando da extremidade opposta, que fica adiante dos páos, onde está a marca donde se joga para baixo ao vinte. Quem joga de cima ao vinte, deve jogar conservando os pés juntos na marca.

O outro jogador joga depois do primeiro, e conta como elle os pontos que faz.

Quem faz mais pontos na primeira mão, fica sendo mão até ao fim do jogo, se a não perde por alguma *cinca*. Diz-se que um jogador dá cinca, quando na acção de jogar da patilha aos páos, não faz passar a bola adiante das estacas, e quando na acção de *bolar* não derruba páo nenhum. Quem dá uma cinca perde cinco pontos, e a mão se a tem.

O jogo tem duas *mudas*, a primeira pertence á mão, e a segunda ao pé. Chama-se muda, a acção de mudar o vinte do seu logar ordinario entre as estacas, para qualquer dos sitios destinados para o mudar. Estes sitios são seis, a saber: em cima de qualquer das estacas; adiante, ou em qualquer das duas meias canas dos lados. O pé faz a muda quando a mão chega a cincoenta pontos. Se o jogador que faz a muda quer deixar o vinte no logar em que se acha, ou *morto*, póde fazel-o. Nas outras mãos joga-se como na primeira, alternando os jogadores, tanto para jogar da patilha, como a bolar. Se se joga de quatro ou de mais vão-se revesando os jogadores uns aos outros. A este jogo é grande vantagem ser mão.

O jogo da bola não se joga do mesmo modo por toda a parte. Os páos armam-se de trinta a quarenta pés de distancia da patilha, e cada jogo é de quarenta pontos. Cada páo vale um ponto, e o do meio dous derrubando-o só. No principio jogam-se as bolas com a força que baste para chegarem aos páos sem vinte, e cada um bola do sitio donde fica a sua bola. Se a bola d'algum fica a menos de meia distancia da patilha aos páos, não dá por isso cinca, e torna a jogar. Desde que um, ou ambos os jogadores chegam a vinte pontos, o que tem menos faz a muda, a qual se designa com o nome de *ré*. A ré é uma risca, que atravessa o taboleiro a mais ou menos distancia adiante dos páos, segundo a vontade de quem a põe.

Quem põe a ré, põe algumas vezes *passabolo*. Chama-se passabolo uma risca que se faz adiante ou atrás dos páos; cada páo que se faz passar além desta risca vale tantos pontos como

tinha de menos que o outro quem pôz a ré. Quem põe a ré, póde pôr o vinte adiante do páo do meio, ou onde quer. O jogador que não passa a ré perde um ponto, e a mão, e passando ganha tantos pontos como os páos que a bola derrubou, e um se passou por alguma *calha*. Uma calha no outro jogo vale dous pontos. Quem passa a ré joga para baixo, e conta os páos, ou passabolos que faz; senão derruba páo nenhum dá uma cinca.

Depois de regulada a ré todos os jogadores se devem conformar a ella.

Não se póde pôr ré de *malhão* adiante do páo do meio. O vinte vale quatro, mas póde deixar-se morto; diz-se que fica morto, quando se não faz uso d'elle.

Este jogo póde jogar-se de dous, e póde-se jogar de quatro. Neste ultimo caso joga-se com quatro bolas, cada um com a sua.

Ainda se joga a bola de outro modo, que é o mais simples de todos. Os páos armam-se á distancia que se quer, cinco n'uma extremidade; cada páo vale dous pontos, e o do meio vale cinco pontos. Póde-se jogar de dous, quatro, seis, ou oito, cada um com a sua bola, quando são mais de dous, devem revesar-se de maneira que os que são parceiros não joguem uns atrás dos outros.

O jogo é de vinte e quatro pontos. O que é mão joga, e conta os páos que derrubar; e depois joga o outro, ou outros. Depois de todos jogarem, a bola que estiver mais perto do páo conta um ponto, isto sendo dous jogadores; sendo quatro, as duas bolas mais proximas aos páos contam um ponto cada uma; sendo seis, são as tres bolas mais proximas aos páos; e sendo oito, as quatro bolas.

O primeiro que faz vinte e quatro pontos ganha o jogo; devendo advertir-se que havendo parceiros, estes juntam os pontos que fazem.

Bolinhas.

Jogo de rapazes. Os collegiaes fazem ordinariamente uso de tres especies de bolinhas: as de pedra, as de marmore, e as de ágatha. As primeiras, que são tambem as mais communs, empregam-se em todas as partidas ordinarias; as segundas tem um valor 4 ou 5 vezes mais consideravel: as ultimas são ainda mais caras. — Os differentes jogos de bolinhas que merecem sêr particularmente descriptos são o *triangulo* ou o *circulo*, a *encovar*, a *peteca*, o *poço*, e a *carreira*.

O *triangulo* ou *circulo*.—Joga-se de 2 ou de 3 cada um para si; ou então de 4 ou 6, e neste caso os jogadores formam parceiros de 2 ou de 3. Escolhe-se no terreno um logar plano, e risca-se-lhe

um triangulo ou um circulo mediano. Cada jogador entra com a sua parte para o bolo dentro do triangulo, isto é, com o numero de bolinhas que se tem convencionado. Para se saber qual será a ordem em que devem jogar, risca-se uma linha no terreno a 3 ou 4 braças do triangulo, e cada jogador collocando-se por sua vez perto do triangulo, atira a sua bolinha com o fim de ficar o mais perto possivel da risca. O que alcança ficar mais perto, é o primeiro a jogar, e os outros tomam os seus logares conforme a ordem porque ficaram mais proximos da risca. Na primeira jogada é permittido rolar a bolinha ; em todo o resto da partida o jogador é obrigado a fazel-a saltar, isto é, que se não póde jogar bolinha senão pondo-a entre o pollegar e o index, ou melhor entre o pollegar e os dous dedos mais proximos do pollegar: este faz o effeito d'uma mola, que estendendo-se, lança a bolinha na direcção que se lhe quer dar. A ordem dos jogadores uma vez estabelecida, é da risca que todos os jogadores jogam a primeira vez; dahi em diante joga-se do ponto em que parou a bolinha de cada jogador. Tocar nas bolinhas que estão dentro do triangulo, fazel-as sahir para as ganhar, collocar-se em boas posições em roda do triangulo, a fim de melhor podêr tocar nas bolinhas e fazel-as sahir, e ao mesmo tempo evitar que a sua seja facilmente tocada pelos seus adversarios, e aproveitar-se dos descuidos destes, tal é, em resumo a arte deste jogo. O jogador que faz sahir uma ou mais bolinhas do triangulo deixando ficar a sua dentro, não ganha nada, e é obrigado a começar o jogo da risca; ainda mais, se elle já tinha ganho algumas bolinhas, é obrigado a repôl-as no triangulo. O mesmo succede áquelle que por não jogar bem fizer correr a sua bolinha para o triangulo. Todo o jogador cuja bolinha fôr tocada pela do adversario, é obrigado simplesmente a começar o jogo da risca, se elles ainda nada possuem ; porém fica *morto*, isto é, fóra do jogo, se o que o tocou tem já conquistado alguma cousa dentro do triangulo ; em fim se ambos possuem uma ou mais bolinhas, o lucro d'um passa para o outro, mas o que é assim depennado não morre. Um jogador que enviou a sua bolinha além da risca, tem o direito de se collocar na risca para jogar a vez seguinte. A partida acaba-se no momento em que fôrem ganhas todas as bolinhas do triangulo, a menos que se não tenha convencionado de outro modo.

A *encovar*. Cava-se na terra ao pé d'um muro ou d'uma arvore um pequeno buraco ou cova. Risca-se depois uma linha a uma distancia conveniente da cova, de maneira que se possa facilmente deitar as bolinhas dentro. Os jogadores convencionam previamente, e isto em cada mão, o numero de bolinhas que querem encovar, e tomam cada um o mesmo numero na mão : este numero deve sempre ser par, 4, 6, 8, etc. O que joga primeiro colloca-se na risca, e atira as suas bolinhas na cova; se ellas

entram todas, ganha ao seu adversario tantas quantas encovou, e ganha tambem se as que entram e as que ficaram fóra estão aos pares. Se ao contrario ha dentro e fóra um numero impar, ou se alguma das bolinhas atiradas pelo primeiro jogador não entrou na cova, é o adversario quem ganha. Fica bem entendido que cada jogador joga alternadamente com o contrario. A partida joga-se ordinariamente entre dous.

A *peteca*. Depois de se ter escolhido uma parede lisa, convenciona-se qual o numero de bolinhas que serão atiradas uma a uma por cada jogador. Aquelle a quem a sorte designou para ser a mão, atira com uma bolinha á parede, a qual reflete, rola na terra, e pára. O segundo jogador faz o mesmo, porém procurando fazer com que a sua bolinha vá ferir a do adversario. Se consegue isto, levanta as duas bolinhas porque ganhou, e tem a mão para lançar a sua bolinha primeiro contra a parede. Se não consegue a partida continúa, cada um dos jogadores por seu turno atirando as bolinhas, até que vá ferir de ricochete alguma das do contrario. O que conseguir isto levanta todas as bolinhas. Póde acontecer que se esgote o numero de bolinhas que cada jogador póde jogar, sem ter ferido alguma do adversario; neste caso, aquelle a quem pertencer jogar, levanta a bolinha que se acha mais distante, e atira á parede. — Se não consegue nada, o contrario faz o mesmo, e assim por diante até que um consiga a victoria. Esta partida joga-se ordinariamente entre dous; entretanto admitte maior numero de jogadores.

O *poço*. Faz-se na terra um buraco redondo e pouco fundo. A alguma distancia do poço marca-se a risca. Depois começa-se como já se disse no jogo do triangulo. A ordem dos jogadores estando determinada, o jogo começa, e a primeira jogada faz-se da risca. Nesta primeira jogada póde-se rolar a bolinha, porém no resto da partida só se póde fazel-a saltar. Jogar a bolinha de modo a fazel-a chegar mais perto possivel do poço, ou mesmo dentro delle, afastar as bolinhas dos contrarios, eis todo o segredo do jogo. Toda vez que um jogador faz entrar a sua bolinha no poço, conta **10** pontos, e igual numero de pontos se atirando a outra bolinha do contrario a fere. O jogador que faz pontos continúa a jogar sem interrupção: fóra deste caso cada um joga por seu turno. E' preciso porém notar que ha tres pontos, **30**, **70** e **100**, que só se podem fazer mettendo a bolinha no poço, e não ferindo a do adversario. O jogador que infringe esta regra, perde todos os pontos que já contava, e começa o jogo como se nada tivesse feito. O jogador que primeiro contar **110** ganha; a partida continúa até que os outros jogadores, excepto um, tenham obtido este mesmo numero de pontos, o ultimo que fica perde a partida. De ordinario o que perdeo vai atirar a sua bolinha da risca a vêr se a mette no poço; se consegue, a sua penitencia está

feita; porém se a sua bolinha pára a alguma distancia do poço, todos os jogadores, uns atrás dos outros, jogam do poço sobre a bolinha para a arredar o mais possivel. O que perdeo atira de novo a sua bolinha ao poço, e os mais jogadores continuam a afastal-a, e assim por diante até que elle a faça entrar no poço.

A *carreira*. E' o mais simples dos jogos das bolinhas, e joga-se ordinariamente entre dous jogadores que lutam em destreza. Um atira a sua bolinha a uma certa distancia, o outro trata de atirar a sua de modo que vá ferir a primeira; se consegue, conta 10, e continùa a jogar, contando sempre 10 cada vez que ferir a bolinha do seu adversario. Se erra, o adversario joga a seu turno debaixo das mesmas condições. Os jogadores, em cada mão, jogam do logar em que a bolinha parou na mão antecedente. O que primeiro chega a 100, ganhou, e deve-se ter convencionado previamente o numero de bolinhas que deve pagar o que perde.

Eis-aqui ainda outro jogo de bolinhas que não tem nome particular: um jogador propõe aos outros de ganhar como bolo uma bolinha de marmore ou de ágatha: elle põe esta bolinha junto a um muro, uma arvore, ou um degráo de escada. Os jogadores collocam-se em um ponto sufficientemente distante, mas em maior distancia quando o bolo fôr bolinha de ágatha. Desse ponto, atiram successivamente, e cada um por sua vez, uma, duas, tres, quatro, bolinhas ordinarias, e esforçam-se de ferir a que serve de bolo, e se o conseguem ganham-a. Durante este tempo, o que provocou o jogo, collocado ao pé do bolo, apanha todas as bolinhas que não ferem a do bolo, as quaes lhe ficam pertencendo. E assim por diante.

Bom barqueiro.

Jogo de rapazes, muito usado nos collegios, e em que podem jogar muitos.

Dous jogadores collocam-se em um logar formando um arquinho com os braços; dos mais, ha um a que se chama *mãi*, e que fica na frente d'uma columna formada por todos os outros jogadores collocados uns atrás dos outros indistinctamente. A *mãi* marcha para passar pelo arquinho cantando:

Eu te rogo bom barqueiro,
Que me deixes tu passar,
Tenho filhos pequeninos,
Não os posso sustentar.

Os que formam o arquinho respondem no mesmo estilo:

Passarás não passarás,
Algum d'elles deixarás;
Se não fôr o de diante
Será o que vem atrás.

E passando pelo arquinho fica preso o ultimo, e continuam assim até que fica presa a *mãi;* então esta forceja por desembaraçar-se, contando desde um até vinte e quatro; e se quando diz vinte e quatro, se não escapar, fica sugeita, e mais todos os filhos, que são os que formavam a columna, ás penas que os do arquinho lhes quizerem impôr, por exemplo, a um passar tezourinha; a outro passar arquinho, etc. Mas se a mãi se desembaraçar, fica livre, e mais todos os filhos.

Boston.

Joga-se com um baralho completo de cincoenta e duas cartas, e tiram-se os logares por sorte; quem tira espadas dá cartas.

Maneira de dar cartas.—O jogador que dá cartas entra com doze tentos para o bolo, porém esta entrada póde augmentar-se, ou diminuir-se segundo a convenção dos jogadores. De ordinario mettem-se os tentos do bolo em uma pequena bandeja, que o jogador que dá as cartas, passa ao seu visinho da esquerda, correndo assim a roda, para evitar as contestações, que originam do esquecimento de fazer bolo.

O jogador que dá as cartas, dá uma a uma á esqnerda, tendo-as cortado o que fica á direita, e joga-se da esquerda para a direita, assim como se dão as cartas. Depois deita a ultima na mesa, descoberta, para designar o trunfo; esta carta fica patente na mesa até que se jogue para a primeira vasa.

O jogador que dá as cartas póde mudar de baralho se quizer.

Qualquer dos jogadores tem autoridade para baralhar as cartas, ainda que lhe não pertença segundo a ordem do jogo.

Se ao dar as cartas se acha alguma voltada, tornam-se a dar de novo.

Se o jogador que dá as cartas as erra, torna a dar.

Se o jogador que dá as cartas volta alguma ao dal-as, qualquer dos outros tem direito de as fazer dar novamente, com tanto que não tenha visto as suas cartas,

Se se acha que o baralho tem carta de mais, ou de menos; ou duas, ou mais cartas da mesma qualidade não vale a mão. Se succeder porem, que as duas cartas irmãs sejam, por exemplo, dous ternos de ouros, dous ternos de copas, ou outras cartas baixas, que por insignificantes se não tenham conhecido, valem as mãos que se tiverem jogado com ellas, excepto a mão em que se conhecem.

Se, dando-se cartas com dous baralhos, um de costas pintadas, outro de costas brancas, ou de differente pintura, e côr; succeder que se misture alguma das cartas d'um baralho no outro, não se continúa a dar cartas, logo que se conhece o erro.

Se o jogador que dá cartas se esquecer de metter os doze ten-

tos no bolo, é obrigado a mettel-os, ainda que se tenha jogado a mão.

Joga-se regularmente este jogo a *recambós de doze* tentos cada um.

Do valor das cartas. — A primeira carta que se joga para cada vasa obriga cartas do mesmo naipe.

Os jogadores podem fazer-se em *boston*, em *pequena independencia*, em *grande independencia*, em *miseria*, e em *geral*. A pequena independencia prefere ao boston; a grande independencia prefere á pequena; a miseria prefere á grande independencia; e o geral prefere a tudo.

O naipe favorito prefere sempre aos naipes singelos, por exemplo, se um dos jogadores se quer fazer em boston no naipe singelo, póde preferir-lhe qualquer dos outros, que se queiram fazer em boston no naipe favorito, ainda que seja a falar depois d'elle. O mesmo succede a respeito de todos os jogos em que se nomeia trunfo, de sorte que em jogo igual prefere quem se faz na favorita. Em perfeita igualdade de jogo prefere sempre quem é o primeiro a falar, por exemplo, se dous jogadores se querem fazer em boston no naipe singelo, prefere o que é primero a falar, e assim nos outros jogos em que se podem fazer os jogadores, á excepção de miseria, por ser uma sorte de jogo em que não ha trunfo.

Para ganhar em boston, é necessario fazer cinco vasas; em pequena independencia seis; em grande independencia oito; em miseria nenhuma; e em geral todas. Em algumas partes joga-se o boston sem geral, e em outras ha um jogo de sete vasas entre a pequena e grande independencia; o que se quizer fazer em jogo de sete vasas prefere-lhe, e sete vasas em favorita preferem as sete vasas em naipe singelo.

Marcha do jogo. — Depois que se dão as cartas, o primeiro jogador da esquerda examina as suas, e se lhe parece que não póde fazer cinco, seis, ou mais vasas diz *passo;* o que se segue faz o mesmo assim como os outros dous, cada um pela sua ordem. Se os quatro jogadores passam, tornam-se a dar as cartas para se jogar a mão seguinte.

Se o primeiro a falar crê que tem jogo para fazer cinco vasas diz *boston*; o que lhe fica á sua esquerda diz *passo*, se não tem cartas para se fazer em melhor jogo, e diz *suba*, quando se quer fazer em algum dos jogos que preferem ao boston. Não querendo preferir, o que está á esquerda do que se quer fazer: tem o que se segue o mesmo direito, e depois d'este, o que é a falar em ultimo logar.

O jogador que tem a preferencia pela qualidade do jogo que se quer fazer, ou por ser o primeiro a falar, fazendo-se em jogo igual, nomeia o trunfo, logo que os outros lhe dizem passo, e

joga-se a mão. O jogador da esquerda do que deu as cartas, joga para a primeira vasa, e depois os outros que se seguem, segundo a ordem do jogo, da esquerda para a direita. Depois joga sempre a primeira carta quem faz a vasa, seguindo-se pela sua ordem como fica dito. O feito tem então por contrarios os outros tres jogadores, os quaes reunem os seus esforços para o fazerem perder, e ajuntam as suas vasas em um só monte; porque a este jogo não importa, que uns façam mais do que outros, com tanto que não deixem fazer ao feito as que lhe são necessarias para ganhar no jogo em que se faz.

Os trunfos obrigam-se reciprocamente, assim como as cartas dos outros naipes.

Como os tres jogadores contrarios do feito são igualmente interessados em o fazer perder, devem entender-se pelas suas puxadas, e pelos seus descartes, de modo, que não percam uma só vasa das que poderem fazer. O primeiro que joga de mão, por exemplo, deve jogar uma carta do naipe em que estiver forte, mas uma carta que não engane os parceiros, o que estiver á direita do feito, pelo contrario, deve jogar uma carta do naipe em que estiver fraco; porque sendo provavel, que os seus parceiros tenham algumas das cartas boas deste naipe, podem ganhar ás do feito, e pelo menos sempre tem a vantagem, de que este não faça as cartas inferiores do tal naipe.

Como a miseria se ganha quando se não faz vasa nenhuma, os contrarios do feito devem jogar as cartas mais pequenas que tiverem para vêr se o encartam, e pegar com as cartas maiores nas vasas a que o feito se tiver descartado; quando não tiverem cartas do naipe que vem jogado, devem descartar-se das cartas grandes dos outros naipes.

O jogador que diz passo, não se póde fazer depois d'isso.

O jogador que diz que se faz em alguma das cinco sortes do jogo, não se póde fazer depois d'isso em outra, excepto de menor para maior, no caso em que outro lhe queira fazer preferencia.

Ninguem póde deitar as cartas na mesa em quanto não tiverem passado todos os outros jogadores.

O jogador que joga de mão é obrigado a dar as cartas na mão seguinte, ainda que lhe não pertença segundo a ordem do jogo.

O jogador que diz suba a qualquer dos outros, que se quer fazer, é obrigado a fazer-se depois d'isso em algum dos jogos que preferem ao jogo, em que o outro se queria fazer. Exceptua-se o caso em que, o que diz a outro suba, tenha já passado, porque não tendo já direito para o embaraçar de se fazer não tem pena por ter proferido uma palavra, de que se não segue consequencia alguma má para os outros.

Se o jogador que se faz, se esquece de nomeiar o trunfo em que se faz, fica sendo trunfo a primeira carta que jogar, sendo

elle a jogar de mão; e se não fôr a jogar de mão, fica sendo trunfo o naipe favorito. Todavia, se o que era a jogar de mão, joga sem o feito o mandar, neste caso não perde o direito de nomear o trunfo, porque quando qualquer dos jogadores se faz, nenhum dos outros póde jogar, em quanto elle não manda que se jogue.

Nenhum jogador deve proferir palavras, nem fazer signaes, que possam influir no jogo; e todos podem vêr a ultima vasa seja de quem fôr.

Se lançando o feito as cartas na mesa suppondo que tem ganhado a mão, se acha que com effeito não tem feito as vasas necessarias para isso, podem os outros jogadores obrigal-o a que continue a jogar; mas não tem outra pena, porque da acção de patentear as cartas não póde resultar desvantagem senão para elle.

Se o feito lançar as cartas na mesa dizendo que tem perdido, perde realmente a mão, ainda que se conheça que tinha jogo para ganhar.

O feito que tendo ganhado a mão lançar as cartas na mesa, não tem direito para exigir dos outros jogadores a paga de mais vasas excedentes de que as que tiver feito, ainda que se conheça, que tem cartas para fazer mais algumas. Exceptua-se d'esta regra o caso de ter sómente na mão trunfos, e cartas firmes, de que os contrarios não possam fazer nenhuma vasa.

Nenhum dos contrarios do feito deve lançar as cartas na mesa, em quanto elle não lançar as suas, por ter ganhado ou perdido.

O jogador que renuncia, repõe; se depois que o convencerem de ter renunciado, renunciar segunda vez na mesma mão, repõe duas vezes; porém se se não der na renuncia se não no fim da mão, só tem a pena d'uma reposta, ainda que renunciasse duas vezes ou mais.

Se algum dos jogadores disser no fim da mão que outro renunciou, deve accusar a renuncia para se examinar a vasa, antes que se misturem aos descartes.

Se algum jogador accusar outro de ter renunciado, depois de se terem misturado as cartas, fica o accusado exempto da pena de repôr; porque esta pena não recahe senão sobre omissões, que se possam mostrar com evidencia.

Se o jogador que renuncia corta alguma vasa na occasião que renuncia, esta vasa fica pertencendo ao que a fazia, se lha não cortassem contra as regras do jogo.

Quando o jogador que renuncia é o feito, se perde a mão repõe duas vezes.

O jogador que joga com carta de mais, ou de menos, repõe.

O feito que joga com carta de mais, ou de menos, repõe; e paga as pagas do jogo, ainda que ganhe a mão; mas não repõe

duas vezes, ainda que a perda; porque perdendo elle não póde resultar prejuizo aos seus contrarios desta omissão.

Se algum dos contrarios do feito jogar a primeira carta para uma vasa sem lhe pertencer, qualquer dos outros dous a quém pertença jogar, não póde jogar carta do mesmo naipe, excepto o caso de não ter cartas de outro naipe. Isto deve entender-se se o feito advertir este engano antes de jogar para a tal vasa. Depois que joga para a vasa, já não tem direito para a desfazer.

Nenhum jogador deve jogar, nem descartar-se antes que lhe pertença, segundo a ordem do jogo.

O jogador que se esquece de pedir as pagas do jogo, ou parte dellas, póde fazel-o em quanto se não acabarem de dar as cartas para a mão seguinte; depois de dadas as cartas para a outra mão perde todo o direito que tinha a isto, excepto se as pedio e lh'as não pagaram.

O feito que faz as pagas dos jogos a um, ou a dous dos seus contrarios, está obrigado a pagal-as tambem aos outros, ainda que se esqueçam de lh'as pedir.

O feito que se esquecer de levantar o bolo que ganha, póde fazel-o em quanto se não acabam de dar as cartas para a mão seguinte, mas não depois d'isso.

A primeira reposta que se faz sobre os doze tentos com que entra para o bolo o jogador que dá cartas, não póde ficar para remissa; as que se fazem depois d'isto entram para o bolo, ou ficam remissas, segundo a vontade dos jogadores que repõem. Todavia depois que alguma reposta fica para remissa, não podem entrar para o bolo as que se seguem depois d'isso. Quando ha duas ou mais remissas, vão entrando as maiores primeiro que as menores.

O boston joga-se de recambós de tres rodas cada um, e para que não haja engano nesta parte, tira-se um tento do bolo em cada mão, e mette-se em uma pequena bandeja destinada para esse fim. No fim de tres rodas, em que cada jogador deve ter dado cartas tres vezes, entram os doze tentos do recambó para o bolo, tiram-se novamente os logares por sorte para outro recambó, em quanto se quer continuar o jogo. As repostas que se fazem sobre os doze tentos do recambó entram todas para o bolo.

Na mão em que entram para o bolo os doze tentos do recambó, não entra o jogador que dá cartas com tento nenhum para o bolo, nem os outros jogadores que continuarem a dar cartas, em quanto se não levantar o bolo do recambó.

O boston é um jogo em que não deve haver desigualdade, que resulte em desvantagem d'um, ou mais jogadores, entrando uns mais vezes do que outros, com os tentos com que se faz o bolo.

Todo o jogador que principia a jogar um recambó, é obrigado

a acabal-o ; exceptua-se o caso de algum accidente extraordinario dos que obrigam a deixar o jogo.

Das pagas. — O jogador que se faz, seja na sorte do jogo que fôr ; levanta o bolo, se faz as vasas necessarias para ganhar, e repõe-o se faz menos ; se ganha recebe de cada jogador as pagas do jogo, e se perde dá a cada um o mesmo numero de tentos que havia de receber se ganhasse.

Quem ganha ao boston recebe quatro tentos de cada jogador, do boston ; e dous mais por cada vasa que faz acima das cinco ; se ganha tendo tres figuras, recebe por isso mais dous tentos de cada jogador, e tendo todas as quatro figuras, recebe quatro tentos. Se perde o boston, paga a cada um dos outros quatro tentos do boston, dous por cada vasa que lhe falta para completar as quatro, e dous mais se perde tendo tres figuras, ou quatro se perde tendo-as todas quatro. Todas estas pagas são dobradas em naipe favorito.

Em pequena independencia, recebe oito tentos de cada jogador, e quatro mais por cada vasa que faz acima das seis ; dous se ganha tendo tres figuras, e quatro tendo-as todas. Se perde paga o mesmo que havia de receber se ganhasse. Em favorita as pagas são dobradas.

Em grande independencia, recebe dezeseis tentos de cada jogador, e oito mais por cada vasa acima das oito ; dous tendo tres figuras ; quatro tendo-as todas. Se perde paga o que havia de receber. Sendo em favorita são dobradas.

Em miseria, ganha trinta e dous tentos de cada jogador, se não faz vasa nenhuma, e perde trinta e dous, se faz uma ou mais vasas.

Em geral, recebe sessenta e quatro de cada jogador, se faz todas as vasas ; e perde-os se faz menos de treze vasas. Sendo em favorita é dobrada. Quem perde o geral repõe tambem o bolo.

Se se joga podendo-se fazer os jogadores com sete vasas, quem ganha recebe doze tentos do jogo das sete vasas, e seis por cada vasa que faz mais, além dos de figuras se as tem ; e perde o mesmo.

Boston sueco.

Cartas

Dar cartas. — No boston sueco dão-se as cartas á esquerda, uma a uma, como no boston ; mas não se descobre a ultima carta para designar a favorita, a qual se tira á sorte como logo mostraremos.

Dos differentes modos porque se podem fazer os jogadores. — Os jogadores podem fazer-se no boston sueco de dez modos differentes, a saber : em *boston*, em *pequena miseria*, *menor independen-*

dencia, grande miseria, maior independencia, pequena miseria descoberta, dez vasas, grande miseria descoberta, doze vasas, e *geral.* Estes jogos preferem uns aos outros na mesma ordem porque estão aqui descriptos,

Marcha do jogo. — No boston sueco ha duas favoritas, as quaes se tiram por sorte do modo seguinte: — Acabadas de dar as cartas com um baralho, o jogador que baralha o outro apresenta-o no meio da mesa; o jogador que é mão corta-o, e o que se segue levanta a carta de cima do macete que fica na mesa. Esta carta designa a primeira favorita, e o outro naipe da mesma côr fica sendo a segunda favorita.

Nos jogos em que se nomeia trunfo, a segunda favorita prefere aos naipes singelos, e a primeira prefere á segunda.

Em boston, e em menor independencia, póde jogar-se só, ou com parceiro. O jogador que se faz só em boston, precisa fazer cinco vasas para ganhar, e se se faz com parceiro precisa fazer oito entre ambos, cinco o que faz boston, e tres o que aceita ser seu parceiro. Se este faz menos das tres paga por ambos, e se o do boston faz menos de cinco, tambem paga por ambos, se perdem a mão: mas se com as vasas que fazem entre ambos completam as oito, é indifferente que um faça mais ou menos, ainda que algum d'elles não faça nenhuma.

O jogador que se faz só em menor independencia, precisa fazer seis vasas para ganhar, e fazendo-se com parceiro, precisam fazer dez entre ambos, seis o que faz a menor independencia, e quatro o que aceita ser seu parceiro. Se este faz menos de quatro paga por ambos, e se o outro faz menos de seis paga igualmente por ambos, se perdem; mas se ganham a mão, é indifferente que um d'elles faça menos vasas do que as que lhe pertencem. Se perdem a mão e nenhum d'elles faz as vasas que lhe pertencem, neste caso pagam ambos, tanto em boston, como em menor independencia. A menor independencia designa-se ordinariamente com a palavra *menor*, e a maior independencia com a palavra *maior*.

Quando um jogador se quer fazer com parceiro diz: *faço-me em boston*, ou *em menor. etc., com parceiro;* se o que fica á sua esquerda tem cartas boas no naipe em que elle se faz, aceita; se não, é a falar o que se segue a este, e por fim o ultimo.

Quando algum jogador se faz com parceiro, em boston, ou em menor, jogam estes dous contra os outros dous, ficando sempre nos logares em que se acham. A marcha do jogo é em tudo o mais como no boston. O jogador que quer preferir em vez de dizer suba, diz *melhor*, por exemplo, se a um jogador que diz boston, um dos outros lhe responde *melhor boston*, deve fazer-se o primeiro em jogo superior a boston em naipe singelo. Quando o primeiro se quer fazer em jogo igual ao do que prefere, diz *conservo*.

Pequena miseria prefere a boston. O jogador que faz a pequena miseria, retira uma carta á sua escolha, e joga com as doze; se não faz vasa nenhuma com estas doze cartas, ganha; mas se faz alguma perde.

Menor prefere a pequena miseria. Grande miseria prefere a menor independencia, quem a faz joga com todas as cartas; ganha-a se não faz vasa nenhuma, e perde se faz alguma vasa.

Maior independencia prefere a grande miseria, para a ganhar, é necessario fazer oito vasas. Joga-se sempre só, assim como todos os outros jogos que lhe são superiores.

Pequena miseria descoberta prefere a maior independencia, quem a faz retira uma carta á sua escolha, e joga com as doze patenteando-as; o que dá aos seus contrarios um meio seguro de a fazer perder, se tem em algum naipe cartas, em que alguma das d'elle possa fazer vasa.

Dez vasas prefere a pequena miseria descoberta, quem se faz neste ganha, se faz dez vasas, e perde se faz menos.

Grande miseria descoberta prefere ao jogo das dez vasas; quem a faz joga com todas as treze cartas patentes, ganha se não faz vasas, e perde se faz alguma.

Doze vasas preferem a grande miseria descoberta; para ganhar neste jogo, é necessario fazer doze vasas.

Geral prefere a tudo; para o ganhar é necessario fazer treze vasas; perde se faz alguma de menos. Ainda que um jogador faça as treze vasas não recebe as pagas do geral se se não fez em geral.

Em algumas partes joga-se o boston sueco sem geral.

Das pagas do jogo. — Dos doze modos porque se podem fazer os jogadores no boston sueco, quatro são miserias em que não ha trunfos, nem por consequencia naipes favoritos, o que faz com que as suas pagas sejam sempre fixas. Quem se faz em pequena miseria levanta o bolo, e recebe vinte e cinco tentos de cada jogador, se a ganha; repõe o bolo, e paga vinte e cinco tentos a cada jogador, se a perde.

Quem ganha grande miseria recebe cincoenta tentos de cada jogador, e paga o mesmo se a perde.

Quem ganha pequena miseria descoberta recebe cem tentos de cada jogador, e paga o mesmo a cada um se perde.

Quem ganha grande miseria descoberta recebe duzentos tentos de cada jogador; e paga o mesmo a cada um se perde. Bem entendido, que em qualquer jogo que se faça um jogador, levanta o bolo se ganha, e repõe-o se perde.

Nos seis jogos em que se nomeia trunfo, que são boston, menor, maior, dez vasas, doze vasas, e geral, regulam-se as pagas pelas vasas que se fazem, as quaes vão sempre a dobrar desde boston até geral do modo seguinte: — Cada vasa em boston vale

um tento; em menor dous; em maior quatro; em dez vasas oito; em doze vasas dezeseis; e em geral trinta e dous.

Tres figuras em qualquer destes jogos equivalem a duas vasas, e quatro figuras equivalem a quatro vasas. Assim quem ganha tendo tres figuras ganha mais as pagas de duas vasas; e quem ganha tendo as quatro figuras, recebe mais as pagas de quatro vasas. Se perde paga o que havia de receber se ganhasse.

Depois de sabermos que as pagas se regulam pelas vasas, e o que vale cada vasa nos differentes jogos de trunfo, póde conhecer-se em um instante o que deve receber o jogador que ganha em qualquer destes jogos, ou o que deve pagar se perder.

Se um jogador, por exemplo, se faz em boston e ganha, recebe cinco tentos de cada jogador do boston; se faz mais de cinco vasas recebe mais um tento de cada jogador por cada vasa que faz acima das cinco; e dous mais se ganha tendo tres figuras; ou quatro, se ganha tendo todas as quatro figuras. Se perde paga a cada jogador cinco tentos do boston, um mais por cada vasa que faz menos de quatro, dous mais se perde tendo tres figuras, ou quatro se perde tendo quatro figuras.

A igualdade do jogo pede que um jogador não perda mais do que póde ganhar, por isso quando perde paga uma vasa menos das que lhe faltam para ganhar, por não podêr perder sem lhe faltar uma vasa. Se se não attendesse a isto, o feito jogaria sempre com desvantagem.

Para simplificar o calculo do jogo reduzimos as pagas a um termo fixo, a saber: as de boston cinco tentos; as de menor doze; as mais trinta e dous; as de dez vasas oitenta; as de doze vasas cento e noventa e dous; e as de geral quatro centos e dezeseis; acrescentando a cada uma destas pagas as das vasas excedentes; duas mais por treze figuras; quatro por quatro figuras; sabe-se em um instante quanto ganha ou perde um jogador que se faz em qualquer dos seis jogos de trunfo. Como no geral se não podem ganhar vasas excedentes, tambem se não pagam, quando se perde, as que faltam para completar as treze com que se ganha o geral. Todas estas pagas se dobram se se joga na favorita, e quadruplicam-se, se se joga na primeira favorita. A carta que designa esta favorita deve estar patente na mesa até ao fim da mão.

Botão.

Jogo de rapazes, em que podem entrar até seis jogadores. Fazem uso, para jogar, de botões de osso, ou pequenas chapas de chumbo ou latão.

O jogo do botão joga-se de duas maneiras, *ao mettes*, e *á unhata*.

Ao mettes joga-se ainda de dous modos, *ao que fica*, ou *ao que corre.*

Para jogar ao que fica, faz-se uma covinha no chão, e cada um dos jogadores atira com o botão á cova, o que *fica* mais perto d'ella é *rei*, e joga primeiro, o outro marca uma risca no chão onde o rei deve pôr o pé para jogar. O rei pondo o pé na risca que lhe serve de limite, atira com os dous botões á cova, a qual está coberta com o pé do contrario, e que então toma o nome de *barracão;* e que só se descobre na occasião que o rei atira os botões; se os mette dentro do barracão ganha-os, e ao contrario perde-os.

No segundo modo, isto é, ao que corre, joga-se da mesma fórma com a differença, que não perde os botões pelos não metter no barracão d'uma *chocada*, mas continuam os outros a jogar para o mesmo effeito, correndo a roda quantas vezes fôr preciso, até que algum os metta, então esse ganha a todos.

Para jogar á unhata atiram todos á cova, e deixam ficar os botões onde cahiram, o que fica mais perto é rei, e o que fica mais longe é *marralho*, e ultimo a jogar. O rei joga primeiro, atira com o botão na direcção da cova, fazendo uso para isso da unha do dedo pollegar, o que se chama *picar ; se embocar*, isto é, se o metter na cova, continúa a picar os botões dos outros jogadores, e vai ganhando os que fôr embocando; logo que errar algum sahe, e joga o segundo, que faz o mesmo, e assim por diante até ao marralho.

Briscan.

Cartas, Jogo de cartas entre duas pessôas, com um baralho de trinta e duas cartas, em que se comprehendem os azes, os reis, as damas, os valetes, os dez, os noves, os oitos, e os setes, todas as outras se tiram do baralho.

Cada jogador levanta um maço do baralho, e o que tem a carta maior no fundo do seu dá cartas a primeira vez. Quem dá as cartas, depois de baralhar, e as dar a cortar ao outro, dá dez cartas a cada um, cinco a cinco, e atravessa descoberta debaixo da baralha a que se segue para servir de trunfo. As cartas pegam as maiores nas menores, cada uma no seu naipe, e os trunfos pegam em qualquer carta de outro naipe. A mão joga a primeira vez primeiro, e depois quem faz a vasa. Cada um dos jogadores compra uma carta da baralha a cada vasa, e o que faz a vasa compra primeiro.

As cartas são superiores umas ás outras na ordem seguinte: az, dez, rei, dama, valete, nove, oito e sete.

Para ganhar o jogo é necessario fazer seis centos pontos primeiro que o contrario. As sortes que produzem estes pontos são

as *quintas*, as *quartas*, e as *terceiras*, tanto de trunfo como dos outros naipes; os quatro azes, os quatro dez, os quatro reis, as quatro damas, os quatro valetes, os casamentos que consta cada um da reunião d'um rei e uma dama do mesmo naipe, e os casamentos de encontro, que succedem quando se encontra um rei com uma dama do mesmo naipe em uma vasa. Os pontos d'este casamento pertencem a quem jogar o rei; a reunião de cinco figuras, ou de cinco cartas brancas, ou de cinco trunfos na mão d'um jogador, um az, um dez, ou uma figura voltada em trunfo, o az de trunfo, a compra da ultima carta do baralho, as ultimas cinco vasas, o maior numero de vasas, o valor de cada uma das cinco cartas maiores, e o geral. As tres cartas inferiores que são o nove, o oito, e o sete, não produzem por si só pontos, e chamam-se *cartas baixas*.

Ha quatro quintas differentes, a saber:

A quinta maior do az em trunfo vale	600
A de rei	300
A da dama	200
A do valete	100

Ha cinco quartas, a saber:

A quarta maior em trunfo vale	200
A do rei	160
A da dama	120
A do valete	80
A do dez	60

Ha seis terceiras, a saber:

A terceira maior em trunfo	120
A do rei	100
A da dama	80
A do valete	60
A do dez	40
A do nove	20

Estas sortes não sendo em trunfo valem a metade.

Quintas. — As quintas são compostas de cinco cartas seguidas do mesmo naipe.

Quartas. — As quartas são compostas cada uma das quatro cartas seguidas do mesmo naipe.

Terceiras. — As terceiras são compostas cada uma das tres cartas seguidas do mesmo naipe.

Os quatro azes juntos valem	150
Os quatro dez	100
Os quatro reis	80
As quatro damas	60
Os quatro valetes	40
Os casamentos em trunfo	40

Quem tem cinco figuras conta vinte pontos, e se depois de

ter jogado uma d'estas figuras compra outra, conta outra vez vinte pontos, o que se repete todas as veses que se compra uma figura de novo. A mesma regra se observa nas cartas brancas, que se acham em numero de cinco no jogo de qualquer dos jogadores, com a differença de que se conta só dez pontos.

Depois que se acabam de comprar as cartas da baralha, o jogador que se acha com cinco trunfos conta trinta pontos.

Quando o jogador que dá cartas tira para trunfo uma figura, um az, ou um dez, conta dez pontos. O az de trunfo vale trinta pontos, exceptuando o caso de já ter sido contado.

Quem compra a ultima carta da baralha conta o ponto.

O jogador que faz as ultimas cinco vasas conta vinte pontos.

Depois de jogadas as ultimas cartas o jogador que tiver mais vasas conta dez pontos.

Cada jogador conta depois d'isto os pontos do valor das cartas que se acham nas suas vasas, a saber: onze por cada az, dez por cada dez, quatro por cada rei, tres por cada dama, e dous por cada valete. Se algum jogador faz todas as vasas ganha o jogo.

Quando um jogador tem na mão o sete de trunfo, póde trocal-o pela carta que está voltada servindo de trunfo, seja a carta que fôr, porém é necessario fazer esta troca antes de jogar para a vasa que se faz antes de se comprar as ultimas cartas.

Em quanto ha cartas para comprar, não ha obrigação de dar cartas do mesmo naipe á carta do contrario, nem de cortar, ainda que se esteja baldo ao naipe que vem jogado; mas depois que se compram as ultimas cartas ha obrigação não só de dar carta do naipe jogado, mas até de a carregar podendo, e de a cortar não tendo carta do mesmo naipe.

Um jogador que contou uma terceira, uma quarta, ou uma quinta em qualquer naipe, não póde contar uma nova terceira, uma nova quarta, nem uma nova quinta, formada com alguma carta que empregou na que contou.

Burro.

Cartas

Jogo de cartas pueril, que se póde jogar entre duas ou mais pessôas, com um baralho completo de cincoenta e duas cartas.

Tira-se por sorte quem dá cartas a primeira vez. O jogador que dá cartas depois de baralhadas e cortadas, dá tres cartas a cada jogador, e põe a baralha no meio da mesa.

O jogador que é mão joga uma carta, e todos os outros são obrigados a jogar uma carta do mesmo naipe da carta jogada; quando não tem compram da baralha as cartas uma por uma, até encontrar uma que seja desse naipe, a qual é obrigado a jogar, os outros fazem o mesmo em identicas circumstan-

cias. Quando já não ha baralha, o que não tem carta do mesmo naipe fica com as que vem jogadas naquella mão.

O jogador que deitar carta maior em cada vasa, joga de mão para a vasa seguinte.

As cartas tem o seu valor ordinario; a maior é o rei, depois a dama, valete, dez, nove, oito, sete, sena, quina, quadra, terno, duque, e az.

Quando os jogadores vão ficando sem cartas estão livres; o ultimo que ficar com cartas, é declarado *burro*, e contam-se-lhe tantos annos como de cartas tem na mão.

Burro em pé.

Este jogo só differe do antecedente em que, o que dá cartas em logar de pôr simplesmente a baralha no meio da mesa, devide-a ao meio, e encosta uma metade sobre a outra em fórma de arquinho. A marcha do jogo é a mesma, com a differença que aquelle que fôr comprar e deitar as cartas abaixo, é obrigado a ficar com todas.

Burro francez.

Neste jogo quando ha muitos jogadores, e que se quer fazer durar o jogo muito tempo, joga-se com mais d'um baralho.

O jogador que dá cartas, que se tira por sorte, depois de as baralhar e fazer cortar pelo da sua esquerda, dá dez cartas ou mais a cada um, de maneira que não fique carta alguma, depois de destribuidas igualmente.

O jogador que é mão joga uma carta, e todos são obrigados a jogar carta do mesmo naipe; o jogador que a não tiver é obrigado a ficar com as que se jogam naquella mão. O mais como no primeiro burro.

Burro machacaz.

Jogo de rapazes; um põe a cabeça sobre os joelhos d'outro, e os mais formam uma fileira na retaguarda. O principal diz ao que tem a cabeça nos joelhos, e que é *burro machacaz*, que elle ha de ficar em sovela, por exemplo; e chamando um por um, estes montam sobre o burro machacaz, e o principal pergunta-lhe: — *Que deixas tu ao burro machacaz? — Uma foca*, por exemplo. — Depois chama por outro, que responde outra cousa, até vir algum que responda *sovela*, que foi em que elle ficou, e vai para o seu logar.

Busca tres.

Jogo de rapazes. Formam uma roda em filas de dous de

fundo, e distantes umas das outras o comprimento d'um braço. Ha dous jogadores que correm pela parte de fóra desta roda, um atrás do outro, e o detrás fazendo esforços para dar pancadas nas costas do que vai adiante; este se se vê em perigo de levar, põe-se adiante de qualquer das filas dizendo: *busca tres;* o que fica na retaguarda desta fila sahe para correr atrás do que anda por fóra, o qual faz o mesmo, e assim por diante, até que os jogadores queiram mudar de jogo. Nenhum póde dizer busca tres sem ter primeiro dado tres voltas; e não se póde atravessar a roda em caso algum.

Cabra-cega.

Jogo pueril. Venda-se os olhos a um dos jogadores, ou este lhe caiba por sorte, ou se offereça voluntariamente para isso, pois que facilmente virá logo outro occupar o seu logar. Adverte-se que todos os jogadores que entrarem neste jogo nunca devem sahir para fóra da sala em que se estiver jogando, debaixo de pena de ir para o meio da casa.

Isto sabido, e principiando o jogo em uma sala a que se tenham tirado as cadeiras, faceis a fazer cahir o que está no meio da casa, se porá em tal sitio este mesmo com os olhos vendados, depois qualquer dos jogadores lhe fará dar duas, tres, ou mais voltas, para que perda o tino da sala.

Acabando isto cada qual procura fugir, e acautelar-se, para que o vendado não o encontre, e este passa a fazer as maiores diligencias para apanhar algum; se o consegue, este fica no seu logar, e assim continúa o jogo em quanto não enfastiar.

Cabra-cega da varinha.

Jogo de prendas, que se joga em pé formando os jogadores uma roda, e dando as mãos; e uma d'ellas a quem couber por sorte, tapando-se-lhe os olhos muito bem com um lenço, se metterá dentro da roda com uma varinha na mão. Este mandará que ella gire em torno d'elle, e isto feito que páre: então apontando com a varinha para uma das pessôas da roda, o que lhe ficar fronteiro pegará nella pela extremidade; o que faz de cabra-cega dá tres gritos e o outro lhe corresponderá, porém contrafazendo a voz quanto lhe fôr possivel, e o cabra-cega deve conhecer quem é o que lhe responde, nomeando-o em voz alta: se acerta destapa os olhos e não dá prenda, e vem para o seu logar aquelle que designou, ao contrario dá prenda, fica de dentro, e continúa a andar a roda como a principio, etc., e assim por diante até acertar.

Caché.

O jogo do caché joga-se no mesmo taboleiro que o jogo do taco, tira-se-lhe para esse fim o aro, e põe-se-lhe no seu logar um ponteiro de ferro, de seis pollegadas de altura, a que se dá o nome de *palito*.

Para principiar cada um dos jogadores atira da cabeceira debaixo á tabela da cabeceira de cima, e quem fica mais longe dá bola.

A cabeceira de cima é a da barra, e a de baixo, é a que lhe fica opposta.

Cada partida é de oito pontos; quem os faz primeiro ganha.

Quem faz um *truque* ganha dous pontos; quem faz dar a bola do contrario na *barra*, ou no *palito*, ganha um ponto; e ganha outro se lhe dá com a sua depois de ter dado na bola do contrario; e dous dando-lhe com ambas, ou dando com uma no palito, e na barra.

Quem se *nega* perde dous pontos, e quem erra a bola perde um ponto.

Quando se faz um truque, ou se dá uma negada, dá-se bola como no jogo direito, e quem faz ganho *joga a seguir*.

Tambem se joga o caché com carambola á italiana. Os jogadores estipulam então o numero de pontos de cada partida.

As negadas tomam o nome de *idas*, e a barra deve ser mais estreita do que o diametro das bolas, para que sáiam apertadas. As bolas devem ter duas pollegadas de diametro.

Este jogo está fóra de uso.

Canastras.

Jogo de rapazes, em que só podem jogar em numero par. A terça parte dos jogadores põe-se de bruços no chão, e outros agarram-se dous a dous, cada par com o corpo ás avessas um do outro, isto é, um com a cabeça para baixo, e o outro na posição natural; depois rolam-se por cima dos que estão de bruços e passam para o outro lado de maneira que o que estava de cabeça para baixo fica na posição natural, e o outro toma a posição opposta, e assim continuam ora para um lado, ora para outro.

Cantos.

Jogo pueril, entre cinco pessôas, n'uma sala sem moveis, uma em cada canto, e a quinta no meio. Os que occupam os cantos mudam d'uns para outros, trocando-se os jogadores mutuamente, e o que está no meio procura durante esta troca occupar um dos cantos, se o consegue, o que estava n'esse logar, ou que tendo trocado, devia estar, vai para o meio, e assim continúa.

Carapêta.

Jogo pueril, com um bocadinho de páo do feitio d'uma bolota de esteva, dando-lhe com os dedos uma volta pelo pé, com certo geito, que a faz andar ao de redor.

Cascavel mudo.

Jogo de prendas; o presidente pega em sete cascaveis ou guisos, e a um d'elles tira-lhe de dentro a bolinha que o faz soar, e por tanto fica mudo; e mostrando todos os seis aos circumstantes para que vejam que todos elles tocam, menos aquelle, os metterá dentro d'um lenço dizendo:

Pres. — Prestai todos attenção
Ao jogo do cascavel;
E quem não acertar com elle
Dará prenda sem detenção.

Lastimai a sua desdita
Nasceo mudo, e sem quebranto
Faz se consuma em pranto,
E em vós espera a sua dita.

Todos. — ¿ Pois que quer o cascavel?
Pres. — Que lhe deis quartel.
Todos. — Que o busque elle.

Então o presidente sacudindo o lenço, para que os cascaveis se misturem, atira com elle a um dos jogadores, o qual promptamente lhe pega pelo sitio em que estão os cascaveis, e apalpando pega em um, se acertar de ser o mudo, não dá prenda; mas sendo outro qualquer, pagal-a-ha sem remissão; e assim irá passando de mão em mão, dizendo-se unicamente:

Pres. — Aqui está o cascavel.
Jog. — ¿ E que quer o cascavel?
Pres. — Que lhe deis quartel.
Jog. — Que o busque elle.

Deste modo proseguirão dando volta por todos os da partida.

Caroços.

Jogo de parar usado entre os indios do Canadá. Ha oito caroços que são pretos d'um lado e brancos do outro; depois de feitas as apostas, o banqueiro atira com todos ao ar: então se se acham que os que cahiram com a face preta para cima estão em numero impar, o banqueiro ganha, e se estiverem todos pretos ou todos brancos ganha o dobro: porém se elles se acham em numero par, perde.

Cassino.

Jogo de cartas que se joga entre dous, ou quatro jogadores, com um baralho completo de cincoenta e duas cartas. Cartas

Os parceiros tiram-se por sorte. Os dous jogadores que tiram cartas maiores são parceiros um do outro, e por consequencia os que tiram as menores são do mesmo modo parceiros um do outro. Quando a sorte não decide da primeira vez por tirarem dous jogadores cartas similhantes, estes tornam a tirar uma ou mais vezes, se é necessario. O jogador que tira carta maior escolhe logar, e dá cartas a primeira vez. Os outros sentam-se, cada um defronte do seu parceiro.

Depois de as baralhar; e fazer cortar pelo jogador da sua direita, dá quatro cartas cobertas a cada um pela esquerda, e deita quatro na mesa descobertas.

De ordinario dão-se duas a duas, tanto as dos jogadores como as da mesa.

Cada carta pega nas cartas similhantes a ella; assim o rei pega em um, ou mais reis se os ha na mesa; a dama em uma ou mais damas, etc. Deve observar-se além d'isto, que cada carta das que tem os pontos marcados pega não só nas cartas similhantes a ella, mas tambem em todas as que fizerem uma somma de pontos iguaes aos d'ella. Supponhamos para exemplo, que entre outras cartas se acham na mesa um dez, uma sena, uma quadra, um sete, um duque, e um az; o jogador que sendo a jogar tiver um dez na mão, levantará com elle o dez da mesa, dizendo: dez; depois o seis e a quadra, dizendo: seis e quatro dez; depois o sete e o duque, e o az, dizendo: sete e dous nove, e um do az, dez.

Se houvesse na mesa mais cartas com que podesse fazer a somma de dez, levantal-as-ia com o mesmo dez. O mesmo acontece a respeito de todas as outras cartas, excepto o az, que só póde levantar os azes que estejam na mesa.

Depois que se dá a primeira data de cartas, o jogador que fica immediatamente á esquerda de quem as dá, examina as suas, e joga uma; se esta carta é similhante a alguma, ou algumas das quatro que estão na mesa, ou comprehende uma somma de pontos igual a todas, ou parte d'ellas, levanta com ella as cartas similhantes da mesa, ou as que fazem a mesma somma de pontos. Se não tem carta nenhuma, com que levante alguma das que estão na mesa, joga a que lhe faz mais conta, a qual fica igualmente na mesa, com as que lá estão. O jogador immediato a este pela esquerda faz o mesmo, e successivamente os outros correndo a roda, até que todos tenham jogado as suas cartas.

Depois de jogadas as cartas da primeira data, o jogador que dá cartas dá novamente quatro a cada um, as quaes se jogam do mesmo

modo; e depois de jogadas dá mais quatro a cada um. As cartas d'esta terceira data são as ultimas; porque as tres datas de dezeseis fazem quarenta e oito, que ajuntando-lhe as quatro, que se deitaram a principio sobre a mesa, fazem cincoenta e duas, de que consta o baralho.

O parceiro do jogador que dá as cartas vai ajuntando em um só monte as que fazem ambos, e um dos seus contrarios faz o mesmo a respeito do seu parceiro, para contarem no fim do jogo os pontos que fazem. Os pontos contam-se do modo seguinte: o *cassino grande*, que é o dez de ouros, vale dous pontos; o *cassino pequeno*, que é o duque de espadas, vale um ponto; conta além d'isto um ponto por cada az, tres pontos se tem vinte e sete cartas ou mais; e um se tem sete ou mais cartas de espadas. Estes pontos sommados juntos fazem onze, de que consta cada jogo, assim póde ganhar-se em uma mão fazendo-os todos, ou com algumas *clarezas*, que se tenham feito.

O cassino joga-se a robers; para ganhar um rober é necessario ganhar dous jogos, os quaes podem produzir desde um até cinco. Ganha-se o jogo singelo quando os contrarios fazem seis ou mais pontos; e ganha-se dobrado quando elles não chegam a fazer seis pontos. Os pontos marcam-se d'esta maneira:

um.	0	seis.	0 000
dous. . . .	0 0	sete.	0 0 0
tres	000	oito.	000 0
quatro. . .	0000	nove.	0 0 0
cinco . . .	0 0 0	dez.	0 0 0 0

Dous jogos dobrados dão um rober de cinco jogos, quatro dos dous jogos dobrados, e um do rober. Um dobrado e um singelo dão quatro, dous do dobrado, um do singelo, e um do rober. Dous singelos dão tres, dous dos dous jogos singelos, e um de rober. Se os contrarios ganham um, descontam-se-lhe dous, se é dobrado, e um se é singelo.

Quem faz dez pontos marca só nove, porque desconta o que fazem os contrarios; quem faz nove marca sete; quem faz oito marca cinco; quem faz sete marca tres; e quem faz seis marca

um. Em algumas partes cada partido marca os pontos que faz sem descontar os do partido contrario, e quem faz primeiro onze ganha, contando-se sempre os pontos das clarezas se as ha.

Quando algum jogador levanta uma ou mais cartas da mesa, deixando-a sem nenhuma faz uma *clareza*, com que ganha um ponto, o qual se marca logo que se faz a clareza.

Quando se empatam as cartas, isto é, que cada um tem vinte e seis, na mão do empate ninguem conta os tres pontos das cartas, e por consequencia não se fazem mais de oito pontos.

Leis do jogo. — 1.ª Os parceiros tiram-se por sorte; os que tiram cartas maiores são parceiros, e da mesma forma os que tiram as mais pequenas. Quando se tiram cartas similhantes tornam-se a tirar outras.

2.ª — Quem tira a carta maior escolhe logar, e dá cartas.

3.ª — Ainda que se ache errado o baralho que serve para tirar os parceiros por sorte, não se tiram de novo por amor d'isso.

4.ª — O cassino joga-se a robers, e no fim de cada rober, tiram-se novamente os parceiros por sorte, excepto se concordam em jogar fixos.

5.ª — Quando se não estipula preliminarmente o modo porque se hão de dar constantemente as cartas, cada jogador as póde dar como quizer.

6.ª — Quer se estipule ou não o modo porque se devem dar as cartas, nenhum jogador as póde dar por dous modos differentes no mesmo jogo.

7.ª — Quando se joga com dous baralhos, o parceiro do jogador que dá as cartas baralha um, em quanto o seu parceiro dá com o outro, e depois de baralha lo põe-o á sua direita, que é a esquerda do que as ha de dar na mão seguinte.

8.ª — Se no fim da primeira mão, se achar que o baralho tem carta de mais ou de menos, ou cartas similhantes, é a mão nulla.

9.ª — O jogador que dá as cartas não póde ajuntar, e pôr a seu lado as cartas que elle, e o seu parceiro fazem. O parceiro é quem as deve ajuntar, e pôr do seu lado.

10.ª — Todo o jogador tem direito para pedir a qualquer dos contrarios que lhe mostre as cartas da ultima vasa, se desconfia que podesse haver engano nas que levantou da mesa.

11.ª — Quem joga a liantado é obrigado a levantar a carta, mas deve jogar esta mesma carta quando lhe pertencer.

12.ª — Nenhum jogador deve dar a entender ao seu parceiro por gestos ou sinaes que tem o cassino; ou que quer que lhe faça pontos.

13.ª — Todo o jogador póde contar as suas cartas quando quizer, mas não póde perguntar ao parceiro quantas tem, nem outra qualquer cousa, que possa influir directa ou indirectamente no ganho do jogo.

14.ª — Ainda que algum jogador erre as cartas não perdem por isso os contrarios o direito de contar os pontos que tiverem, e de ganhar o jogo, se fizerem os pontos necessarios para isso.

Regras geraes para jogar com acerto.—Posto que o jogo do cassino pareça naturalmente facil pela simplicidade da sua marcha, é um dos mais difficeis que se conhecem, quando se trata de o jogar com delicadeza, porque se não póde jogar bem sem muito discernimento, para conhecer que cartas se devem jogar com preferencia a outras nos differentes periodos do jogo, e em que circumstancias se deve fazer o sacrificio d'algumas cartas para evitar uma clareza.

A primeira regra que devem seguir escrupulosamente as pessoas que quizerem jogar bem o cassino, é a de tomarem muito sentido nas cartas que vão sahindo para saberem as que estão ainda dentro, o que lhes póde ser muito util para regularem as suas jogadas com a maior vantagem possivel.

Deve sempre preferir-se as vasas de mais cartas ás de menos. Como o maior numero de cartas de espadas produz um ponto para quem as faz, é desnecessario dizer, que em casos identicos se devem levantar primeiro as cartas de espadas do que as outras, isto é, completar as sete de que precisa, porque d'ahi por diante deve continuar o jogo sem contemplação nenhuma a este respeito.

O jogador que tendo na mão cartas grandes e pequenas, não tem em que pegar, deve deitar primeiro na mesa as pequenas, porque lhe podem servir para encartar as grandes, entretanto que as grandes não servem nunca para encartar as pequenas. Exceptua-se porém quando o jogador receia que a sua carta vá fazer ponto com que o da sua esquerda levante tres, ou mais cartas, e principalmente havendo azes na mesa. Outra excepção, é quando as cartas grandes que tem na mão são dous setes, dous oitos, etc. estando fora os outros dous; n'este caso deve jogar uma das cartas grandes para fazer com ella a outra na roda seguinte, e entretanto póde-se-lhe offerecer occasião de fazer algumas cartas pequenas.

O jogador que tem a escolha de pegar em duas cartas grandes ou em duas pequenas, deve primeiro pegar nas pequenas, porque evita os encartes dos contrarios.

Deve observar attentamente o seu parceiro para ver se se conhece pelas suas jogadas se tem cassino grande, e se deseja que lhe faça ponto para lhe jogar cartas que lhe possam fazer algum dos pontos que deseja. Todavia como se não póde conhecer o que elle deseja senão por supposições não se deve sacrificar o certo pelo duvidoso, e muito principalmente quando se receia que as cartas que se jogam para fazer ponto ao parceiro, o façam ao jogador que joga antes d'elle.

Os azes devem jogar-se quando houver só figuras na mesa; quem os guarda para o fim, sugeita-se a jogal-os por força, e se houver então cartas pequenas na mesa, ha grande probabilidade de que façam ponto ao jogador da esquerda.

Quando os jogadores depois de chegarem a um certo periodo do jogo, conhecem que lhes não é possivel ganhar em cartas, porque o partido do contrario está já muito avançado, devem fazer toda a força para ganhar em espadas, pegando antes em uma carta d'este naipe do que em duas ou tres de qualquer outro.

O pé deve guardar uma figura, ou uma carta segura para *feixe*, porque como quem faz a ultima vasa levanta todas as cartas, que se acham então na mesa, não se deve expôr a perdel-as podendo-as levantar. O contrapé deve fazer o mesmo, porque póde succeder que o pé não tenha carta com que fazer feixe, e então tendo-a, ella levanta todas as que estiverem na mesa. Dá-se o nome de feixe á carta que termina o jogo.

Em todos os periodos do jogo importa muito evitar clarezas, mas ha sobre tudo circumstancias, em que se devem sacrificar algumas cartas para as evitar. Quando os contrarios estão a ponto de acabar um jogo, e muito principalmente estando a dez, não se lhe devem deixar cartas na mesa com que possam fazer clareza. N'esta circumstancia deve fazer-se o sacrificio não só d'algumas cartas, mas tambem de pontos se o caso o pedir. Tambem se devem evitar as clarezas com muito cuidado, quando os jogadores, que as querem evitar esperança tem de acabar o jogo, e os contrarios estão a ponto de desdobrarem. Chama-se *desdobrar*, a passagem do ponto com que se perde o jogo dobrado, para o ponto com que se perde o jogo singelo. Esta passagem é de cinco para o seis. Uma clareza é de mais ou menos consequencia segundo o estado do jogo; e mais ou menos provavel segundo o numero de cartas que tem sahido similhante á carta com que se póde fazer clareza.

Chapa.

Jogo de rapazes; consiste em atirar ao ar com duas moedas de cobre chamando a face que tem as armas *sorte*, e á opposta *azar*; se aquelle que atirou com as chapas, lhe cahirem com *sorte-sorte*, ganha; mas se ao contrario lhe cahirem com *azar-azar*, perde. No caso de cahirem *sorte-azar* não perde nem ganha.

As moedas maiores chamam-se *lepes*, e as mais pequenas *guines*.

Chapelêta.

Jogo pueril, que consiste em atirar com pedrinhas chatas sobre a superficie da agua, e com ellas fazem uns circulos, que se vão

fazendo mais pequenos até acabarem em pyramide. A acção de jogar chama-se *fazer chapelêtas.*

Chapeo.

N'este jogo de prendas os jogadores fazem uma roda; pegar-se-ha em dous chapeos, o presidente toma um d'elles, e dá outro ao jogador que bem lhe parecer, advertindo-o, que quando elle presidente tiver o seu na cabeça, elle deve estar com o outro na mão; quando se assentar, este deverá estar pé, e assim tambem ao contrario.

Se casualmente succeder acharem-se ambos cobertos, ou descobertos; assentados, ou em pé, paga o segundo prenda, e o presidente lhe manda entregar o chapeo a outro.

O presidente n'este jogo deve ser muito vivo, e emprehender uma conversação, á qual necessariamente deve o outro contestar: e d'este modo é raro aquelle que não perde e dá prenda.

Não deixa de ser importante n'este jogo haver chapeos destinados para elle, pois não sendo assim, quanto melhores os que andarem n'esta dança, tanto se fará a seus donos mais sensivel o infalivel estrago que no fim do jogo lhe notarem.

Chicote queimado.

Jogo de rapazes. Dá-se pedrinha para se saber o que hade ir procurar o chicote queimado, o qual vai para um logar retirado, em quanto os outros escondem o chicote, ou cousa similhante em logar onde não seja impossivel ir buscal-o. Logo que isto é feito dizem *já*. O que ficou vai procural-o, e quando está perto do logar em que o chicote está escondido, dizem-lhe os outros *quente, quente;* quanto mais perto estiver mais apressado devem repetir aquella palavra; e se estiver longe dizem *frio, frio, como a pedra d'um rio.* Quando der com o chicote deve correr atrás dos outros, e áquelle a quem der com elle tres vezes, esse é que fica para o jogo seguinte. Advertindo que se todos chegarem ao *couto* antes de lhes dar com o chicote nas costas estão livres.

Chincalhão.

Cartas O chincalhão joga-se de dous, ou de quatro de parceiros, com um baralho a que se tiram os oitos, noves, e dez.

Cada um dos jogadores levanta um macete, e o que tiver carta maior no fundo dá cartas.

Dão-se tres cartas a cada jogador uma a uma, ou de outro qualquer modo, com tanto que seja por convenio de todos, e que es continuem a dar do mesmo modo.

A quina de ouros é a maior carta, depois segue-se a quina de páos, a dama de espadas, a quadra de páos, o sete de copas, o sete de ouros, a espadilha, os ternos, os duques, os azes, os reis, os valetes, as damas, os setes, seguindo-se assim até ás quadras que são as cartas mais pequenas. Em algumas partes a espadilha é superior ao sete de ouros.

As cartas pegam umas nas outras, sejam de que naipe fôrem. Por exemplo, terno de páos empata a qualquer dos outros, e ganha a qualquer duque, seja do naipe que fôr; e assim todas as mais cartas.

O jogo é de trinta pontos; quem os faz primeiro ganha o jogo. Depois de se fazerem os primeiros quinze deslavram-se, e mette-se um tento grande, ou outro qualquer signal no seu logar, para se saber que se deslavraram os primeiros, e continúa-se a tentear até se fazerem os outros quinze para ganhar o jogo.

Supponhamos que se joga de dous. Se o que dá cartas diz *truco*, e o outro depois de vêr as suas cartas jogar sem envidar, joga-se a mão para tres pontos, e ganha quem faz duas vasas, e havendo vasa empatada, ganha quem faz a primeira. Quando o jogador que dá cartas não truca póde trucar o outro se quizer. Se se joga uma mão sem trucar, quem faz duas vasas ganha um ponto, e havendo alguma vasa empatada ganha sempre quem faz a primeira das outras duas. Assim ganha-se igualmente fazendo tres vasas, fazendo duas, ou fazendo uma primeiro que o contrario, havendo vasa empatada.

Este jogo é de envide, mas sómente de pontos, e não se podem envidar mais de tres sobre o envide do contrario. Supponhamos que o jogador que dá cartas truca; o outro póde envidar tres pontos mais dizendo *vale seis*. Se o que deu as cartas quizer reenvidar mais tres diz *vale nove;* o outro póde accrescentar mais tres, e dizer *vale doze;* e se continuarem envidando-se successivamente tres a tres, podem acabar o jogo em uma mão.

Quem faz o primeiro envide usa sempre do termo *truco*. Este primeiro envide é só de dous pontos; porque como se joga a mão simples para um ponto, e a trucada para tres, o excedente é só de dous. Os envides que se seguem a este não podem ser demenos de tres pontos, nem exceder este numero.

Se um jogador truca, e o outro não quer jogar a mão perde um ponto. Se um jogador que trucou não quer jogar, quando o outro lhe diz vale seis, perde tres. Se o que disse vale seis não quer jogar quando o outra diz vale nove, perde seis. Assim quem não aceita um envide, perde os pontos do envide precedente.

Os jogadores envidam, não só quando tem boas cartas, mas envidam algumas vezes com cartas falsas para intimidar os con-

trarios, fazendo-lhes suppôr que tem bom jogo; este envide chama-se *cacha*. Os envides neste jogo não se designam com o nome de envides, nem se diz que um jogador envida mais tres, mas que põe seis, nove, etc.

Como se joga só com tres cartas a marcha do jogo é facil. Quem tem duas cartas de *escalão*, grandes, e uma baixa, joga a baixa para que o contrario pegue, e lhe jogue para a mão, para fazer as suas duas de escalão, se o contrario não tiver alguma superior á sua maior. Supponhamos, por exemplo, que um jogador tem a quina de ouros, a dama de espadas, e a quadra de copas, tem toda a certeza de ganhar, ainda que o contrario tenha as outras cartas grandes. Neste caso deve jogar a quadra de copas para que elle pegue, e *fazer chave para a mão* com a quina de ouros, e a dama de espadas; porque se lhe jogar a quina de páos pega com a quina de ouros, e fica a dama de espadas sendo a maior, com que faz a segunda vasa. Se lhe jogar a quadra de páos pega com a dama de espadas, e fica-lhe a quina de ouros, que é superior a tudo. Isto mesmo deve entender-se a respeito de outras cartas de escalão, com a differença de lhe não darem toda a certeza de ganhar, mas sómente alguma probabilidade, por podêr ter o contrario as superiores. Quem tem duas cartas grandes iguaes, deve jogar logo uma para sondar o jogo do contrario, e fazer a primeira vasa, se elle não tiver cartas superiores, ou se tendo só uma superior, lhe quizer deixar fazer esta vasa para fazer chave para a mão com a superior, e outra menor. Neste caso póde succeder que a carta menor do contrario seja igual á sua menor, o que o fará ganhar, por ter feito a primeira vasa.

Logo que algum dos jogadores chega a quatorze por cima, fica o jogo trucado até se acabar; mas já se não póde pôr seis; assim se o que tem os quatorze por cima não quer jogar a mão lavra o contrario um tento, e se a joga e perde, perde tres tentos..

Em algumas partes joga-se o chincalhão valendo a mão simples dous pontos; e perdendo dous pontos o jogador que não aceita o truque, depois que o outro tem uma vasa; porém isto só se faz por convenio particular.

Choca.

Jogo de rapazes, que consiste em dar com uma vara grossa em uma bola, a que chamão *choca*; quando uma bola dá na outra chama-se *chocar*.

Cobertôr.

Jogo de rapazes. Pegam muitos pelos ourelos d'um cobertôr

e um deitado no meio, e balanceando-o, contando uma, duas, tres, atiram com o do meio ao ar, empregando a maior força possivel, para que vá bem alto: e depois na quéda tornam a aparal-o no cobertôr.

Coelhinho.

O coelhinho é um jogo de parar que se joga ao mesmo tempo com dados e cartas, entre um banqueiro, e diversos pontos.

Cartas e dados

O banqueiro faz bolo da somma que quer expôr ao jogo, de que não póde tirar dinheiro, e os pontos vão parando cada um o que quer.

Para principiar o jogo, estendem-se sete cartas na mesa, a saber: uma quadra, uma quina, uma sena, um sete, um oito, um nove, e um dez. Os pontos param o que querem em cada uma d'estas cartas, e o banqueiro lança tres dados com um copo; se o ponto dos dados é igual ao de alguma das cartas em que ha paradas, ganham os pontos que param, e se é igual ao numero de pontos que faltam para completar o numero vinte e um, ganha o banqueiro.

Quem pára no dez ganha, se o copo deita o ponto de dez, e perde se deita o ponto de onze; porque a dez pontos faltam onze para completar o numero de vinte e um, que produzem os tres dados, contando o das tres faces que ficam para cima, e os das tres que ficam para baixo. Por consequencia o numero das combinações dos tres dados para deitar dez pontos, é igual ao das combinações com que se póde deitar o ponto de onze. Pelas combinações dos tres dados se vê, que cada um destes dous pontos se póde deitar com vinte e sete combinações differentes.

As paradas feitas no nove ganham-se quando os dados deitam o ponto de nove, e perdem-se quando deita o de doze; porque nove e doze fazem vinte e um, e póde fazer-se cada um destes dous pontos com vinte e cinco combinações dos tres dados.

As paradas feitas no oito ganham-se quando o banqueiro deita o ponto de oito, e perdem-se quando deita o de treze, porque oito e treze fazem vinte e um. Podem fazer-se cada um d'estes dous pontos com vinte e uma combinações dos tres dados.

As paradas feitas no sete ganham-se quando o banqueiro deita o ponto de sete, e perdem-se quando deita o de quatorze; faz-se cada um destes pontos com quinze combinações dos tres dados.

As paradas feitas na sena ganham-se quando o banqueiro deita o ponto de seis, e perdem-se quando deita o de quinze. Podem fazer-se cada um d'estes dous pontos com dez combinações dos tres dados.

As paradas feitas na quina ganham-se quando o banqueiro deita o ponto de cinco, e perdem-se quando deita o de dezeseis. Pódem fazer-se cada um d'estes dous pontos com seis combinações dos tres dados.

As paradas feitas na quadra ganham-se quando o banqueiro deita o ponto de quatro, e perdem-se quando deita o de dezesete; e pódem fazer-se cada um d'estes dous pontos com tres combinações dos tres dados.

O terno não se estende na mesa, porque este ponto só se póde fazer com azes, e os azes vindo todos tres juntos, tomam o nome de *coelhinho*, e fazem ganhar ao banqueiro tudo o que se acha parado em todas as cartas; como se não faz parada no terno, não se perde nada com o ponto de dezoito, o qual é inteiramente nullo.

Os pontos costumam munir-se cada um, de um numero de cartas similhantes ás que se acham na mesa; porque a este jogo faz-se *paz*, *parolim*, *sete de levar*, e todo o jogo que se costuma fazer apontando á banca.

A vantagem que o coelhinho, ou ponto de tres produz ao banqueiro não é tão grande como o pensam quasi todos os jogadores; porque este ponto, segundo o calculo de probabilidade, deve vir de duzentas e dezeseis vezes, uma vez; pois que nas duzentas e dezeseis combinações de azes não ha mais do que uma para o fazer.

Neste jogo é melhor parar nas cartas grandes do que nas pequenas, e sobretudo no dez; porque como ha vinte e sete combinações para fazer este ponto, e o de onze, ha mais probabilidade de que estes pontos virão com mais frequencia, do que os pontos pequenos em que ha menos combinações. Depois do dez o nove, o qual se faz com vinte e cinco combinações dos tres dados, e assim por diante.

Como o coelhinho, ou a parelha dos tres azes ganham tudo o que se acha parado em todas as cartas, quanto mais frequentes fôrem as sortes, e os azares de qualquer ponto, menos expostas estarão á sorte do coelhinho, as paradas que se fizerem nas cartas dos pontos, que os tres dados podem deitar com mais frequencia.

Alguns jogadores costumam fazer bolo no jogo do coelhinho, sem a vantagem de ganhar todas as paradas com as parelhas de azes, de modo que não ganham se não ganhando as cartas em que ha paradas. Neste caso o jogo é igual, visto que ha o mesmo numero de combinações dos tres dados para ganhar, e para perder, em qualquer carta que se pare. Os jogadores que fazem bolo a este jogo sem vantagem dos azes, fazem este partido aos pontos que lhe querem parar, porque se persuadem que indo pelos pontos grandes tem mais probabilidade de ganhar.

Leis do jogo. — 1. O jogador que faz bolo sugeita ao jogo o dinheiro que deita na mesa para fazer bolo, e é por esta razão obrigado a topar quaesquer paradas que lhe façam os jogadores permanentes.

2. — Se o jogador que faz bolo perde ultimamente uma carta em que haja duas ou mais paradas que excedam o resto do seu bolo, deve pagar pela direita até onde chegar o dito resto: e ganhando deve receber do mesmo modo pela direita até completar uma somma igual á somma com que ganha.

3. — Os jogadores que param são obrigados a pôr as suas cartas descobertas.

4. — Os pontos podem fazer paz, parolim, sete de levar, quinze de levar, etc., com tanto que façam o jogo com clareza.

5. — Os jogadores que param podem salvar o relance a qualquer parada que quizerem, tanto de viva voz, como com os signaes que se estilam no jogo da banca.

6. — As paradas feitas desde que os dados sahem do copo são nullas para quem pára, e para quem topa.

7. — Se algum dos pontos salva o relance a uma carta em que tem feito jogo de dous ou mais modos, suppõe-se que salva o relance a tudo; e se a carta estivesse, por exemplo, de parolim, sete de levar, etc., com massa, e reduzisse com o signal do jogo, o parolim, ou sete de levar, a paz: neste caso fica valendo a massa. O coelhinho sendo, como é, um jogo puramente de azar, é prohibido, só póde ser jogado como entretenimento, e nunca com ambição de ganhar dinheiro.

Couto.

Jogo de rapazes. Marca-se um logar para servir de *couto*, e dá-se pedrinha para saber o que ha de ficar. Isto feito, os jogadores collocam-se fóra do couto nos logares que quizerem, mas que sejam o mais distante possivel do couto, e o jogador que ficou trata de ir agarrar um, ou de lhe dar tres palmadas nas costas; se o consegue, aquelle que segurar fica para o jogo seguinte, quando não, continúa elle até que o consiga. Os jogadores estando dentro do couto ficam livres, e podem entrar e sahir quando quizerem.

Commercio.

Joga-se o commercio com um baralho completo de cincoenta e duas cartas, e podem jogar ao mesmo tempo de tres até doze pessôas. Cartas

Empregam-se para jogar este jogo tentos do valor em que convêm os jogadores. Os logares tiram-se por sorte; quem tira

a carta maior escolhe logar e dá cartas a primeira vez; os outros tomam os seus logares pela direita segundo a ordem da carta que cada um tira. Cada jogador entra com um tento para o bolo.

Dar cartas. — O jogador que tirou a carta maior toma o nome de *banqueiro*, na mão em que dá cartas; baralha-as, e depois de as dar a cortar ao da sua esquerda, dá tres cartas a cada jogador principiando pela direita, todas tres juntas, ou uma a uma, mas devem dar-se sempre como na primeira mão. As cartas que ficam depois que cada jogador tem as suas tres, tomam o nome de *banca*. Depois de se jogar a primeira mão, dá cartas o jogador que era mão, e vão dando cartas todos, cada um quando lhe pertence, correndo á roda pela direita. Os jogadores concordam no numero de rodas que deve durar o jogo.

Se o baralho tem carta de mais ou de menos, ou duas cartas similhantes; se se acha alguma carta voltada ao dal-as; ou se se volta, tornam-se a baralhar para se darem de novo.

Do valor das cartas. — O az, que é a principal carta do jogo, vale onze pontos; as figuras, entre as quaes o rei é a maior, valem dez pontos cada uma; e as outras valem os pontos que pintam.

Ha tres meios para ganhar o bolo, que são: ponto, sequencia e parelha.

O *ponto*, consiste em duas ou tres cartas do mesmo naipe; assim o az, e o dez dão por ponto vinte e um. Uma só carta não faz ponto; o ponto maior ganha ao menor.

A *sequencia*, forma-se pela reunião de tres cartas que se seguem immediatamente uma á outra: assim um az, um rei, uma dama, compõe a principal sequencia. Uma quadra, um terno, e um duque, compõe uma sequencia que é a menor de todas. Uma sequencia superior ganha á inferior, mas a menor de todas basta para ganhar ao maior ponto.

A *parelha*, consiste na reunião de tres cartas da mesma figura, como tres azes, tres damas, tres setes, etc. A parelha maior ganha á maior sequencia, e a todos os pontos.

Marcha do jogo. — Depois de dar as cartas, o banqueiro põe a banca diante de si, e faz esta pergunta: *quem quer commerciar?*

A mão depois de ver o seu jogo diz que quer *commerciar por dinheiro*, ou *por troca*. Os outros dão cada um, quando é a fallar, uma d'estas respostas.

Commerciar por dinheiro. — O que quer commerciar por dinheiro, pede ao banqueiro uma carta da banca em logar d'outra que se lhe dá, e que elle mette debaixo da banca; e dá-se-lhe um tento por esta carta.

Commerciar por troca. — Quem quer commerciar por troca, dá uma das suas cartas ao jogador da direita, o qual lhe dá uma das suas em troca, sem que isto custe nada.

Assim cada jogador commercia trocando uma carta com o da sua direita, o que se vai seguindo á roda, cada um segundo a ordem em que se acha, e continúa até que algum forme o jogo a que se propõe.

Logo que algum d'elles tem formado o ponto, sequencia, ou parelha que desejava, mostra o seu jogo, e os outros são obrigados a cessar todo o commercio, ficando cada um com as cartas com que se acha.

Se o jogador que é mão se desse por satisfeito com o seu jogo logo no principio, e o mostrasse, o commercio ficaria desde esse momento suspenso para todos, e o bolo pertenceria a quem tivesse maior ponto, sequencia, ou parelha. O que succede a respeito da mão entende-se igualmente a respeito de qualquer dos outros jogadores, com tanto que mostre o jogo quando é a falar.

O banqueiro tem vantagens, e desvantagens que lhe são proprias.

Recebe dos que commerciam com dinheiro, um tento de cada carta que lhes dá da banca.

Não dá nada por commerciar com a banca.

Se ha empate em ponto, sequencia, ou parelha entre o banqueiro e os outros jogadores, o banqueiro ganha o bolo.

O banqueiro póde commerciar por troca com os outros jogadores. N'este caso dá, sem receber dinheiro, uma carta do seu jogo ao jogador da sua esquerda.

Qualquer que seja o jogo que o banqueiro tem na mão, quando não ganha o bolo, é obrigado a dar um tento a quem ganha.

O banqueiro que tendo um ponto, uma sequencia, ou uma parelha, não ganha o bolo porque outro jogador tem um ponto, uma sequencia, ou parelha superior, é obrigado a pagar um tento a cada jogador, ainda que ninguem lhe tenha comprado cartas da banca.

Compadre.

Jogo de prendas; postados todos em uma roda, dará principio ao jogo o presidente, dizendo, que todos devem repetir o que lhe ouvirem, só com a differença, que aos homens se chama compadres, e ás senhoras comadres; porque n'esta alternativa quem se engana dá prenda. Do mesmo modo as daraõ aquelles que não repararem nas faltas que os mais commetterem, e que devem ter notadas sobre a testa com um bocadinho de papel. Advertidos d'estas circumstancias, proseguirá d'esta maneira pelo lado direito.

Compadre, diz minha comadre (apontando para o da esquerda) *se por acaso tres, dous*, e *um, é tudo um?* e assim segue a volta toda; se algum casualmente se equivocar, chamando á senhora compadre, e ao homem comadre; além de pagar prenda, porá na

testa um bocadinho de papel; e n'este mesmo caso o que fala accrescenta á palavra compadre, ou comadre o de uma vez marcado, e se esse o estiver já duas vezes, tambem elle dirá duas, ou tres, ou as que forem, e esquecendo-se d'isto, pagará prenda, e porá em si outra marca. Perderá tambem, se ao que estiver marcado uma só vez lhe chamar marcado duas, ou mais vezes.

Na segunda volta, e em todas as mais que se jogarem, póde o presidente augmentar numeros salteados, e sempre differentes, porém deve sempre terminar estes com *tres, ou dous, e um, é tudo um?* E isto concorre para que proferindo elle os numeros velozmente, como muda d'elles para outros em cada volta, faça cahir os jogadores facilmente, e pagar prenda.

Conca.

Jogo de rapazes; consiste em atirar pelo ar pedaços de tijolos, ou moedas de cobre, a quem chegará mais perto das *balizas*. E' um arremedo do jogo que os antigos chamavam *discoludere*.

Conde de cabra.

Para este jogo de prendas se requer, que o numero dos jogadores nunca seja par, e que formando todos um circulo, e cantando todos os jogadores a um tempo, e andando á roda dizem assim:

Coro. — Se quizer o conde de cabra a viuvinha. — Se quizer o conde de cabra se lhe dará.

Pres. — Já não quer o conde de cabra, triste de mim. Já não quer o conde de cabra se não, se não, se não a ti.

Quando o presidente principia a cantar, pára a roda, e largam todos as mãos uns dos outros; e acabando elle de cantar, em quanto vai dizendo se não, etc., o que póde repetir as vezes que bem lhe parecer, vai igualmente olhando para uma e outra parte, e assim que diz: — se não a ti — abraça-se com um dos jogadores, e os mais seguindo immediatamente o seu exemplo, farão outro tanto abraçando-se com um dos companheiros; bem entendido que ninguem póde, nem deve fazer isto em quanto o presidente não o fizer primeiro, pois tem a regalia de escolher entre todos a quem melhor lhe parecer; e como depois o numero que resta é impar, necessariamente ha de ficar um sem companheiro, e a quem succeder este desastre pagará prenda, e passa depois para o logar de presidente, e este vem occupar o que elle deixa.

Costuma muitas vezes acontecer, terem dous no pensamento abraçar a um mesmo sujeito, e de ordinario quer a má ventura que seja o que fica entre elles ambos, e entretanto os mais ficam

pares; neste caso deverão dar prenda todos tres por evitar questões, e a repetição de outro lance similhante.

Quando succede pagarem dous, ou tres, não obstante para o meio do circulo não irá mais do que um sómente, e será o que estiver mais proximo ao presidente da antecedente, contando sempre pelo lado direito do mencionado presidente.

Contrabando.

A sciencia neste jogo de prendas não consiste em tocar a cousa que se nomeia: assim tudo aquillo que não estiver em posição de podêr ser tocado quando se nomeia, ou que ainda sendo possivel não se toque, é contrabando.

Quem o rege não faz advertencia alguma, só costuma, e deve dizer, que attentem ao jogo que vai pôr em pratica; e principia dizendo, v. g. *chegou agora um navio carregado de calças* (e com dissimulação toca as que tem vestidas), *e não é contrabando*. Quem não está no caso, nomeia promptamente outro genero dos que lhe lembram, e que não são prohibidos, e que se vendem publicamente, e diz, v. g., *chegou hoje um navio carregado de sardinhas, e não é contrabando*: como não as toca, porque é provavel as não traga comsigo, impugnam-o os mais, asseverando ser contrabando, e requerendo-lhe que pague prenda. Assim prosegue a roda nomeando muitas cousas, que podem ser tocadas, e que não se tocam e pagam prenda: o que neste jogo faz mais bulha é, que havendo algum que saiba o jogo bem, nomeia a mesma cousa tocando-a dissimuladamente, e dizendo que não é contrabando, e os mais lhe respondem: tem V. muita razão, que não o é com effeito, e se algum reclama depois, que como póde ser contrabando para uns, e para outros não: a esta justificada replica se lhe responde: que aquelle sugeito tem privilegio exclusivo, o qual fará ver acabado o jogo. Finalmente passadas duas, ou tres rodas, se dirá então em que consiste ser uma cousa só contrabando e deixar de ser tudo ao mesmo tempo: é este um jogo, que com uns mesmos individuos só se poderá jogar uma vez; porque conhecido o em que consiste a sua galantaria, ninguem gostará d'elle, porque é impossivel que algum erre; mas caso appareça na sociedade algum novato, para confusão d'elle, e recreio dos mais, deve pôr-se em scena.

Corda.

Jogo de rapazes, e que serve muito para exercicio do corpo. Com uma corda de linho, ou estopa, da grossura de meio dedo; presa pelas extremidades nas mãos, a fazem passar em roda do corpo, por baixo dos pés, e por cima da cabeça, pulando segui-

damente, ou correndo, sem que a corda se embarace no corpo. Ha diversos modos de jogar: no mesmo logar; a pés juntos; a pé coxinho; braços cruzados; duas n'um pulo; tres n'um pulo, etc, isto ou passando a corda detraz para diante, ou vice-versa. Para jogar apostam dous ou mais, que passm a corda d'esta ou d'aquella maneira, um certo numero de vezes; e aquelle que se lhe embaraçar a corda no corpo perde, e passa-a ao immediato, correndo assim a roda até um chegar ao numero determinado, e esse é o que ganha.

Corda comprida.

Na corda comprida podem entrar muitos jogdores. Dous de entre elles seguram a corda cada um por uma extremidade, e a fazem girar nem muito lentamente, nem muito apressadamente, e desorte que em cada giro ella toque no chão. O primeiro jogador aproveita a occasião em que a corda está no ar para entrar no jogo, e começa a saltar ou a pés juntos ou apé coxinho. Quando quer acabar aproveita o momento em que a corda acabou de passar pelos seus pés para sahir pelo lado opposto áquelle por onde entrou. Se antes de sahir se deixa apanhar pela corda, ou se durante os saltos fica embaraçado nella, passa para o logar de um dos que estão fazendo girar a corda. Podem jogar muitos ao mesmo tempo, e estabelecer dous ternos que apostarão em um certo numero de saltos dados de um ou outro modo.

Corneta.

Jogo de rapazes. E' o mesmo jogo que fica explicado com o nome de *choca*, com a differença de ser jogado com uma unha de boi.

Cornicola.

Jogo de rapazes. Consiste em uma ponta de carneiro, com a qual jogam a lançal-a mais longe com a ponta do pé, ou a tocar em uma baliza.

Corriola.

Jogo usado nas feiras. E' um páosinho que um rapaz tem nas mãos com um laço ou fita; para ganhar é necessario acertar quando se responde, que está dentro ou fóra.

Cró.

Cartas Jogo de cartas onde podem jogar de cinco até vinte pessôas. Quando os jogadores são cinco ou seis, joga-se com um baralho

sem oitos, noves, dez; mas se jogam mais faz-se uso d'um baralho completo de cincoenta e duas cartas.

A primeira e a principal carta é o rei, e a ultima ou a menor é o az.

Cada jogador recebe uns abonos com o valor que se estipular.

Tira-se por sorte quem dá cartas, o qual depois de as baralhar, e dar a cortar ao da sua esquerda, dá uma carta coberta a cada jogador, e tira tres para si, entre as quaes escolhe a melhor.

O jogador que é mão diz que fica, se a carta que recebeo lhe convem; e se lhe não agrada pede ao jogador que está á sua direita que lh'a troque. Este é obrigado a trocar a sua carta pela do primeiro, excepto se tem um rei: neste caso responde *cró*, ao peditorio, e o outro é obrigado a guardar a carta de que se queria desfazer. O mesmo acontece a todos os outros jogadores até chegar ao que deu cartas. Este ultimo não troca a sua carta, porém tira a primeira da baralha e troca-a pela do jogador da sua esquerda; excepto se fôr um rei, porque então não tem logar esta troca.

Quando acaba assim a roda, cada jogador patentêa a sua carta, e o que tiver a menor mette um tento para o bolo. E' possivel que quatro jogadores paguem ao mesmo tempo um tento para o bolo: isto acontecerá, por exemplo, se cada um tiver um az, que é a menor carta do jogo; se não houver az no jogo, é o duque que paga, e successivamente o terno, a quadra, etc. E' raro que o que dá cartas pague tento para o bolo, porque tendo a escolher entre tres cartas, deve naturalmente encontrar uma que seja superior a alguma das que distribuio aos outros jogadores. D'aqui se vê a grande vantagem que ha em dar cartas.

Quando qualquer jogador já não tem tentos, sahe do jogo. Assim aquelle que ficar ultimo com tentos, é quem ganha o bolo.

Cucarne.

Jogo de rapazes, com dous ossinhos da extremidade da perna do carneiro, que pela parte d'onde estão lisos, lhe chamam *cu*, e pela d'onde não o estão, mas tem um lavorsinho em cima lhe chamam *carne*. Chamam a estes ossinhos *ganizes*.

Cul-bas. Fallencia

Jogo francez, de cartas, em que podem jogar juntos de seis até oito pessôas. Cartas

Faz-se uso d'um baralho completo de cincoenta e duas cartas; e dá-se a cada jogador uns abonos, cujo valor se estipula; e fixa-se o numero de rodas que durará o jogo. Os jogadores enram em cada mão com um tento para o bolo.

Tira-se por sorte quem dará cartas, o qual depois de as baralhar, e dar a cortar, distribue cinco, em duas partes, a cada jogador; depois estende sobre a mesa as primeiras oito cartas da baralha. O resto da baralha nao é preciso para jogar a mão.

O jogador que é mão examina as suas, e vê se tem algumas cartas similhantes ás que estão na mesa: se tem por exemplo, na mão um az, e que haja na mesa outro az, levanta este az com o seu, e põe estas duas cartas de lado: cada um dos jogadores que se seguem faz o mesmo, advertindo que nenhum póde levantar nem deitar mais do que uma carta de cada vez.

Ha porém duas excepções a esta regra. A primeira é que um jogador que tem tres cartas similhantes, e com os mesmos pontos, como tres damas, tres setes, etc. póde empregar estas tres cartas para levantar a quarta similhante, que está sobre a mesa.

A segunda excepção tem logar quando ha sobre a mesa tres cartas similhantes, como tres setes, tres oitos, etc. e que a quarta similhante se acha na mão d'um jogador, neste caso póde levantar com ella as tres da mesa.

Se um jogador que é a jogar não tem carta alguma similhante ás da mesa, é obrigado a fazer *cul-bas*, isto é, a descobrir as suas cartas diante de si, e é preciso mais, que elle metta para o bolo tantos tentos como tem de cartas, de que se não pôde desfazer. Então o jogador que se segue póde escolher a carta que quizer, e tomal-a da do jogador que fez *cul-bas*, assim como das outras que estão na mesa.

O jogo continúa desta maneira, em quanto houver cartas nas mãos dos outros jogadores. Porém logo que algum chega a desfazer-se de todas as suas cartas ganha o bolo, e ganha mais a cada jogador tantos tentos como de cartas conservarem nas mãos.

Se acontecer que nas cinco cartas que se dá a qualquer jogador, se achem quatro cartas da mesma especie, como quatro duques, quatro ternos, póde descartal-as, e pedir outras da baralha.

Cunhos ou cruzes.

Jogo de parar, é muito simples. Consiste em deitar ao ar uma moeda qualquer, depois de se ter convencionado em chamar d'um lado *cunho*, e ao outro *cruz*. Esta moeda quando assenta no chão apresenta necessariamente uma das suas faces. Ora quando se lança ao ar, um dos jogadores diz *cunho*; se a face apresenta cunho ganhou; e no caso contrario perde. O outro jogador pega na moeda e atira igualmente ao ar, dizendo cruz ou cunho, conforme lhe parecer; porque não ha regra alguma que sujeite a escolha do lance que se deve dizer; e qual-

quer jogador é senhor de escolher o lance que lhe convier, ou dizendo sempre *cruz*, ou sempre *cunho*.

Reflexões sobre este jogo. — 1. Que probabilidade haverá de tirar muitas vezes a fio cunhos, ou muitas vezes a fio cruzes; ou jogando com mais moedas, que probabilidade teremos de tirar todas cruzes, ou todas cunhos?

E' evidente, 1.° que não havendo razão alguma para que se tire primeiro cruzes do que cunhos, ou vice-versa, a probabilidade de que se tirará um dos dous é igual a $\frac{1}{2}$, ou que ha igual partido a parar contra, ou a favor.

Porém se se jogar a dous lances, e qualquer aposta que tirará em ambos cruzes; para saber o que deve apostar, é preciso ter attenção que todas as combinações de cruzes ou cunhos, que podem tirar em dous lances consecutivos da mesma moeda são:

cruz-cruz.
cruz-cunho.
cunho-cruz.
cunho-cunho.

das quaes uma só dá cruz-cruz. Portanto só ha um lance em quatro vezes que faz ganhar ao que aposta tirar duas vezes a fio cruzes; a probabilidade d'este caso será por consequencia de $\frac{1}{4}$; e aquelle que apostasse a favor, não devia apostar mais do que um mil reis por exemplo, em quanto que o outro apostaria tres; porque este ultimo teria tres lances a favor, e um só contra. Assim as apostas para jogar o jogo igual devem ser nesta proporção.

Acontecerá o mesmo áquelle que apostasse tirar tres vezes a fio *cruz*, por exemplo, teria sómente para si uma só das oito combinações de cruzes ou cunhos, que podem resultar de tres lances successivos da mesma moeda. A probabilidade neste caso seria consequentemente de $\frac{1}{8}$, durante que a que tira o seu adversario seria de $\frac{7}{8}$. Não deve portanto jogando igual, apostar mais do que um contra sete.

E' inutil analisar outros casos, por que é facil de vêr que a probabilidade de tirar cruzes quatro vezes a fio é de $\frac{1}{16}$; cinco vezes a fio, é de $\frac{1}{32}$, etc.

2.° — O problema de determinar qual é a probabildade de tirar com duas, tres, quatro moedas, tudo cruzes, ou tudo cunhos, se resolve pelos mesmos casos. Em duas moedas lançadas ao ar, ha quatro combinações de cunhos, ou cruzes, das quaes uma só é cruzes: em tres moedas lançadas ao ar juntamente ha oito, das quaes uma só dá tudo cruzes; etc. Assim as probabilidades de cada um destes casos são as mesmas que as dos casos analogos examinados acima. 3.° — Pergunta-se então quanto se póde apostar que tirará uma vez cruzes, em

dous lances? — Pelo methodo acima, achar-se-ha que ha tres contra um. Com effeito ha em dous lances quatro combinações, das quaes tres dão ao menos uma vez cruzes em dous lances, e uma só que dá sempe cunhos; d'onde se segue que ha tres combinações em favor d'quelle que apostar tirar uma vez cruzes em dous lances, e uma só contra.

Dados de parar.

Os jogos de dados foram conhecidos entre muitos povos antigos, e muito principalmente entre os gregos, e os romanos; mas nenhum d'estes povos se deu tanto aos jogos de parar de dados, como as nações modernas. A mania d'estes jogos é quasi universal entre as nações commerciantes, e ricas, onde o luxo das modas, dos expetaculos, e de outros divertimentos dispendiosos, arrasta comsigo a corrupção dos costumes; e por uma consequencia necessaria o desejo immoderado de satisfazer todos os appetites, que o máo exemplo, e o costume classificam na ordem das commodidades indispensaveis.

Entre os jogos de dados calculados segundo os principios de igualdade, e justiça, tem-se introduzido outros, que os jogadores de má fé estabeleceram fundados em combinações fraudulentas, e dolosas. A perfida cobiça d'estes espoliadores, não se dando por satisfeita com estas combinações dolosas, levou a fraude até ao ponto de falsificar os dados, para espoliar com mais segurança os jogadores de boa fé, que cahem cegamente nos seus laços.

Differentes modos porque se podem falsificar os dados. — Podem falsificar-se os dados, não só por proposito meditado dos jogadores ladrões, que empregam este meio fraudulento, para roubar os *patos;* mas innocentemente pelos artistas, que os fabricam por falta de principios seguros, capazes de os dirigir na arte difficil de os fabricar.

1.° Falsificam-se os dados formando cada um de duas peças de marfim, perfeitamente unidas; uma d'estas peças tem uma cavidade interior, que se enche de chumbo, ou de ouro; o qne pondo o centro de gravidade d'aquelle lado, faz com que o dado cahia a maior parte das vezes sobre a base mais pesada, offerecendo por consequencia a outra face para cima. O jogador que quer ir pelos pontos grandes, põe a base pesada da parte do ponto grande. Quando se falsifica um só dado põe-se o peso da parte do seis, para ir pelos pontos pequenos; e da parte do az, para ir pelos pontos grandes; falsificando-se dous; põe-se o peso do segundo da parte do cinco, para ir pelos pontos pequenos, e da parte do dous, para ir pelos pontos grandes; e falsificando-se tres, põe-se o pezo do terceiro da parte da quadra, para ir pelos pontos pequenos, e da parte do terno, para ir pelos pontos grandes. Os

dados falsificados por este modo designam-se com o nome de *dados carregados*.

Diz-se que um jogador vai pelos pontos grandes, quando ganha com os pontos grandes, e que vai pelos pontos pequenos, quando ganha com os pontos pequenos. Diz-se por exemplo, no jogo de *sete e oito primeiro que treze e quatorze*, que um jogador vai pelos pontos grandes, quando ganha com treze e quatorze, e perde com sete e oito; e que vai pelos pequenos, quando ganha com sete e oito, e perde com treze e quatorze.

2.° Falsificam-se os dados, fazendo os buracos dos pontos profundos, e um pouco escavados no interior, e enchendo-os com um bitume negro de materia leve. As faces do seis, do cinco, e do quatro sendo as mais leves, por se lhe ter tirado mais quantidade de marfim, são as que ficam mais naturalmente para cima: a vantagem com estes dados será para quem fôr pelos pontos grandes.

3.° Falsificam-se os dados não os fazendo com as seis faces perfeitamente iguaes; as faces maiores cahem com mais facilidade para baixo; assim assinalam-se nas faces mais pequenas os pontos porque se quer jogar.

4.° Outro modo de falsificar os dados, é fazendo-os de marfim da cavidade do dente do elephante; porque a cavidade que estava ligada á carne é muito mais porosa, do que a parte interior, o que faz com que a face da parte da cavidade do dente cahia com mais facilidade para cima, por ter o centro de gravidade do lado d'onde o marfim é mais compacto.

Este modo de falsificar os dados, é sem contradicção o mais engenhoso de todos, e um dos que podem ser falsificados pelo mesmo artista que os fabrica, sem intenção de fazer mal.

5.° Não só se carregam os dados, fazendo-os cada um de duas peças bem unidas; mas fazendo-lhe um buraco da parte do seis, que penetre quasi até á face do az, mettendo-lhe o chumbo, ou ouro de modo, que fique da parte do az, e tapando o buraco com um bocado de marfim atarraxado, e escavado por dentro, para fazer a parte do seis leve. Todavia os dados carregados d'este modo, ou sendo feitos de duas peças, não podem ser unidos com tanta perfeição, que se não conheçam examinando-os com todo o cuidado, sobre tudo se não são envernisados.

6.° Outr o modo de carregar os dados, extremamente engenhoso, e que a vista mais perspicaz não póde conhecer, é o seguinte. Para carregar o dado da parte do az, brocam-se os dous pontos do cinco, que ficam da parte mais proxima á face do az, e fazem-se penetrar quasi até á face do dous; faz-se o mesmo com os dous buracos do quatro, fazendo-os penetrar quasi até á face do tres, e escavando interiormente o dado com um buril delicado, enchem-se todas as cavidades de ouro em pó, e

tapam-se os buracos com o bitume negro, que marca os pontos. Carregados assim os dados pela parte do az, faz-se mais leve da parte do seis, e escavando-os pelos buracos dos pontos do quatro e do cinco, que ficam mais proximos d'aquella face, e tapam-se sómente as extremidades dos buracos deixando o resto vazio.

7.º Além d'estes differentes modos de falsificar os dados, ha outro, que sem embargo de ser extremamente grosseiro, é o que os jogadores de má fé empregam com mais frequencia. Tem dados marcados com dous pontos grandes, e dous pontos pequenos; por exemplo, um dado marcado com todos os pontos ordinarios, á excepção do do seis, que é marcado com um az, assim como na face opposta, de maneira que tem dous azes, em vez de seis e az; outro tem dous duques, em vez de cinco e dous; outro dous ternos, em vez de quatro e tres; outro tem duas quinas, em vez de seis e cinco; e outro duas senas, em vez de seis e az.

Quando um jogador, dos que empregam este estratagema; principia a jogar, joga com os dados bons de pontos exactos, que apresenta o dono da casa; mas fazendo logo cahir um no chão, como por acaso, ao levantal-o substitue-lhe um dos seus dados falsos.

Se o jogador que empregou este estratagema faz *bolo franco*, e vai como é costume pelos grandes, substitue ao dado que cahio um dado com duas senas, o que lhe dá muitas combinações mais para ganhar do que para perder. Se o jogo é o de *sete e oito primeiro que treze e quatorze*, e elle pára, substitue ao dado bom, um dado com dous azes, o qual lhe dá a mesma vantagem, que lhe dava o que era marcado com um seis na face do az, tendo este ponto nas duas faces oppostas. Jogando o *sete e oito primeiro que o treze e quatorze de roda*, substitue ao dado bom, um dado de dous pontos grandes, se quer ganhar com o copo na mão; porque n'este caso topa tudo o que lhe param, e faz as suas paradas pequenas, e isso sómente quando é obrigado a fazel-o por ser mão.

Pelo contrario se quer ganhar parando, substitue ao dado bom, um dado com os dous pontos pequenos; faz grandes paradas, e quando lhe chega o copo á mão, topa sómente uma somma pequena.

E' raro que se dê naturalmente nas alicantinas d'esta natureza; porque quando uma das faces de pontos similhantes fica para cima, fica a outra para baixo; e quando fica alguma d'estas faces para um lado, fica a outra para lado opposto, o que faz com que não possam de modo nenhum ser vistas ao mesmo tempo pelo mesmo jogador.

Em algumas partes evitam o defeito, que a desigualdade dos pontos produz nos dados, marcando-os com algarismos, bem no meio da face. Estes algarismos, posto que sejam gravados no

marfim, conservam uma proporção a respeito da sua grandeza, que não fazem umas faces dos dados mais leves do que as outras.

Leis geraes dos jogos de parar de dados.—1.ª — Os dados devem patentear-se na mesa para que qualquer dos jogadores, que os quizer examinar, o possa fazer á sua vontade.

2.ª — O jogador que os principia a deitar, tanto devendo conservar o copo na mão, como correndo a roda, deve metter os dados no copo á vista de todos os jogadores, e deital-os fazendo-os correr bem pela mesa. Em algumas partes para evitar toda a especie de dolo, que a malicia humana possa escogitar sobre este artigo, lançam-se os dados n'um *trombão* cahindo depois em uma especie de bandeja, com um circulo elevado, que não deixa sahir os dados para fóra do seu recinto.

3.ª — Se algum dos dados ficar em cima do dinheiro, ou da *medalha*, não vale o lance.

4.ª — Se fica algum dado entalado entre o dinheiro de modo que fique alguma esquina para cima, ou que tenha alguma inclinação, não vale o lance.

5.ª — Se algum dos dados ficar em cima de algum corpo estranho como lenço, caixa de tabaco, candieiro, etc. ou encostado a alguma cousa com uma esquina no chão, e outra no ar, não vale o lance.

6.ª — Se algum dos jogadores lançar os dados, tendo deixado algum d'elles fóra do copo, não vale o lance.

7.ª — Se algum dos jogadores lançar os dados tendo ficado algum d'elles sobre a borda do copo, o que nos termos do jogo se designa com a espressão *ficar de pulpito*, não vale o lance.

8.ª — Se querendo algum dos jogadores lançar os dados ficar um ou dous no copo, depois de os ter lançado, o que nos termos do jogo se designa pela expressão, *deitar por musica*, não vale o lance, e é obrigado a deital-os outra vez.

9.ª — Se depois de se lançarem os dados ficar um sobre o outro, não vale o lance.

10.ª — O jogador que lança os dados não os póde levantar em quanto algum dos outros não nomear o ponto.

11.ª — Se nos jogos em que os dados correm á roda, lançando-os successivamente todos os jogadores, cada um quando lhe pertence, se esquece algum d'elles de pegar no copo, quando lhe chega o seu turno, póde reclamar o seu direito em quanto o jogador que pegou no copo sem lhe pertencer, não tiver lançado os dados, topando a parada ou paradas que lhe tiverem feito.

12.ª — Se nos jogos em que não é partido o pegar no copo, pegar n'elle algum jogador a quem não pertença a sua vez, passando algum em claro, os outros podem obrigar a pegar no copo, o que passou em claro, em quanto o que pegou n'elle

indevidamente não tiver lançado os dados topando a parada ou paradas, que lhes tiverem feito.

Das differentes combinações dos dados. — Podem combinar-se dous dados de trinta e seis modos differentes, como se póde vêr neste pequeno mappa,

1.1	2.1	3.1	4.1	5.1	6.1
1.2	2.2	3.2	4.2	5.2	6.2
1.3	2.3	3.3	4.3	5.3	6.3
1.4	2.4	3.4	4.4	5.4	6.4
1.5	2.5	3.5	4.5	5.5	6.5
1.6	2.6	3.6	4.6	5.6	6.6

Das trinta e seis combinações que resultam dos pontos de dous dados, seis são de parelhas, e trinta de dados desiguaes. As seis de parelhas são a de azes da primeira columna; a de duques da segunda; ternos da terceira; quadernas na quarta; quinas na quinta; e senas na sexta. As desiguaes são as outras trinta.

Entre trinta e seis combinações dos dados, ha duas para fazer o ponto de tres, que é a de az e dous da primeira columna, e a de dous e az da segunda.

Para fazer o ponto de quatro ha tres combinações dos dados, que são a de az e tres da primeira columna; a de duques da segunda; e a de tres e az da terceira.

Para fazer cinco pontos ha quatro combinações dos dous dados, que são a de az e quatro da primeira columna; a de dous e tres da segunda; a de tres e dous da terceira; e a de quatro e az da quarta.

Para fazer seis pontos ha cinco combinações dos dous dados, que são a de az e cinco da primeira columna; a de dous e quatro da segunda; a de ternos da terceira; a de quatro e dous da quarta; e a de cinco e az da quinta.

Para fazer sete pontos ha seis combinações dos dous dados, que são a de az e seis da primeira columna; a de dous e cinco da segunda; a de tres e quatro da terceira; a de quatro e tres da quarta; a de cinco e dous da quinta; e a de seis e az da sexta.

Para fazer oito pontos ha cinco combinações dos dous dados, que são a de dous e seis da segunda columna; a de tres e cinco da terceira; a de quadernas da quarta; a de cinco e tres da quinta; e a de seis e dous da sexta.

Para fazer nove pontos ha quatro combinações dos dous dados, que são a de tres e seis da terceira columna; a de quatro e cinco da quarta; a de cinco e quatro da quinta; e a de seis e tres da sexta.

Para fazer dez pontos ha tres combinações dos dous dados, que são a de quatro e seis da quarta columna; a de quinas da quinta; e a de seis e quatro da sexta.

Para fazer onze pontos ha duas combinações dos dous dados, que são a de cinco e seis da quinta columna; e a de seis e cinco da sexta.

Para fazer doze pontos ha uma só combinação, que é a de senas da sexta columna.

Segue-se do que fica exposto, que nas trinta e seis combinações dos dous dados ha uma para fazer o ponto de dous, e outra para fazer o de doze.

Ha duas para fazer o ponto de tres, e duas para fazer o de onze.

Ha tres para fazer o ponto de quatro, e tres para fazer o ponto de dez.

Ha quatro para fazer o ponto de cinco, e quatro para fazer o de nove.

Ha cinco para fazer o ponto de seis, e cinco para fazer o de oito.

Ha seis para fazer o ponto de sete.

Depois de conhecermos com que numero de combinações se póde fazer cada um dos onze pontos, que podem deitar os dous dados, desde dous até doze, podemos vir facilmente no conhecimento das vantagens, ou desvantagens de cada um dos jogos de parar, que sejam com dous dados.

Mostraremos agora no seguinte mappa os numeros dos differentes modos porque se póde tirar um ponto qualquer com um, dous, etc., até seis dados:

NUMERO DE PONTOS.	NUMERO DE DADOS. I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
1	1					
2	1	1				
3	1	2	1			
4	1	3	3	1		
5	1	4	6	4	1	
6	1	5	10	10	5	1
7		6	15	20	15	6
8		5	21	35	35	21
9		4	25	56	70	56
10		3	27	80	126	126
11		2	27	104	205	252
12		1	25	125	305	456
13			21	140	420	756
14			15	146	540	1161
15			10	140	651	1666
16			6	125	735	2247
17			3	104	780	2856
18			1	80	780	3431
19				56	735	3906
20				35	651	4221
21				20	540	4332
22				10	420	4221
23				4	305	3906
24				1	205	3431
25					126	2856

Querendo-se achar, por exemplo, de quantos modos 13 se póde tirar com tres dados; procura-se na primeira columna vertical á esquerda o numero 13, e no alto do mappa a letra romana que indica o numero de dados; a casa correspondente á risca horisontal em frente de 13, e á columna vertical que corresponde a III dará 21 por numero de differentes modos com que se póde tirar 13 com tres dados, e assim os mais.

Devemos observar, que os dados devem ser marcados segundo o principio geral da arte admittida por todos os jogadores. Segundo este principio o az deve ser marcado na face opposta ao seis, o dous na face opposta á do cinco, e o tres na face opposta á do quatro.

Como se não deve jogar com dados marcados erradamente, é evidente que cada lance de dous dados deve produzir necessariamente quatorze pontos, sommando os pontos das faces que ficam voltadas para cima, com os das faces que ficam para baixo; porque os pontos de cada duas faces oppostas d'um dado são sempre sete. Segundo este mesmo principio os pontos d'um lance de tres dados, qualquer que elle seja, devem ser vinte e um, sommando-os juntos com os das faces que ficam voltadas para baixo; porque sendo cada duas faces oppostas de sete pontos, os tres dados devem produzir necessariamente vinte e um, que é o producto de tres multiplicado por sete. Assim qualquer que seja o numero de pontos de tres dados que se escolha pela *sorte*, se se escolher para *azar*, o numero de pontos com que se completam os vinte e um, as sortes ficarão em perfeito equilibrio com os azares, sem que as sortes possam exceder de modo algum os azares, nem os azares as sortes.

Chama-se *sorte* no jogo dos dados, o ponto com que ganha o jogador que topa; e *azar*, o ponto com que perde.

Se o jogador que pega no copo o conserva constantemente sem que passe a nenhum dos outros, o dinheiro com que este jogador faz banca toma o nome de *bolo*.

Chama-se *apontar*, o dinheiro que cada um expõe para perder, ou ganhar, se o que lança os dados lh'o topa.

Chama-se *topar*, a acção de aceitar a parada, e com a palavra *barrar*, a acção de annullar o lance. Se é o banqueiro quem barra para algum, ou alguns dos que apontam, designa-lhes com isso que recusa as suas paradas, e que em consequencia d'isto nem perde nem ganha para elles. Se o jogador que barra é algum dos que apontam, designa que aquelle lance não vale para elle.

Os jogos de dados de parar são os seguintes, que se podem vêr nos seus logares, por ordem alphabetica. — *Pares ou nones; krabs; seven; sete é ponto; gagão; sete e oito primeiro que treze e quatorze; coelhinho; passa-dez; banca franceza; esperança.*

Damas.

Jogo preparado composto, de muito calculo, que se joga entre duas pessôas, sobre um taboleiro onde estão marcadas sessenta e quatro *casas*, que são uns repartimentos quadrados, e com vinte e quatro *damas*, ou *peões*, que são umas pequenas peças achatadas e redondas, das quaes doze são de ebano ou páo santo, e as outras doze de marfim ou osso. As damas são de ordinario feitas sobre um taboleiro, ou sobre uma pequena caixa, que se põe sobre os joelhos; e antigamente haviam mesas que tinham este jogo marcado na superficie superior.

Só jogam duas pessôas que se collocam defronte uma da outra: cada um escolhe a côr das tabolas com que quer jogar.

Leis geraes. — 1. — Cada um dos jogadores joga a sua vez alternando sempre. No primeiro jogo tira-se á sorte quem ha de jogar de mão. O jogador que ganha o jogo, é senhor de jogar de mão, ou de mandar jogar o outro no jogo seguinte.

2. — Se algum toca em alguma tabola é obrigado a jogal-a, excepto se não era a sua vez de jogar, ou se deu a entender que a queria pôr no seu logar.

3. — Se o jogador tirar uma ou mais das suas tabolas por equivocação, julgando que tira as que comeu ao seu contrario, póde emendar o erro antes que o contrario jogue, mas não depois d'elle jogar.

4. — Se o jogador tendo para comer uma tabola ou mais, o não fizer, póde o contrario assoprar-lh'a, ou obrigal-o a comer, conforme lhe convenha.

5. — Se o jogador tendo duas partes onde comer, em uma, uma tabola, e na outra duas ou mais, tem obrigação de comer o lanço maior; e se o não faz o contrario póde obrigal-o a comer o lanço maior, ou assoprar-lhe a que quizer, ainda que seja a que comia só uma.

6. — Se um jogador joga uma tabola suppondo ser dama, póde o contrario consentir-lh'o, se lhe convier, avisando-o sómente quando quizer; e se neste tempo tiver occasião de lhe assoprar a que é realmente dama póde fazel-o, porque os descuidos ficam á eleição do contrario. Isto deve entender-se, se lhe cobrio a dama pedindo-lhe elle quando a fez; mas se tendo pedido que lh'a cobrisse, se esqueceu de lh'a cobrir, então só tem o direito para o advertir de que usa de dama, da tabola que não é dama.

7. — Se algum jogador levar uma dama a logar onde não possa ir, atravessando uma ou mais carreiras, póde o outro consentir-lh'o se lhe convier; e se tivesse que comer com a dama, póde assoprar-lh'a, ainda que tenha levantado algumas tabolas pensando que as come.

8. — Se no fim do jogo tiver um jogador uma dama só, e o

contrario tres, e a carreira do meio, é este obrigado a ganhar o jogo dentro de doze lanços; de maneira que podendo jogar treze lanços o que tem só uma dama, fica o jogo empatado.

A obrigação de comer dentro d'estes doze lanços, a que se dá o nome de *forçosa*, não se entende se não no caso em que o que tiver só uma dama, não tenha peão algum. Se o que tem as tres damas, e a carreira do meio tiver mais peças, não deixa por isso o outro de contar os doze lanços; e se o que tem tres ou mais damas der uma a comer ao que principiou a contar, não o embaraça por isso de que continue.

Damas polacas.

O taboleiro das damas polacas tem cem casas, e cada jogador joga com vinte tabolas; póde-se indifferentemente armar os peões, tanto nas casas pretas como nas brancas, mas o costume é armar n'estas ultimas.

Entre os peões de cada jogador ficam duas fileiras de casas vazias para onde se jogam os primeiros peões.

A marcha do jogo é a mesma das damas, com differença que os peões podem comer para diante, e para traz; mas não se podem levantar as peças que se comem, se não depois de as salvar com o peão com que se comem. Esta lei é para evitar que os jogadores façam dolo querendo comer mais do que devem, passando por casas de que tivessem levantado alguma peça. Esta mesma lei é commum ao jogo das damas, no qual a dama não póde salvar duas tabolas, ainda que tenha principiado o lanço comendo uma d'ellas.

A forçosa a este jogo é de vinte lanços; assim se o jogador que tem só uma dama joga 21 lanços, fica o jogo empatado. Se um jogador tem uma dama na carreira do meio, e dous peões que póde fazer damas, offerecendo-se o contrario a dar-lh'os por damas, é obrigado a aceitar, e não aceitando fica o jogo empatado; e se aceita conta o outro os lanços, desde o momento em que lhe cobrio as damas, e se dá 21 fica o jogo empatado.

Regras. — 1.—Se algum toca em alguma tabola, é obrigado a jogal-a, excepto se não era a sua vez de jogar, ou se estava fóra do seu logar; é d'aqui que provêm a maxima: *tabola mexida*, *tabola jogada*.

2. — Uma tabola julga-se mexida, logo que um jogador lhe tenha posto o dedo em cima; no mais, é senhor de a jogar para onde quizer, excepto se a tinha já mudado de casa, porque então está jogada.

3. — Quando se quizer mexer em uma tabola ou em mais, para as arranjar, deve-se advertir antes dizendo *eu concerto*; porque a falta d'este aviso dá direito ao contrario de lhe mandar jogar

uma das tabolas mexidas, e que lhe fizer mais conta, previsto se ha obstaculos.

4. — A marcha das tabolas póde sêr para diante, á direita, ou á esquerda, de branco em branco, e só avançando um passo de cada vez; porém quando tiver que comer, póde saltar duas, tres, ou mais casas, e póde mesmo andar para trás.

5. — Quando uma tabola tem diante de si outra do contrario, e que por detrás d'esta esteja uma casa branca vazia, a primeira tabola passa por cima da segunda, tira-a, e colloca-se naquella casa; e se houver mais tabolas do contrario por detrás das quaes se achem casas vazias, a tabola continúa a passar por cima, e vai collocar-se na ultima casa vazia, levando todas as tabolas por cima das quaes passou.

6. — Não se podem levantar as tabolas que se comem, senão depois de as salvar com a tabola com que se comem.

Deixar de sêr para sêr.

E' este um jogo de entretenimento, no qual como em pedra de toque se conhece muito bem o engenho, e vivesa de pensamentos, e lembranças das pessôas que jogam. A cada uma d'ellas se pergunta : *¿ Se V. deixasse de sêr para sêr, que queria sêr ?* — Isto é, que sendo possivel mudar de sêr de homem, para outro de qualquer natureza, qual escolheria; se o jogo não encerrasse outra maior delicadeza do que esta, facilmente se sahiria do empenho : porque dizendo qualquer cousa que mais promptamente lhe occorresse, teria cada qual cumprido; porém o que a muitos embaraça infinito, é a obrigação que ha, de se dar a razão porque se estimará a mudança, isto é, que vantagem lhe parece acharia naquella passagem d'uma para outra cousa differente para sua inteira satisfação; debaixo do supposto, que não havendo escripto de gostos, por muito estragado que o seu fosse, ao menos saber se ha em que o funda, e é isto o que se pede para complemento d'este jogo. Para que o que acabamos de dizer fique mais claro, poremos aqui um exemplo.

Presidente. — Se V. deixasse de sêr para sêr, que queria sêr ?

Resposta. — Espada.

Presidente. — Para que ?

Resposta. — Para estar no seu lado, defendel-o de seus inimigos, ou para vingar um aggravo, ou para defender a minha reputação, ou cousa similhante; e assim irá o presidente perguntando a todos os da roda.

Neste jogo não se dão prendas; ainda que é muito mais penoso do que os em que se pagam; pois succede muitas vezes ficar um sugeito corrido, e envergonhado, caso diga algum

desproposito, que obrigue ainda o mais prudente, e circumspecto a dar uma grande gargalhada.

Descarregadas.

As descarregadas jogam-se entre dous jogadores, no mesmo taboleiro em que se joga o gamão, e com as mesmas tabolas.

Cada um dos jogadores arma as suas tabolas nas seis casas do taboleiro que fica para a parte da luz, a saber: duas na casa do az, duas na do dous, duas na do tres, tres na do quatro, tres na do cinco, e tres na do seis, umas em cima das outras, de maneira, que as seis casas façam seis castelos, tres de duas tabolas cada um, e tres de tres tabolas cada um.

Cada jogador deita um dado, e o que deita maior ponto joga de mão. Em consequencia d'isto deita os dous dados, e descarrega uma tabola de cada um dos seus castellos que corresponda aos pontos que deitou. Por exemplo, se deita seis e cinco, descarrega uma tabola do castello do seis, e outrado castello do cinco, se deita senas descarrega duas tabolas do castello do seis; se deita quinas descarrega duas da casa do cinco; etc. Cada tabola que se descarrega põe-se adiante da outra formando uma casa como no gamão, de sorte, que se fazem seis casas, tres de duas tabolas cada uma, e tres de tres tabolas cada uma.

Quando algum dos jogadores deita ponto de que não tem tabola para descarregar, descarrega o contrario uma das suas, se a tem da casa d'aquelle ponto; e se o que deita os dados, não tem nenhuma para descarregar dos pontos que deita, descarrega o contrario duas das suas, se as tem nas casas dos pontos que os dados pintam.

O primeiro que acaba de descarregar todas as suas tabolas, principia a leval-as, e o outro faz o mesmo quando acaba de descarregar as suas. A *levar* observa-se o mesmo methodo que a descarregar, levando cada um uma tabola por cada dado que deita com o ponto da casa onde tem uma, ou mais tabolas; e quando não tem tabola na casa de que deita ponto, leva-a o contrario se a tem, e não tendo acabado de descarregar todas as suas, descarrega-as igualmente com os pontos do seu contrario, tendo elles tabolas nas casas d'aquelles pontos. As parelhas não se jogam dobradas, mas quem deita parelhas torna a deitar os dados.

A regra geral é, que ninguem póde levar tabolas, em quanto não acaba de descarregar todas as suas; e que cada jogador aproveita-se do dado do seu contrario, tanto para descarregar, como para levar, quando elle não tem tabolas que descarregue, ou que leve.

O jogador que leva primeiro todas as suas tabolas, ganha o

jogo; mas não póde ganhar mais, ainda que acabe com parelhas. Não ha obrigação de accusar o dado; assim cada jogador deve ter muito sentido nos do seu contrario, para jogar os que elle não tiver.

As regras a respeito de deitar os dados, e os casos em que os lanços valem, ou são nullos, são as mesmas do jogo do gamão e dos outros d'esta natureza.

Despropositos.

Este jogo pueril, tambem chamado dos *disparates*, poderá muito bem entreter duas, até tres rodas para variar de jogos.

O divertimento d'este jogo consiste em ver o adquado que costumam sahir as respostas, a quem só a casualidade póde combinar, se bem que sendo os jogadores espertos, podem muito bem contribuir para a felicidade das respostas, fazendo certas perguntas, que necessidade hão de ter de uma unica resposta, que vem a sêr a mesma porque elles esperam, para concordar com a pergunta feita. Isto se faz do modo seguinte: aquelle que rege, ou determina o jogo, pergunta ao ouvido do que lhe fica á direita, para que prestará tal cousa? responde-lhe o outro o que bem lhe parecer; e segue para diante, fazendo tambem sua pergunta ao que se lhe seguir á sua direita, e este lhe dará a resposta que julgar melhor, e d'este modo se irá seguindo a roda toda até chegar ao director do jogo: este então dirá em voz alta: o senhor me perguntou (falando com o da sua esquerda) para que era boa tal cousa, e o senhor me respondeo (pelo da sua direita), que para tal. Com effeito como a resposta que se applica á pergunta, era de outra cousas distincta, apparecem despropositos de bom lote; mas entretanto costumam tambem encontrar-se lembranças mui felizes, e apropriadas ás perguntas; no que consiste o maior divertimento d'este jogo.

Diabrete.

Cartas

Jogo de cartas pueril, que se joga entre duas até doze pessoas, e fazendo uso d'um baralho completo de cincoenta e duas cartas.

O jogador que dá cartas depois de as baralhar, e dar a cortar ao da sua esquerda, distribue todas as cartas, dando numero igual d'ellas a cada jogador.

Antes de se baralharem as cartas tiram-se tres valetes que se põe de parte, e o que fica no baralho é o *diabrete*. Depois cada um examina as suas cartas, e deita fóra as que são similhantes, a duas e duas; isto é, se tem dous azes, por exemplo, deita-os fóra, mas se tiver tres deve ficar com um, e o mesmo succede com as outras cartas. Quando todos tem descartado as cartas

similhantes, deve o que deu cartas examinar se os descartes de cada um vão certos; o que é mão fazendo com as cartas um leque voltadas com a pintura para baixo, offerece-as ao da sua direita para que escolha uma á sua vontade, mas sem que possa ver a qualidade da carta; este depois de a ter tirado, combina-a com as suas, e se tem outra similhante, deita ambas fóra, e offerece as outras em leque ao da sua direita para que tire uma, e o mesmo faz, ainda que a carta que escolheu não tenha outra similhante na sua mão; e continúa assim á roda, quantas vezes fôr preciso para que se tenham descartado todas as cartas, e só fique o diabrete na mão d'um dos jogadores; o qual por não ter similhante não é possivel descartar.

Disvelo.

Jogo de cartas, que se joga entre cinco, ou oito pessoas, com um baralho a que se tiram os oitos, noves, e dez. Tira-se por sorte quem dará cartas da maneira seguinte: um dos jogadores distribuirá a cada parceiro uma carta descoberta, e o primeiro a quem cahir um az, é o que as dá. Este depois de as baralhar, e dar a cortar ao da sua esquerda, dá cinco cartas a cada um pela direita, se forem oito parceiros; e oito, se forem cinco; devendo voltar a primeira carta que der ao jogador da sua direita, a qual ficará exposta na mesa até o fim da mão; porque, como em todas hade ser o trunfo, que as regule, poderia esquecer a alguns dos parceiros qual fosse o trunfo. Nas mãos seguintes dão cartas os jogadores que se vão seguindo a este por sua ordem, excepto em alguns lances, que n'este se alteram, como se verá adiante.

A maior carta é o az, que vale onze pontos; depois o rei; a dama; o valete; cada uma valendo dez pontos; seguindo-se-lhe o sete, o seis, cinco, quatro, tres, e o dous, que é a menor; ganhando maiores a menores, ainda que não sejam do trunfo.

Do numero dos pontos com que se completa o jogo, e marcha do jogo. — O jogador, que completar primeiro quarenta pontos, contados pelos dos trunfos, segundo o valor das cartas, que se verifica, ganha o jogo.

Jogará quem fôr mão a maior carta que tiver, ou seja do trunfo, ou dos outros naipes, e os mais parceiros, sem alguma differença, o irão imitando, evitando repugnancias e disputas; e só se limitará esta successiva, e circular continuação, se algum dos jogadores tiver na mão os quarenta pontos do trunfo, que completam o jogo; porque então o tem ganhado, sem dependencia de jogar; porém advirta-se que só valem para contar, os pontos das cartas que forem de trunfo.

Todo o jogador, que achar na mão os quarenta pontos do trunfo, sem dependencia de jogar, ficará contando dez pontos de

privilegio, para a mão seguinte; e se os pontos, que achar do trunfo, excederem aos quarenta, accrescentará os do excesso aos dez do privilegio, para a referida successiva mão; o que não poderá fazer nenhum jogador, quando os pontos, que excederem aos quarenta, fôrem feitos pela ordem circular, dependente de vasas; que então nunca contarão os do excesso; porém se os quarenta fôrem das figuras, e az, não contará dez, porque tem outro privilegio como veremos adiante.

Se a qualquer jogador fôr possivel fazer cinco vasas, sem nenhuma carta do trunfo, as contará por um ponto, para o numero dos quarenta, e nos mais lances se contarão os pontos do trunfo, e não o numero das vasas. Serão os trunfos obrigados uns aos outros, segundo a ordem apontada no valor das cartas, jogando-se as maiores, e guardando-se nos mais naipes esta mesma serie em todas as mãos excepto nos descartes, como veremos.

Se a carta, que vier jogada, não fôr do trunfo, que, quando o houver, sempre deve sêr, excepto se houver sómente a carta, que está manifesta na mesa até o fim; e os jogadores que se seguirem, não tiverem carta do naipe, que se joga, serão obrigados a irem cortando com o trunfo maior que tiverem, até se concluir o circulo; para que, o ultimo, que faz a vasa, fique contando os pontos, de que o seu superior corte o fez senhor.

Privilegio de quem dá cartas. — Sempre o jogador que der as cartas contará cinco pontos de privilegio, para os quarenta, que completam o jogo. Esta acção de dar as cartas, nunca mudará a ordem commum, excepto se fôrem achadas na mão de algum dos jogadores as tres figuras, e o az do trunfo, sem dependencia de jogar; porque neste caso deve o jogador, a quem fôrem achadas as quatro cartas principaes, dar cartas na mão seguinte, sem attender a mais ordem, que aquella, que lhe destinou a sua fortuna.

O jogador, que sem mais lance, que o que der a primeira simples distribuição de cartas achar na mão as tres figuras, e o az do trunfo, ganhará dous jogos, e dará sempre cartas, até se concluir o jogo que se continuar.

Dos castigos do jogo. — Todo o que renunciar, ou a trunfo, ou a outro qualquer naipe, não jogar as cartas maiores, ou sejam no primeiro lance, ou obrigadas, não cortar e recortar com as mesmas maiores, nunca dará cartas no jogo subsequente, ainda que rigorosamente lhe pertençam por qualquer dos privilegios até aqui expendidos. E neste caso dará cartas o que se lhe seguir immediatamente.

Da pratica do jogo. — Comprehendidas todas as disposições precedentes, distribuidas as cartas, supponhamos, que a primeira, que se volta ao jogador, que é mão, são tres copas, e ma-

nifesta na mesa como trunfo, que ha de regular aquella mão, começa este jogador a jogar pela carta maior, que tem do trunfo, e suppondo que é rei de copas vão-se seguindo as mais, obrigando as maiores, até que o jogador, que tiver o az, em qualquer dos logares, apprehende as cartas dos outros, que se lhe devem sujeitar; e o mesmo succederá nas outras, que não fôrem trunfos; advertindo que sempre os descartes, do que não tiver trunfo, serão da carta menor; o que nunca succederá tendo trunfo, ou carta obrigada ao naipe, que se joga; porque sempre será a maior, como fica dito.

A conta dos pontos em cada mão ou seja de vasas com os alheios, que a carta maior attrahio a si, ou seja na primeira distribuição simples, quando logo se acham de mão os quarenta pontos do jogo, se fará sempre d'este modo: Supponhamos que o trunfo fôrão as sobreditas copas, concluida a mão, conta cada um segundo a ordem expendida, os pontos das vasas, que fez, e quantos achar do trunfo, tantos dirá que tem para o seu jogo: por exemplo, acha nas vasas tres cartas de trunfo, que são: sete copas, dama de copas, e cinco copas, e já sabe, que tem para o seu jogo vinte e dous pontos, e assim nos mais lances, observada esta regularidade. A mesma regra de computo deve seguir nos pontos, que se acharem na mão, completando-se, ou excedendo-se os quarenta do jogo.

O rei ganha ao valete, este á dama, sejam, ou não trunfo. As mais cartas seguem sem differença, a ordem da sua maioria em numero.

Os quinze pontos do privilegio, sempre hão de preferir aos dos parceiros, no caso de igualdade, nos quarenta do jogo; e não é preciso que haja os quinze para esta preferencia; basta que se contem cinco da distribuição das cartas, ou os dez de quarenta de mão de que tratamos.

Este jogo foi inventado no anno de 1789 por Francisco da Silva Cardozo.

Dominó.

O dominó joga-se com uma especie de dados chatos de duas faces, uma preta, e outra branca, que está dividida em dous quadrados, marcados com os pontos dos dados, ou brancos.

Cada dado toma o nome dos seus dous quadrados:

Ao primeiro chama-se — parelha branca.
Ao segundo » — quatro e dous.
Ao terceiro » — tres e dous.
Ao quarto » — seis e cinco.
Ao quinto » — duques.
Ao sexto » — quadernas.

Ao setimo chama-se — dous e branco.
Ao oitavo » — quinas.
Ao nono » — dous e az.

E assim por diante nomeando todos os outros segundo o que pintam os seus dous quadrados.

Estes dados são pela maior parte de marfim, ou de osso da parte marcada com os pontos, e de ébano, ou páu santo, pela parte das costas, com a grossura que baste para se sustentarem em pé sobre um dos lados compridos: porque quando se joga devem pôr-se d'este modo, para que cada um dos jogadores possa ver em um instante os seus, e escolher momentaneamente o que quizer jogar.

O numero d'estes dados estende-se a vinte e oito, e são divididos em sete classes, que começam por dous quadrados brancos, e acabam em dous quadrados marcados com o ponto de seis, ou senas. O numero de pontos de todo é de 168.

N'estes differentes dados ha oito que tem a mesma terminação, a saber: oito com um dos pontos brancos; oito com um dos pontos de az; oito com um dos pontos de dous; oito com um dos pontos de tres; oito com um dos pontos de quatro; oito com um dos pontos de cinco; oito com um dos pontos de seis.

Contam-se oito, porque além dos sete desde o branco até o seis ha a parelha de cada ponto com ambos os quadrados similhantes, a saber: a parelha branca; a de azes; a de duques; a de ternos; a de quadernas; a de quinas; e a de senas.

O dominó joga-se ordinariamente entre dous jogadores, com seis dados cada um, a cem pontos cada jogo.—Joga-se tambem com mais dados cada jogador a pontos, ou a ganhar na primeira mão.—Joga-se de quatro parceiros, cada um para si, e fazendo bolo. Explicaremos a marcha do jogo, e depois diremos a differença que ha entre as diversas partidas do dominó.

Marcha do jogo. — Designa-se não só com o nome dominó o jogo, mas tambem a totalidade dos dados com que elle se joga; assim quando se fala d'um dominó, comprehende-se debaixo d'esta expressão os vinte e oito dados de que se compõe o jogo. Ha dominós com pontos de sete, de oito, e de nove, mas o jogo regular não se estende além do ponto de seis.

Para começar o jogo voltam-se todos os dados com os pontos para baixo, e depois de se confundirem bem uns com os outros cada jogador tira seis dados do monte á ventura, e pondo-os com os pontos voltados para si, e a face negra para o contrario, quem é mão, põe no meio da mesa com os pontos á vista, o dado porque quer principiar o jogo. Quando falarmos das leis do jogo diremos como se tira a mão por sorte.

Partida a dous jogadores com seis dados cada um.—Se sois mão, e nos vossos dados se acha a parelha de senas, e outros mais com o ponto de seis; n'este caso deveis principiar pondo a dita parelha de senas. Se o vosso contrario ajunta a uma das extremidades do vosso, qualquer outro com uma extremidade de seis, como é obrigado a fazer por necessidade, tendo vós um como o d'elle deveis pôl-o *sobre o seu.* Esta phrase entende-se pôr immediatamente junto ao seu. N'este jogo vão-se enfileirando os dados de maneira, que cada novo dado que se põe, tenha um quadrado similhante ao quadrado que fica na extremidade da linha.

Principiando vós pela parelha de senas, deve o vosso contrario pôr a um lado do vosso outro, que tenha em um dos dous quadrados o ponto de seis. Se este dado é por exemplo, o seis e quatro, vós deveis pôr sobre o seu quadrado outro dado, que tenha tambem um quadrado de quatro, unindo o quatro do vosso ao quatro que elle pôz. Supponhamos que pondes o quatro e cinco, elle deve unir ao vosso cinco outro cinco; e se tiver a parelha de quinas, deve pôl-a com preferencia a qualquer outro dado; porque a regra que se deve seguir, é a de ir pondo primeiro os dados de parelhas. Supponhamos que põe cinco e dous, neste caso, deve presumir-se que elle não tem dado nenhum com o ponto de seis, porque se o tivesse, e jogasse bem, havia de pol-o sobre a outra extremidade da vossa parelha de senas. Se algum dos dados que vós tendes ainda na mão é o dous e seis, deveis pôl-o sobre o seu cinco e dous, deixando-lhe ambas as pontas da linha fechadas, o que se exprime pela palavra fechado. Designa-se com a palavra *fechado*, a acção de fechar a linha com um dado de que cada um dos quadrados, é similhante a cada um dos da extremidade da linha, como succede com o vosso dous e seis, porque o dous casa com o dous do segundo dado do contrario, que faz uma extremidade da linha, e o seis casa com o seis da parelha de senas que vós pozestes no principio. O vosso contrario não tendo que jogar diz *budo.* Chama-se *budar*, não ter dado nenhum com algum ponto similhante a algum dos pontos das duas extremidades da linha. Como elle buda vós continuaes a jogar pondo o vosso quarto dado que se suppõe ser o seis e branco.

Se elle tem algum dado com quadrado branco põe-o sobre o vosso; se o não tem vós pondes o vosso quinto dado, sobre o qual elle põe um dos seus; e se o ultimo que vos ficou ainda na mão tem um quadrado similhante ao quadrado da ponta da linha, que elle pôz, podeis pôl-o dizendo: *dominó.* Esta palavra exprime a acção de pôr o ultimo dado.

Se o contrario tivesse um dado com o ponto de seis, para pôr sobre o vosso seis fechado, deverias pôr sobre elle outro conservando o do ponto de seis, com que podeis fazer outro fechado, com o qual ganhaes forçosamente o jogo.

Quando se fecha a linha, e nenhum dos jogadores tem dado com quadrado similhante a algum dos da extremidade da linha, está o jogo acabado; e perde quem tem mais pontos nos dados que lhe ficam.

Se tivesseis nos vossos seis dados a parelha de senas, e a de quinas, com dous dados do ponto de seis, e um do ponto de cinco, devieis principiar pondo a parelha de quinas, se o dado do ponto de cinco fosse o seis e cinco; porque como tendes dous dados com o ponto de seis, haveis de ter occasião de pôr a parelha de senas sobre algum d'elles. O que fica dito a respeito d'estas parelhas, deve applicar-se ás outras com a differença de que se corre menos risco ficando com as pequenas na mão, por terem menos pontos.

O principio a que vos deveis ligar mais geralmente, é ao de trabalhar por conservar quantos vos fôr possivel as duas pontas da linha abertas, para que o vosso contrario vos não possa fechar o jogo. Quando jogam dous jogadores cada um com seis dados, por força se joga ás cegas; porque como fica a maior parte dos dados no monte, não se póde saber, os que o contrario tem na mão; assim os calculos que se fazem sahem muitas vezes errados,

Partida de dous jogadores, com seis dados cada um, a quem faz primeiro cem pontos. — Nesta partida o jogador que buda compra no monte até tirar algum dado com ponto, que possa casar em algumas das pontas da linha. Supponhamos que depois de ter posto alguns dos vossos dados, budaes; neste caso comprareis um dado do monte coberto, e se algum dos seus quadrados casa em alguma das pontas da linha ponde-o, se não casa continuaes a comprar, até achar algum que case; depois de o pôr joga o vosso contrario, e continuaes o jogo alterando sempre até que algum faça dominó, ou se tenham comprado todos os dados, e budem ambos os jogadores.

Partida de dous jogadores com oito, dez, ou mais dados cada um, sem ser a pontos. — Este jogo é mais facil, porque cada um dos jogadores trabalha sómente por fazer dominó, entretanto que nos antecedentes tem além do objecto de fazer dominó, o de ganhar pontos.

Cada partida se joga a quem fará primeiro quatro, seis, ou oito vezes dominó, segundo se quer estipular. Quando nenhum dos jogadores faz dominó, perde o que tem mais pontos.

Partida de dous jogadores a pontos, com doze dados cada um. — Este jogo é o que precisa de mais cuidado, e reflexão, para jogar bem. O jogador que é mão deve principiar neste jogo pelo dado de parelhas, de que tiver muitos d'aquelle ponto, para não ser obrigado a abrir o jogo a cada instante; entretanto que não começando pela parelha obriga o contrario a pôr um dado sobre

a extremidade aberta, em que elle põe um dos dados de que tem maior numero, e póde conduzir o jogo sempre com vantagem. O seu principal objecto deve sêr de não abrir um dado de muitos pontos, e cobrir tanto como lhe fôr possivel, os que o seu contrario pozer. Entende-se por abrir um dado, o pôr na ponta em que o contrario buda um dado, com que elle possa casar algum dos seus; e por cobrir o do contrario, o pôr sobre o d'elle algum dado, que o faça budar. Se o contrario pozer um dado do ponto da vossa parelha, não deveis pôr na primeira vez a dita parelha, sobre tudo se não tendes muitos dados d'este ponto, ou se percebeis que isso lhe faz conta. Neste caso deveis trabalhar mais por embaraçar o jogo do vosso contrario do que por fazer o vosso.

Partida de quatro jogadores, cada um para si. — Neste jogo cada jogador entra com uma somma; joga cada um com seis dados, e o que faz primeiro dominó, ganha uma entrada. Depois d'isto confundem-se os dados, e joga-se outra mão, o que faz dominó ganha outra entrada; e continuam-se a jogar outras mãos até que se tiram todas as quatro entradas. Um jogador póde ganhar todas as entradas fazendo quatro vezes dominó.

Partida de tres jogadores, e de quatro, fazendo bolo, e jogando a quem faz primeiro cem pontos para ganhar o bolo. — Os principios geraes d'este jogo, são os de pôr primeiro os dados de que tendes mais; de ter grande attenção nos que se tem passado, para não pôr um dado novo, que sirva ao jogador da vossa direita para fazer dominó. Entende-se por dados que tem passado, os que se acham já postos. E' sobre tudo essencial favorecer o jogador que tem poucos pontos, e atacar o que tem muitos.

Partida do dominó ladrão. — Esta partida é de quatro parceiros, joga-se a cem pontos, com seis dados cada jogador. O principio geral d'este jogo é de fechar sempre o dado ao contrario que se segue a jogar, e de reparar no que joga o seu parceiro, para lhe abrir tanto quanto vos fôr possivel.

Quando os vossos contrarios jogam por poucos pontos, deveis pôr com preferencia os dados de pontos grandes para não perder o jogo. Se se póde fazer um fechado, e julgaes que os vossos contrarios tem muitos na mão, deveis fechar o jogo; mas se os dados de pontos grandes estiverem nas vossas mãos, ou vos parecer que estão nas do vosso parceiro, deveis fazel-o pondo o dado na extremidade da linha que estiver fechada, para que fiquem ambas abertas ao vosso parceiro.

Como as partidas do jogo do dominó são fundadas pela maior parte em probabilidade, o acaso produz muitas vezes resultados differentes dos que se esperam; assim o bom jogador deve calcular sempre com os dados que suppõe a seu contrario, para jogar com os dados que offerecerem mais gráos de probabilidade

a seu favor. Os principios estabelecidos para o jogador que é mão, são igualmente applicaveis para o pé.

Leis do jogo. — 1. Baralham-se os dados com os pontos para baixo, e depois de bem confundidos uns com os outros, cada jogador tira um ao acaso; quem tira o de ponto maior joga de mão pondo o primeiro dado; no jogo seguinte joga de mão o que tirou o dado de ponto immediatamente inferior, seguindo-se os outros n'esta ordem. No jogo de dous, joga a primeira vez de mão quem tira o maior dado, no segundo joga o outro de mão, e continuam alternando.

2. Na partida do dominó ladrão, cada jogador tira um dado do monte ao acaso; os dous que tiram os dados de pontos maiores são parceiros um do outro, e por consequencia os que tiram os dados de pontos menores são tambem parceiros. Quem tira o dado de ponto maior é mão.

3. O jogador que joga com um dado de menos perde o jogo; porém se o erro se conhecer antes de jogarem ambos os jogadores o primeiro dado, o que tem um de menos, tira um do monte ao acaso, e não tem pena.

4. Em toda a qualidade de jogo, quer se jogue com muitos, quer se jogue com poucos dados, quem tira do monte um dado, ou mais do que deve tirar, joga com elles.

5. Se no jogo de quatro algum dos jogadores tem um dado de menos, é obrigado a comprar um no monte, em qualquer estado que se ache o jogo.

6. O jogador que hade jogar de mão, é obrigado a voltar os dados, e a confundil-os, e baralhal-os uns com outros. Qualquer dos outros jogadores tem direito para os baralhar depois d'elle, se quizer.

7. Se se vê algum dado descoberto quando os jogadores tiram do monte os que lhes pertencem, baralham-se todos de novo.

8. Se algum dos jogadores deixa ver um ou mais dos seus dados depois de os tirar do monte, não tem direito para os baralhar de novo.

9. Em toda a qualidade de jogo, desde que um jogador põe um dado sobre o do seu contrario, ou na outra extremidade da linha, não lh'o póde fazer levantar, ainda que o pozesse errado; e o jogo vale como se o dado casasse com aquelle sobre que se pôz.

10. O jogador que hade jogar de mão, é o que tira em ultimo logar os seus dados do monte.

11. Se um dado não casa com o dado sobre que se põe em uma extremidade da linha, deve pôr-se na outra, casando n'ella.

12. O dominó joga-se sem se annunciar o dado que se põe; mas se algum jogador annuncia o que quer pôr, é obrigado a pôl-o.

13. Os jogadores devem conservar os dados sobre a mesa.

14· Todo o jogador tem direito para fechar o jogo, se tem dado com que o possa fechar.

15. Se um jogador diz que buda, ou isso feche o jogo, ou se continue a jogar; apparecendo depois d'isso com dado que podia jogar, quando disse que budava, dá-se o jogo por acabado, e perdeu elle sendo de dous; sendo de parceiros, paga pelo seu parceiro; e sendo de quatro, cada um para si, paga uma entrada a cada um.

16. O jogador que deixa ver algum dos seus dados deve pôl-o a primeira vez que fôr a jogar, casando o dado com algum dos das extremidades da linha; e se lhe tiverem visto mais deve-os ir pondo quando lhe pertencer a jogar.

17. O monte dos dados deve estar sempre á direita do jogador que é mão.

18. Se um jogador dizendo por engano que buda, conhecer logo que não buda; póde pôr o seu dado, em quanto o que fôr a jogar depois d'elle não tiver jogado: e tendo este jogado póde pôr o tal dado, quando fôr novamente a jogar.

19. Se na partida do dominó ladrão, algum dos jogadores pozer um dado que não case com o ponto do dado sobre que o põe, os contrarios não só tem direito para lh'o fazer levantar, mas podem além d'isso embaraçar, que o parceiro d'elle lhe abra aquelle dado. Todavia se o parceiro que pôz o dado errado budar não pondo aquelle dado, n'este caso não o podem os contrarios embaraçar de o pôr.

20. A este jogo todos os erros são pessoaes; nenhum jogador responde pelos do seu parceiro.

21. Quando o jogo se acha fechado ganha quem tem menos pontos, e quando ha empate ganha o jogador que se acha mais perto da mão pela direita.

22. Se algum dos jogadores perguntar quem foi mão, não ha obrigação de lh'o dizer,

23. Se no jogo de dous, um dos jogadores faz descobrir os dados do seu contrario, o outro póde os fazer baralhar de novo, tenha ainda muitos, ou poucos dados, e continúa-se a jogar a mão,

24. Nenhum jogador deve receber conselhos; se succeder que algum expectador imprudente diga a algum o dado que deve jogar, os outros jogadores não podem embaraçal-o de jogar o dado designado; porque as imprudencias dos expectadores não podem tirar ao jogador o direito de jogar o que lhe parecer mais conveniente.

Douradinha.

Jogo de cartas, que se joga regularmente entre seis, ou oito

Cartas

jogadores, e com um baralho de cartas a que se tiram os oitos, noves, e dez.

A *douradinha*, não faz mais differença do *chincalhão* do que no valor das tres primeiras cartas, porque a maior é a dama de ouros, que toma o nome de *douradinha;* a segunda é o valete de páos, que toma o nome de *trombeteiro;* e a terceira é a quina de espadas, que toma o nome de *farrancho.*

A quina de ouros, e a quinas de páos não tem mais valor do que as outras quinas, nem a dama de espadas vale mais do que as outras damas.

Nas terras em que se costuma jogar o chincalhão, joga-se a douradinha a trinta pontos, quinze por baixo, e quinze por cima; e onde se costuma jogar o truque, joga-se a douradinha a doze pontos, assim como este jogo. A formula dos envides é a mesma do chincalhão onde este jogo está em uso; e a do truque, onde se costuma jogar o truque.

Ecarté.

Cartas

O ecarté é um jogo francez, que se joga entre duas pessoas, e com um baralho de trinta e duas cartas.

Depois de se estipular o dinheiro que se quer jogar, tira-se por sorte quem dá cartas; para isso cada um dos jogadores levanta um macete, e o que tiver maior carta no fundo, dá.

O jogador que as dá, distribue cinco em duas partes, ou primeiro tres e depois duas, ou vice-versa; mas em quanto durar a partida devem dar-se sempre como na primeira vez. Cada partida joga-se a cinco ou sete pontos, á vontade dos jogadores.

Depois de distribuidas as cartas, o jogador que as dá volta uma para trunfo: se volta o rei, conta um ponto: igualmente o que o tiver conta um ponto, mas para o contar é necessario manifestal-o antes de se principiar a jogar, dizendo: *tenho rei*, ou jogal-o immediatamente, ou mostral-o na mesa.

O primeiro a jogar, isto é, o que não deu cartas propõe descartar: e procede a este descarte, annunciando o numero de cartas que quer descartar, e pondo-as do lado opposto ao da baralha; o que um, e outro jogador devem fazer antes da distribuição das cartas que se compram. Não é permittido comprar mais ou menos cartas do que as que se pediram, nem ver as que se descartaram.

Depois de se terem dado as cartas, e voltado a do trunfo, o que as dá pega na baralha para servir o parceiro; logo que lhe tenha dado as cartas que quer comprar, examina o seu proprio jogo, e vê se tambem se quer descartar, descarta-se, e começa-se a jogar,

Quando o primeiro jogador (que chamaremos Sancho) joga

sem propôr descartar-se; ou que Martinho (o segundo) recusa o descarte que o primeiro propoz, se não ganham o ponto perdem dous.

No caso que se dem mal cartas, não se joga a mão, e o outro dá cartas.

Quando depois do descarte se joga com mais de cinco cartas, perde-se um ponto, e o jogador que as deu perde, alem d'isso, o direito de contar o rei.

Quando depois do descarte, qualquer jogador examinando as suas cartas conhece que tem carta de mais, faz-se tirar á sorte, pelo outro jogador, ou por algum dos que apostam, se os ha, tantas cartas quantas forem necessarias para que o jogador fique só com as cinco. Estas cartas que se tiram vão para os descartes. Mas quando o jogador não tem misturado as suas cartas com as da compra, então extrahe-se d'esta as cartas que vem de mais.

Se dando sobre o descarte, Martinho volta como se désse a primeira vez, Sancho póde pedir segundo descarte, o qual lhe não póde ser recusado. A mão é de direito nulla, se se acha no baralho algumas das primeiras doze cartas voltadas.

Quando se conheça que está alguma carta voltada abaixo das primeiras doze, se se não tem visto as cartas, não se póde exigir que a mão seja nulla. A mão jogada sem alguma reclamação de parte a parte tem todo o seu effeito.

Quando se dá sobre o descarte, e se encontram cartas voltadas, a mão vale, e as cartas vão a quem toca.

As cartas tem o seu valor ordinario, isto é, o rei pega na dama, a dama no valete, etc., as cartas maiores são as mais vantajosas, porque o ganho consiste no maior numero de vasas. O que tiver mais vasas ganha a partida; o que faz tres ganha um ponto, e o que faz cinco, que é o *nec plus ultra*, marca dous pontos.

Sancho joga uma carta; Martinho deve deitar carta do mesmo naipe, se a tiver; no caso contrario corta com trunfo (os trunfos são as cartas do naipe da que se voltou). Que um ou outro faça a vasa, joga cada um a sua vez. Este jogo tem poucas combinações: descartar as cartas mais pequenas, para comprar maiores; jogar as peiores quando o contrario deita trunfos a que se não póde resistir; tratar de fazer o resto das vasas, poupando as cartas, eis-aqui a maneira de se salvar com máo jogo: com trunfos o jogo ensina a jogar.

Eixo.

Jogo de rapazes, e que tem alguma utilidade, pois que lhes serve de exercicio, recreio, e lhes faz adquirir agilidade.

Podem jogar quantos quizerem. Depois de se dar pedrinha, e saber quem ha-de servir para eixo, colloca-se este n'um logar, firme ou alguma cousa corcovado, isto é, á vontade do maior numero de jogadores; os mais, numerados, e cada um por esta ordem saltam por cima do eixo, podendo sómente appoiar sobre elle as mãos, e a cada pulo repetindo o que abaixo vai explicado.

Se algum roça qualquer parte do corpo pelo eixo, cahe, ou não repete o que disse exactamente o primeiro que saltou; emfim, se falta a qualquer das leis do jogo abaixo especificadas, vai servir de eixo. Isto posto, temos que nos pulos se dirá o seguinte:

Primeiro pulo	— Eixo.
Segundo	— Ribaldeixo.
Terceiro	— Escarameleixo.
Quarto	— Escaramela o páo do eixo.
Quinto	— Convento das freirinhas.
Sexto	— Lá estão as esteirinhas.
Setimo	— Bellas unhas tem lagarto. (1)
Oitavo	— Para arrancar esparto. (2)
Nono	— O' la ré palmada. (3)
Decimo	— O' la ré cuada. (4)
Undecimo	— A' la uma-bumba.
Duodecimo	— A' las duas-muas.
Decimo terceiro	— A' las tres-rez.
Decimo quarto	— A' las quatro-pato.
Decimo quinto	— A' las cinco-brinco.
Decimo sexto	— A' las seis-bom vinho bebem os reis.
Decimo setimo	— A' las sete-topéte.
Decimo oitavo	— A' las oito-biscoito.
Decimo nono	— A' las nove-bode.
Vigessimo	— A' las dez-pés.
Vigessimo prim.°	— A' las onze-bronze.
Vigessimo seg.°	— A' las doze-doze e doze vinte quatro.

Se acabado o jogo nenhum quer ir voluntariamente para eixo, dá-se pedrinha para se saber o que hade ser, e começa o jogo.

Qualquer dos jogadores que faltar a algum d'estes preceitos vai immediatamente render o que serve de eixo.

(1) Fincam-se as unhas nas costas do eixo.

(2) Faz-se como quem quer arrancar a carne.

(3) Dá-se uma palmada com as mãos no ar, depois de se ter saltado o eixo, e antes que os pés assentem no chão.

(4) Dá-se uma cuada no eixo na occasião em que se salta, a qual póde ser maior ou menor, isto á vontade dos jogadores.

Eixo inglez.

N'este eixo os jogadores que saltam vão-se collocando adiante uns dos outros para servirem igualmente de eixo, e os que servirem de eixo, logo que não ha mais nenhum a saltar, levantam-se e vão saltar toda a fileira de eixos; mas neste jogo não ha obrigação de saltar bem, nem de dizer cousa alguma. E' uma boa maneira de andar muito caminho folgadamente, e de dar exercicio ao corpo.

Emprestimo.

Jogo de cartas para distracção, que se joga entre tres, quatro, cinco, ou seis jogadores juntos. Joga-se com um baralho completo, quando jogam cinco, ou seis jogadores. Se jogam seis dão-se oito cartas a cada um, e ficam quatro na baralha. Se jogam cinco dão-se dez a cada um, e ficam duas. Quando jogam só quatro jogadores, dão-se dez cartas a cada um, mas tiram-se os azes e os duques do baralho, de maneira, que depois de se darem as dez a cada um, ficam quatro. Quando jogam sómente tres jogadores, tiram-se do baralho os azes, os duques, e os ternos, o que reduz a quarenta cartas, das quaes se dão doze a cada jogador, e ficam quatro na baralha. Cada jogador entra com um tento para o bolo, e o que tira a carta maior para tomar os logares, baralha as cartas, dá-as a cortar ao da sua esquerda, e dá a cada um as que lhe pertencerem pela direita, duas a duas, ou tres a tres.

Cartas

Depois de dadas as cartas, a mão joga a que lhe parece para principiar, o que se segue é obrigado a jogar carta do mesmo naipe; e se a não tem pede-a emprestada ao jogador que a tem, e dá-lhe um tento por ella. O jogador que se segue, é igualmente obrigado a jogar carta do mesmo naipe, e todos os mais correndo a roda pela direita até se secar aquelle naipe, sendo sempre obrigado o que a não tem, a pedil-a emprestada, e a pagar um tento por ella.

O jogador que deita a ultima carta de um naipe, é quem joga a primeira carta da mão seguinte, e tem o arbitrio de jogar o que lhe parece; o jogador que lhe fica á direita, é obrigado a jogar carta do mesmo naipe, e se a não tem pede-a emprestada, e paga por isso um tento a quem lh'a empresta; o que se faz pela direita. Os outros vão jogando todos do mesmo modo correndo a roda, até se secar este segundo naipe. O jogador que joga a ultima carta d'este naipe joga a primeira para a terceira roda, e o que joga a ultima, é igualmente quem joga para a quarta, quando se não acaba o jogo antes.

O jogo acaba-se logo que algum dos jogadores se desfaz da sua

ultima carta; o qual além de ganhar o bolo; recebe de cada jogador tantos tentos como as cartas com que ficou na mão.

Quando nenhum dos jogadores tem a carta que se pede emprestada, vai-se buscar ás cartas da baralha, e o que a recebe paga por isso um tento para o bolo, em vez do que havia de pagar ao jogador que lh'a emprestasse. Alguns jogadores fazem o bolo entrando logo cada um com dous tentos para elle, em logar de um.

Enfermo.

N'este jogo de prendas formam-se os jogadores em um circulo, e diz o presidente. *Senhores, ha n'este bairro um enfermo muito pobre, e espero da caridade de V. que entre todos se encarreguem de subministrar-lhe os medicamentos, que lhe forem necessarios, escolhendo a hora que lhes fôr mais commoda, para que mais facilmente lhe prestem o soccorro de que tanto precisa.*—Depois começando pela direita irá perguntando o que cada um lhe póde prestar para seu alivio.

O maior numero de pessoas, que póde admittir este jogo, são vinte e quatro, correspondente ás vinte e quatro horas do dia e noite. Não havendo mais do que doze pessoas, serão estas applicadas ás doze horas do dia, e até podem muito bem não declarar-se; mas passando de doze, como é da essencia repetir as horas, é tambem necessario especificar as que forem da noite, para não confundir com as do dia etc.

Tendo cada um uma hora determinada, e o medicamento que n'aquella hora se deve dar ao enfermo, principia o presidente, e diz: *Parece-me que o medico mandou*, por exemplo; *que ao enfermo lhe dessem um vomitorio;* o encarregado de o dar acode logo dizendo, *ás duas da manhã.* Replica o presidente, e diz: *ás duas?* torna o mesmo sugeito a responder, *vomitorio*; de maneira, que sempre diga ao revez do presidente; e se este disser a hora e o medicamento, se lhe deve responder o medicamento e a hora, isto é, sempre o inverso; e aquelle que não responder promptamente ao ouvir nomear a sua hora, ou o seu medicamento sem inverter a ordem, ou por equivocação respondendo por outrem, em todos estes casos pagará prenda.

Para que se tenha presente o de que se podem encarregar os jogadores nas differentes horas que se distribuirem, se porá aqui uma lista de vinte e quatro horas, pois que nunca se costumam ter presentes mais do que quatro ou cinco remedios, que são na medicina os mais triviaes, e em se lembrarem dos mais gastam os jogadores ás vezes muito tempo.

Medicamentos.

HORAS DO DIA.		HORAS DA NOITE.
Uma....	Caldo.	Fomentação.
Duas....	Charope.	Corroborante.
Tres....	Mesinha.	Tisana.
Quatro..	Cordeal.	Sanguexugas.
Cinco...	Purga.	Orchata.
Seis....	Emplasto.	Cantaridas.
Sete....	Caldo.	Chocolate.
Oito....	Sangria.	Agoa nevada.
Nove...	Vinho.	Ventosas.
Dez....	Banho.	Laudano.
Onze...	Galinha.	Doce.
Doze...	Biscoitos.	Vomitorio.

Estes medicamentos podem mui bem variar-se mudando-os cada um para a hora que se quizer; com tanto porém que um sugeito não tome a seu cargo um medicamento, de que outro se encarregasse, assim como tambem a hora de o dar ao doente.

És casado?

Para jogar este jogo de prendas ajunta-se em cada uma das voltas a sua pergunta, resposta, e contestação a ella. Começando o presidente pelo que lhe ficar á sua direita, da maneira seguinte:

Primeira volta. — Presidente. — És casado?
Responde. — E com mulher.
Presidente. E eu tambem.

Segunda volta. — Presidente. — Como se chama?
Responde. — Agostinha.
Presidente. — Como a minha.

Terceira volta. — Presidente. — Que filhos tens?
Responde. — Tres.
Presidente. — E eu outros tres.

Quarta volta. — Presidente. — Serão guapos?
Responde. — Brios tem.
Presidente. — E os meus tambem.

Quinta volta. — Presidente. — D'onde és?
Responde. — Do Lumiar.
Presidente. — Do meu mesmo logar.

Sexta volta. — Presidente. — Aonde moras?
Responde. — Na praça.
Presidente. — Perto de minha casa.

Setima volta. — Presidente. — Que officio tens?
Responde. — O de tunante.
Presidente. — Tambem sou passeante

Oitava volta. — Supposto que és casado, e com mulher, e eu tambem: que se chama Agostinha, como a minha: que tens filhos tres, e eu outros tres; que brios tem, e os meus tambem: que és do Lumiar, que é o meu logar: que moras na praça, junto de minha casa: que és tunante, e eu passeante, empresta-me cem mil réis.

Resp. — Como te chamas?

Presid. — Codeço.

Resp. — Não te conheço.

É preciso saber que na segunda roda se repete o mesmo que se disse na primeira, accrescentando-lhe o que está na segunda: e na terceira volta, repete-se o da primeira, e segunda, e se lhe accrescenta o que está na terceira, e assim por diante.

O presidente do jogo, a primeira vez que o põe em execução, ensinando-o ao da sua direita, o ha de instruir igualmente das respostas que deve dar; porém todos os mais da roda devem a este tempo estar com muita attenção; porque não sendo assim se enganarão infallivelmente, e darão prenda.

Escondidas.

Jogo de rapazes; depois de se dar pedrinha e saber qual hade ficar, os outros vão-se esconder nos logares que lhe parecerem. e dizem *já*, para o que ficou os ir procurar; se descobre algum e o prende, antes de chegar ao *couto*, este é o que fica para o jogo seguinte, em que se repete o mesmo. O *couto*, é o logar privilegiado.

Escova.

Joga-se este jogo de pé, formando os jogadores uma roda, e dando as mãos; e um d'elles a quem couber por sorte, tapando-se-lhe os olhos muito bem com um lenço, se metterá dentro da roda. Este mandará depois que ella gire em torno d'elle, e isto feito, que pare: então com uma escova, escovando qualquer dos jogadores o deve conhecer, o que com effeito é muito difficultoso, e muito bem se póde chamar a isto acertar por erro, pois que para os homens não serem conhecidos pelos botões, e as senhoras pelas saias, ou pelo rugido que a escova causa quando roça pela seda, ou lã, etc. costumam as senhoras pôr capas, e os homens chales, e lenços pelos hombros, de sorte que fiquem desfarçados absolutamente; alguns ha que voltam as costas para o centro da roda, outros que se põe de joelhos, e fazem mil gatimanhos, o que tudo lhes é permittido, e só deixa de o sêr, o sahir para fóra da roda, e largar as mãos, porque d'este modo era possivel sahir tambem d'ella para fóra o da escova.

Este para conhecer os sugeitos, hade pegar na escova de

maneira que não chegue de forma nenhuma a tocar com a mão no fato do sugeito a quem quer conhecer, e terá muito cuidado em não lhe chegar á cara pelo damno que d'aqui póde resultar, á excepção mesmo de desmanchar os penteados, e dar motivo para que se soltem as mãos dos jogadores.

Aquelle que fôr conhecido pelo que estiver no meio do circulo, dará prenda, e passará a occupar o seu logar, e d'este modo continuará o jogo.

Espenifre.

O espenifre joga-se com um baralho de cincoenta e duas cartas, de ordinario entre quatro jogadores, dous contra dous, ou cada um para si; tambem se joga de dous ou de tres.

Dão-se as cartas uma a uma, da direita para a esquerda; se sahem erradas, ou se se não joga a mão por algum motivo, torna-as a dar o mesmo jogador; porque a este jogo tem grande vantagem o que é mão, e não passam por esse motivo as cartas sem se jogar a mão em que se dão.

Dadas as cartas, cada jogador aparta as suas treze, pondo-as por ordem, primeiro os azes, depois os duques, os ternos, as quadras, e assim todas as outras.

O nove de ouros é a carta de maior valor n'este jogo, e toma o nome de *espenifre*. As melhores cartas depois do espenifre são os reis.

O jogador que é mão principia jogando a maior rifa, principiando por az se o tem, e se não pela carta mais baixa; porque quanto mais baixas são as cartas, mais difficuldade ha em as deitar fóra, e diz ao passo que as vai deitando na mesa, az, duque, terno, quadra, quina, sem sena, se lhe falta o seis; o jogador que lhe fica á sua direita, deita na mesa a carta que falta ao outro, e continua a ir deitando as que tem seguidas, nomeando sempre cada carta que deita na mesa, e a que lhe falta; o que se segue deita-a se a tem, e as que tiver seguidas até o rei. Quem joga o rei recebe um tento de cada jogador, e principia a jogar de novo. Póde jogar um ou mais reis se os tem, e de cada um que joga recebe sempre um tento de cada parceiro. Esta paga faz-se a qualquer outra carta, que não tem quem a cubra: assim tendo sahido todos os reis, ficam os valetes no seu logar, e depois as damas, os dez, os noves, etc.

Neste jogo é o valete superior á dama, mas se se joga o *espenifre francez*, é a dama superior ao valete.

Toda a carta a este jogo é rei, quando os jogadores não tem outra maior para a cobrir, e quem a joga principia a jogar depois d'isso.

Quem tem o *espenifre*, póde deital-o em cima de qualquer carta das suas, sem precisão de deitar mais cartas das que faltam para

chegar ao rei; por exemplo, se um dos jogadores diz terno, sem quadra, e elle sendo a falar, se tem a quadra póde dizer, quadra e espenifre. Quem deita o espenifre recebe dous tentos de cada jogador, e principia a jogar de novo como se tivesse deitado um rei.

Quem tem quatro cartas similhantes, por exemplo, quatro azes, quatro duques, etc. recebe quatro tentos de cada jogador, mas não os póde accusar senão quando é a jogar, e se se esquece de as accusar, ou as accusa fóra de tempo, perde o direito d'esta paga. Ao jogador que primeiro se desfaz das suas cartas, pagam os outros um tento por cada carta que lhe fica na mão, e o que tinha o espenifre, se o não tivesse ainda jogado, paga-lhe dous tentos por cada carta.

Todo o jogador é obrigado a jogar a carta que falta ao que joga antes d'elle; o espenifre não é obrigado a entrar como nove. Com tanto que se joguem as cartas seguidas, é indifferente que sejam de uns, ou de outros naipes. Toda a sciencia d'este jogo consiste nas puxadas de cada primeira carta que se joga; porque as que se seguem são sempre forçadas, devendo seguir a ordem numeral.

Quando se joga de parceiros cada jogador deve tomar bem sentido na carta porque sahe o seu parceiro, para puxar por outra similhante quando fizer algum rei. Supponhamos que o seu parceiro puxou por um oito, quando elle fizer algum rei deve sahir por outro oito, por sêr um signal de que tem setes que quer fazer reis. Este modo de jogar tem seus inconvenientes, porque póde fazer pagar mais cartas a quem joga assim, se outro jogador espenifra antes que elle o possa fazer, conservando cartas de que se podia desfazer. As pagas podem variar-se segundo a vontade dos jogadores.

O espenifre de tres é pouco usado; quando se joga assim, tira-se um az ao baralho, dão-se dezesete cartas a cada jogador: a marcha do jogo é a mesma.

Esperança.

Jogo de distracção que se joga com dados entre muitas pessôas.

Tira-se por sorte quem deitará os dados pela primeira vez, antes de se principiar a jogar; distribue-se a cada jogador um certo numero de tentos, aos quaes se dá um valor que se convenciona; cada jogador mette um ou dous tentos para o bolo, conforme se estipular.

Para começar a jogar, o que é mão deita os dados, se tira um az, dá um tento ao jogador da esquerda, se tira um seis, mette um tento para o bolo; se os dous dados deitam um az e um seis, e que tenha ainda tentos, paga um tento ao jogador da sua

esquerda, e outro para o bolo; mas se tiver só um tento, o bolo logra a preferencia.

O jogador que não deitar nem az nem seis, não paga nada; todos os outros lanços são insignificantes: mas aquelle que os deitar, passa o copo e os dados ao jogador que lhe fica á sua direita, o qual joga da mesma maneira que o precedente.

Quando um dos jogadores deita parelhas, joga segunda vez; e se neste terceiro lanço deita parelhas ganha o bolo. Tambem se ganha o bolo quando se reune os tentos de todos os jogadores, sem que lhes reste um só.

Aquelle que perde todos os tentos fica *morto*, e não póde jogar quando lhe competir por vez; porém ainda conserva a *esperança de resuscitar*, isto é, de tornar a jogar, quando o jogador, que lhe fica á direita, deitar um az, porque então recebe d'elle um tento, e por conseguinte póde jogar, e tornar a ganhar.

Esquinas.

Este jogo de prendas, serve para exercicio, e é bom para aplacar o frio: para o jogarem se intruduzem em uma grande sala, dez, doze, ou mais pessôas, de distancia em distancia proporcionada umas das outras, pois não convem que fiquem muito perto uns dos outros; porque além de perder por isso toda a sua galanteria, o jogador, que a principio ficasse no meio da sala, difficultosamente sahiria da quadra: o menos que deve haver de espaço, de jogador a jogador, são tres ou quatro passos.

Assignalados os postos, e conservando-se os jogadores de pé, aquelle que sahir por sorte, ou que quizer ficar primeiro voluntariamente, se porá no meio da casa, e pedirá fogo, valendo-se d'estas palavras. — ¿ *Visinha, tem lá fogo?* — Todos respondem. — *Além fumega.* — Ao dizer isto todos mudam de logar com a maior prestesa, e o que está no meio da sala faz diligencia por ganhar o logar de algum d'elles, e chegando a conseguil-o, o que fica sem elle dará prenda, e vai para o meio da casa. E assim por diante.

Esta é a cidade de Roma.

Jogo de prendas. O presidente começa o jogo pelo que faz a direita da roda, pedindo attenção a todos, e dizendo depois.

I. — Esta é a cidade de Roma,
II. — Nella ha uma porta,
III. — Esta porta sahe a uma rua,
IV. — A rua vai ter á praça,

V. — Na praça ha uma casa,
VI. — Dentro da casa ha um pateo.
VII. — No pateo ha uma escada.
VIII. — A escada sobe a uma sala,
IX. — A sala vai para uma alcova,
X. — Na alcova ha uma cama,
XI. — Junto da cama ha uma mesa,
XII. — Em cima da mesa uma gaiola,
XIII. — Dentro da gaiola um passaro, que canta, e diz:
XIV. — Que o tirem da gaiola, que está em cima da mesa, que está junto á cama, que está na alcova, que vae para a sala, aonde vem dar a escada, que desce para o pateo, que está dentro da casa, que está na praça, que vae dar á rua, que se dirige á porta, que é da cidade Roma.

Adverte-se que em cada roda, se repete o dito nas antecedentes, augmentando-lhe uma regra, como se vê nas quatorze rodas acima mencionadas, desfazendo na ultima tudo o dito inversamente.

Aquelle se equivocar pagara prenda, e passará ao que se seguir.

Estatuas.

Jogo de prendas. Cada um dos jogadores toma o nome de um heroe, ou heroina, ou seja da historia ou da fabula. Feito isto tapam-se os olhos com um lenço, e collocam-se uns sentados, outros em pé, ou em outra qualquer atitude, que mais lhe agradar: collocados assim uma vez, devem d'este modo permanecer sem se mover ou rir: porque se tal fizerem pagarão prenda.

O presidente representa de dono das estatuas que tem de venda, e outro finge de comprador: entre os dous travam uma conversação sobre o assumpto, e vão vêr as estatuas, que têm na sala: descobre o dono uma d'ellas, e começa a louval-a, dizendo, por exemplo, *esta Pallas está perfeita, une bem a formosura com os vestidos marciaes*, etc,; e o comprador começa a pôr-lhe defeitos, dizendo, *tem o nariz grande; a boca parece um armazem*, etc: em fim a primeira cousa que lhe vier á imaginacão para fazer rir a pessôa que representar Pallas; e se o conseguir, ella paga prenda; e quando não, passa-se adiante, e vão-se esmiuçando as perfeições pelo vendedor, e os defeitos pelo comprador, e não só pagará prenda o que se rir, quando falarem com elle, tambem qualquer dos jogadores que o faça, porque não póde haver impropriedade maior, que a de rir uma estatua, assim como tambem mover-se, etc. O comprador deve sêr um sugeito de genio vivo e engraçado, a quem occorram ditos, e lembranças, que provoquem risadas; para que mais facilmente paguem prenda.

Estatuas.

Neste jogo é facilimo errar quem não tiver uma memoria mui feliz; e nelle o mesmo presidente se expõe a perder como todos os mais companheiros; porque não gosa de preferencia alguma, e se fôr pouco lembrado, paga da mesma sorte que os outros, ainda que saiba o jogo com a maior perfeição. Consiste pois, em eleger cada pessôa a posição, que fôr mais do seu agrado; isto é, fingir uma estatua, por exemplo, uma que mostre que está em admiração: outra que figure a compaixão: outra a dôr; outra a ira; outra os zelos; outra o medo; outra a alegria; ou finalmente outro qualquer sentimento etc. demonstrando estes affectos não só no semblante, mas tambem nas acções: não consiste a maior difficuldade deste jogo no preciso cuidado em conservar a posição, e attitude, que cada sugeito escolheo, com a maior propriedade, e energia; mas sim na absoluta necessidade que ha de ter presentes na memoria as configurações, e attitudes de todos os mais; porque estas são as que cada um dos jogadores é obrigado a arremedar, e não a sua propria. Em podêr reter de memoria tamanha diversidade de figuras, consiste toda a difficuldade: pois o jogadôr depois de eleger a figura que quer fazer, e a configurar, torna a ficar naturalmente como estava antes.

Instruido, e capacitado cada um das attitudes dos mais, assim como da sua (para vêr se todos desempenham o caracter que escolheram) manda o presidente que todos formem um circulo, ou roda, estando sempre em pé, e dá principio ao jogo deste modo: sahe do seu logar, e vai-se pôr ao lado de quem bem lhe parecer, e finge a attitude do que lhe fica á mão direita, isto é, aquella figura, que o tal disse que representaria, quando se propoz o jogo: nesta figura se demora pouco tempo, e prosegue fazendo outra que pertença a algum dos mais jogadores; aquelle que se vê arremedar, sahe do seu logar, e vai tambem pôr-se ao lado de outro jogador, e arremeda a estatua que escolheo, para fingir aquelle que lhe ficar á direita, e permanecendo assim algum breve intervallo, representa a acção de outro, que bem lhe pareça e então este parte do seu logar, e faz o mesmo que os dous antecedentes; e assim se continúa o jogo: o que não fingisse bem a attitude que aqui arremedar, paga prenda, e a mesma pena tem quem fingir uma attitude de que nenhum dos jogadores se encarregou.

Ordinariamente o que procura uma attitude estravagante, e difficil de imitar, é o que está menos exposto a perder, porque ninguem de tal se lembra, e por tanto correm todos arremedar as mais faceis, e ás vezes acontece haver jogadôr que está sempre em um continuo movimento, pela facilidade que os mais tem em o arremedar.

Tambem se póde convencionar, que a estatua uma vez arremedada, se não torne a arremedar; porem esta condição é mui penosa pelo muito que fatiga a memoria, pois sugeita esta não só a lembrar-se de todas as attitudes dos concorrentes, mas tambem de quantas tiverem já sido representadas; finalmente sempre se fazem todas, porque como mudam de sitio a cada momento, e devem imitar primeiro a acção do que lhe fica á direita, difficultosamente escapará nenhuma, passadas duas ou tres voltas.

Estatuas com movimento.

Este jogo de prendas é mui galante pelo golpe de vista que offerece, comparecendo a um tempo todos os jogadores em um continuo movimento de cabeça, mãos, e pés, e cada um delles com a figura que escolheu para representar. Dado o caso que dous ou tres façam eleição de uma similhante figura, e menêos, nada importa; porque o chiste deste jogo está simplesmente em que as figuras se-movam, e não parem, menos que o presidente o determine; e entretanto se algum parar de mover a cabeça, as mãos ou os pés, nestes termos pagará prenda.

Para se jogar é preciso, que todos estejam sentados em cadeiras altas, porque não sendo assim, se mortificariam infinito as pessôas que jogassem, por lhes sêr necessario mover tambem os pés. Collocados em uma roda, começa o presidente o jogo com esta arenga; a que todos responderão com os dous versos que vão marcados com o signal R.

Presidente.—Senhores, venho encantado
De vêr as figuras que tem chegado;
Todas em differentes movimentos,
Que farão rir até os mortos:
Mexem com mãos, pés, e cabeça,
E tudo isto com tanta ligeiresa:
Corramos a ellas sem demora
E embora fique quem tiver pachorra.
Todos R. — Pois se tudo é tão excellente,
Façamol-o ao vivo, presidente.
Presidente — Todos me imitem, vamos ao passo,
Mas ninguem se ria, que o não pede o caso.

Então o presidente diz ao da sua direita, que as figuras mexiam com a mão esquerda, move-a, e fica-a movendo continuamente. O jogadôr que lhe está á direita repete o mesmo ao que lhe-fica de similhante lado, e assim vae progressivamente dando a volta sem que nenhum cesse de mover a mão; mas não é da essencia

que em todos seja o movimento uniforme, e por isso cada um o póde fazer como quizer, por exemplo, um como quem chama, outro dizendo adeos, dizendo que não, etc. Na segunda volta diz o presidente, que tambem moviam a direita; na terceira, que mexiam com o pé esquerdo; na quarta, com o direito; na quinta, com a cabeça; e conforme elle o fôr dizendo, continuará a mexer, sem descançar, aquelle que primeiro começou a mexer-se. O que se rir ou se não mover, pagará prenda. Terá o presidente cuidado em o concluir depressa, pois apezar de sêr este jogo galante, e divertido, não deixa de sêr incommodo.

Estenderête

Jogo de cartas, que se-joga com um baralho a que se tiram os oitos, noves, e dez. Joga-se de dous, ou de quatro parceiros, ou cada um para si. Cartas

Dão-se tres cartas a cada jogador em cada data, e pela direita. Nenhuma carta tem valor particular, assim para ganhar o jogo, é necessario fazer mais de vinte cartas, jogando de dous, ou de quatro de parceiros. Quando cada jogador faz vinte cartas jogando-se de dous; ou cada partido vinte, jogando-se de quatro de parceiros, fica o jogo empatado. Quem faz vinte e quatro cartas ou mais ganha dous jogos. Esta sorte toma o nome de *camarço*. Para isto deve convencionar-se preliminarmente, de que ganhará dobrado quem der camarço.

Em algumas partes joga-se o estenderête com todas as cartas do baralho; e em outras não póde pegar cada carta se não em uma só carta similhante, ou nas que bastem para fazer o mesmo numero de pontos; assim um rei não póde pegar em dous reis, nem um sete em dous setes, etc.

Estenderête furtado.

Jogo de cartas, que se joga entre muitas pessoas, com um baralho completo de cincoenta e duas cartas. Cartas

O jogador que dá cartas, depois de as baralhar, e dar a cortar a qualquer, distribue quatro cartas a cada jogador, e deita outras quatro cartas na mesa, mas descobertas, e põe o baralho ao seu lado direito. O jogo faz-se da mesma maneira que o cassino, com a unica differença que as cartas, que se vão encartando, põe cada um em um monte diante de si voltadas com as pinturas para cima, e os que jogam combinam os pontos das cartas que estão sobre a meza, com os pontos da primeira dos montes, e furta-os para si, tendo carta com que o possa fazer; no fim do jogo o que tiver monte maior ganha.

Estrada de ferro.

Este jogo joga-se sobre um cartão dividido em 63 casas, que tem cada uma um numero e uma denominação particular. Joga-se entre duas até seis pessoas, as quaes se devem premunir de marcas distinctas, e de dous dados para jogar. Cada casa do taboleiro está designada da maneira seguinte:

A primeira ou o n. 1 a estação central.
A segunda ou o n. 2 o wagon de segunda classe.
A terceira ou o n. 3 o wagon de primeira classe.
A quarta ou o n. 4 a tenda.
A quinta ou o n. 5 a locomotiva.
A sexta ou o n. 6 o escriptorio dos bilhetes.
A setima ou o n. 7 a grou hydraulica.
A oitava ou o n. 8 o tunnel.
A nona ou o n. 9 a estação.
A decima ou o n. 10 o telegrapho electrico.
A undecima ou o n. 11 o signal de partida.
A duodecima ou o n. 12 a agulha para mudar a direcção.
A decima terceira ou o n. 13 o wagon de 3.ª classe.
A decima quarta ou o n. 14 o carro de 1.ª classe.
A decima quinta ou o n. 15 o wagon de bagagens.
A decima sexta ou o n. 16 a tenda.
A decima setima ou o n. 17 a locomotiva.
A decima oitava ou o n. 18 a estação.
A decima nona ou o n. 19 a hospedaria.
A vigessima ou o n. 20 o wagon de bagagens.
A vigessima primeira ou o n. 21 o carro transportando pipas.
A vigessima segunda ou o n. 22 o carro com saccos de farinha.
A vigessima terceira ou o n. 23 o carro transportando aves.
A vigessima quarta ou o n. 24 a tenda.
A vigessima quinta ou o n. 25 a locomotiva.
A vigessima sexta ou o n. 26 o signal de retardar.
A vigessima setima ou o n. 27 a estação.
A vigessima oitava ou o n. 28 o viaducto.
A vigessima nona ou o n. 29 a casa do guarda.
A trigessima ou o n. 30 a tenda.
A trigessima primeira ou o n. 31 o descarrilhamento.
A trigessima segunda ou o n. 32 o wagon do chefe do trem.
A trigessima terceira ou o n. 33 o carro de 1.ª classe.
A trigessima quarta ou o n. 34 a tenda.
A trigessima quinta ou o n. 35 a locomotiva.
A trigessima sexta ou o n. 36 a estação.
A trigessima setima ou o n. 37 o ramal.
A trigessima oitava ou o n. 38 a guarita do cantoneiro.

A trigessima nona ou o n. 39 o deposito d'agua.
A quadragessima ou o n. 40 a ponte sobre rio.
A quadragessima primeira ou o n. 41 a machina de suspender.
A quadragessima segunda ou o n. 42 o girador.
A quadragessima terceira ou o n. 43 o disco de retardar.
A quadragessima quarta ou o n. 44 o vigia nocturno.
A quadragessima quinta ou o n. 45 a estação.
A quadragessima sexta ou o n. 46 o wagon de coke.
A quadragessima setima ou o n. 47 o wagon do correio.
A quadragessima oitava ou o n. 48 o carro de 1.ª classe.
A quadragessima nona ou o n. 49 o wagon de bagagens.
A quinquagessima ou o n. 50 a tenda.
A quinquagessima primeira ou o n. 51 a locomotiva.
A quinquagessima segunda ou o n. 52 o escriptorio do agente.
A quinquagessima terceira ou o n. 53 o signal de parar.
A quinquagessima quarta ou o n. 54 a estação.
A quinquagessima quinta ou o n. 55 o caminho livre.
A quinquagessima sexta ou o n. 56 a vista de um corte.
A quinquagessima setima ou o n. 57 a vista de uma curva.
A quinquagessima oitava ou o n. 58 o accidente.
A quinquagessima nona ou o n. 59 o wagon do chefe do trem.
A sexagessima ou o n. 60 o carro de 1.ª classe.
A sexagessima primeira ou o n. 61 a tenda.
A sexagessima segunda ou o n. 62 a locomotiva.
A sexagessima terceira ou o n. 63 a estação terminal.

O jogador que primeiro chegar ao n. 63 ou estação terminal ganha o bolo, mas antes disso tem differentes obstaculos a vencer. Primeiro que tudo deve convencionar-se com quanto ha de entrar cada um para o bolo, e quanto deve pagar nos diversos encontros e accidentes antes de chegar ao termo da viagem. Depois de bem mechidos os dados em um copo deitam-se na mesa, o numero de pontos que sahir indica a casa onde hade pôr a sua marca, advertindo porém que não se póde ficar em uma estação. Se se tira ponto que vá dar em uma estação anda-se para diante outras tantas casas até não encontrar mais estação. Aquelle que exceder o numero da estação terminal, retrocede os pontos que exceder. Se na primeira vez que se deitam os dados se tira o n. 9, que se póde fazer com 6 e 3, e 5 e 4, chegaria immediatamente ao n. 63, por isso que as estações estão dispostas de 9 em 9 casas; é preciso portanto que o que deitar 6 e 3 vá para o n. 26, e o que tirar 5 e 4 vá para o n. 53.

Quem deitar o ponto 6, paga o preço estabelecido, e vai para o n. 12.

O que fôr á casa 19 paga o preço fixado, e demora-se ahi até que todos os jogadores tenham jogado duas vezes.

O que fôr á casa 31, pagará multa, e ahi ficará até que outro o substitua, e irá para a casa donde o outro sahio.

O que fôr a 42, pagará o preço fixado, e retrocederá para a casa 30.

O que fôr a 52, pagará multa, e ficará ahi até que outro o substitua.

O que fôr a 58, pagará multa, e torna a principiar.

O que fôr encontrado na mesma casa pagará multa, e irá para a casa do jogador precedente.

Filhinhos.

Jogo de destresa; consiste em atirar com muitas pedrinhas ao ar, e apanhal-as nas costas da mão direita, e depois apanhar no intervallo dos dedos as que cahiram no chão, e deital-as na mão esquerda, isto sem que cahia alguma das que estão nas costas da mão, porque então perde; e tendo apanhado todas as do chão, atira outra vez com as das costas da mão ao ar, e apanha-as com a palma: se alguma d'estas ultimas cahe no chão, perde; e passam as pedrinhas a outro jogador.

Freluche.

Cartas Jogo francez, de cartas, que se joga entre quatro pessôas, e com um baralho como se usa no piquete. Dão-se abonos aos jogadores, constando cada um de duas talhas e cinco tentos, o que faz o valor de vinte e cinco.

O jogador que dá cartas distribue cinco a cada um, por tres e duas, e põe a baralha ao lado. O que é mão joga a carta que lhe parece, e os outros são obrigados a jogar carta do mesmo naipe. Se algum não tem diz, *freluche*, e passa, o que é muito desvantajoso, porque o primeiro que se desfaz das suas cartas, é quem ganha. Com tudo não é indifferente jogar tal, ou tal carta; é preciso desfazer-se cada um das maiores, porque as cartas que tem valor (isto é, dez pontos por cada figura, e o numero que ellas representam) pagam-se quando no fim do jogo ficam na mão do jogador inhabil ou infeliz, que se não póde desfazer d'ellas. Se a infelecidade quer que elle fique com um rei, e outra qualquer figura com um sete ou oito, perde os seus vinte e cinco dos abonos, e fica *morto*, isto é, que não póde jogar, e vê-se obrigado a esperar pelo fim da luta, que continúa entre os outros jogadores.

Tornemos á marcha do jogo. Supponhamos que o que é mão tendo jogado páos, o maior numero de jogadores fez freluche; o que se segue deve jogar do mesmo naipe, sempre a carta maior, com o duplo intento de se desfazer das suas cartas, e impedir que os outros jogadores o possam fazer.

Como elle recebe retribuições á medida que se perde, e que estas retribuições augmentam as suas ganancias, não se poupa occasião de lhes obrigar a fazer *freluche*. Porém as sortes do jogo fazem muitas vezes, que o jogador que só tem um tento, e espera morrer brevemente, ganhe uma partida, obrigue a fazer *freluche* a seu turno, e ganhe o jogo definitivamente.

Temos dito que á medida que um jogador morre, não é mais do que espectador ao jogo, no caso de ter perdido os seus abonos. Se todos morrem, o que fica vivo, ainda que só tenha um tento, levanta todo o bolo; o mais commum é que a partida seja muito tempo disputada entre os dous ultimos jogadores, até que um d'elles dê o ultimo suspiro. Acontece muitas veses que os mortos apostam por um ou outro dos jogadores vivos. Emfim tambem póde acontecer que todos morram ao mesmo tempo, então cada um retoma os seus abonos, ou destina-se a qualquer objecto util a todos os jogadores.

Fui a Cadiz.

Neste jogo de prendas, os jogadores formam uma roda, e o presidente começa dizendo em cada volta um verso, e repetindo os antecedentes; os outros jogadores fazem o mesmo, no caso que se equivoquem, pagarão prenda.

I. — Fui a Cadiz, e me embarquei:
II. — Sahi do porto e enjoei.
III. — Fez máo tempo, e me perdi:
IV. — Veio a calma, e ao mar volvi.
V. — Cheguei a Havana, de má gana,
VI. — E vi bailar a pavana.
VII. — Passei a Lima, e me cazei:
VIII. — E para ganhar dinheiro me arranjei.
IX. — Juntei dinheiro em um momento,
X. — Dando ás minhas tripas tormento.
XI. — Cançado já d'esta vida,
XII. — Prompto busco a sahida,
VIII. — Em um navio me acommodo;
XIV. — E tudo deixo d'este modo: do navio me desvio, a sahida me dá vida; do dinheiro me apodéro; o que encontrei, a minha mulher deixei: tambem deixei a Havana, com a sua pavana; o máo tempo, e perdimento, o enjôo, e o embarque, e me torno a achar no porto, tão pobre como d'antes, e meio morto.

Gagáo.

Jogo de parar de dados, que se joga com dous dados, e é dos mais iguaes que se jogam com dous dados.

As sortes do jogo são as senas, quinas, ternos, e seis e cinco; e os azares, azes, duques, quadernas, e dous e az, de maneira que o jogador que deita os dados perde com os azares, e ganha com as sortes; e pelo contrario o que pára, ganha com os azares, e perde com as sortes. Estas sortes e azares são constantemente os mesmos, sem mudarem.

Para conhecer quanto este jogo é igual basta reparar em que senas, quinas, e ternos, são tres sortes as quaes juntas com os pontos das duas combinações de seis e cinco, dão cinco sortes, numero igual aos cinco azares produzidos pelas tres parelhas de azes, duques, e quadernas, juntas ás duas combinações do ponto de dous e az.

Para jogar o gagão assentam-se os dous jogadores, que querem pegar alternadamente no copo, cada um de um dos lados da mesa de modo que fiquem defronte um do outro, e se ha mais jogadores, assentam-se aos lados d'estes de uma e outra parte: porém os dous primeiros são os que deitam os dados: todos os mais páram sem topar.

Depois de se tirar por sorte quem hade pegar a primeira vez no copo, o que tem a mão deita os dados, fazendo-os correr para a parte opposta, e topa a parada do jogador que fica defronte d'elle, e as dos outros que lhe querem parar, ou regeita as que não quer topar, excepto a do jogador que pega tambem no copo. Depois que deita os dados, passa-os ao contrario, o qual lhe topa a parada d'elle por obrigação, e as dos pontos sómente quando quer. Os pontos tomam neste jogo o nome de *demasiadores*, e as suas paradas o de *demasiadas*.

Os *demasiadores* podem parar não só ao jogador que está deitando os dados, mas ao jogador que está defronte d'elle, que pega tambem no copo. Neste caso o jogador a quem páram na mão do seu contrario, perde com as sortes do tal contrario, e ganha com os seus azares. Assim os demasiadores, têm a escolha de parar ao que deita os dados quando elles páram, ou ao seu contrario, decidindo-se uns por um, o os outros pelo outro.

Em algumas partes joga-se o gagão de roda, passando successivamente o copo pela direita de uns aos outros jogadores á proporção que vão deitando os dados. O estilo mais geral a este jogo tanto correndo os dados de roda, como deitando-os sómente os dous jogadores, que estão defronte um do outro, é de se toparem todas as paradas. De ordinario joga-se deitando só os dous jogadores oppostos dados, ganhando-se, ou perdendo-se, ao passo que elles fazem sortes, ou azares. O jogo do gagão sendo, como é, essencialmente de azar, é prohibido, unicamente póde sêr jogado como entretenimento, e nunca com ambição de ganhar dinheiro.

Galinha-cega.

Reduz-se este jogo de prendas a vendar os olhos a um dos jogadores, ou este lhe caiba por sorte, ou se offereça voluntariamente para isso, pois que facilmente virá logo outro occupar o seu logar. Adverte-se que todos os jogadores que entrarem neste jogo nunca devem sahir para fóra da sala em que se estiver jogando, debaixo da pena de pagar prenda, e servir de galinha-cega.

Isto sabido, e principiando o jogo em uma sala a que se tenham tirado as cadeiras, faceis a fazer cahir os jogadores, se porá no meio da sala o que faz de galinha-cega; depois qualquer dos jogadores, lhe fará dar duas, ou tres voltas, para que perda o tino da sala e lhe dirá d'este modo.

Perg. — Galinhita, que perdeste?
Resp. — Os pintainhos, e merendar.
Perg. — Pois dá tres voltas, vai os buscar.

Acabando de dizer isto cada qual procura fugir, e acautelar-se, para que o vendado não o encontre; e este passa a fazer as maiores diligencias para apanhar algum; se o consegue, este fica no seu logar, e assim continúa o jogo.

Galinhita.

Este jogo de prendas não carece de mais explicações do que vêl-o jogar, porque não tem particularidade alguma; portanto o que importa é seguir absolutamente o presidente. Este principia a sua primeira volta dizendo ao da sua direita; —*Quer V. S. comprar uma galinhita?*—o jogador responde logo—*põe?*—e o presidente torna, e diz: —*sim põe;*—bem entendido que o primeiro da direita, quando faz as perguntas ao seu immediato, e os mais depois d'elle do mesmo modo até chegar ao presidente, quando lhe pergunta—*põe?*—volta para o que lhe fica á esquerda, e diz-lhe: —*põe?*—e assim até ao presidente; este responde, *sim, põe*— e d'este modo seguidamente.

Na segunda volta, depois de se repetir o que se disse na primeira, accrescenta-se: *e que faz quando põe?* — e o presidente responde — *cá, cá, cará, cá,* — isto imitando o cacarejo da galinha, cada qual como possa, ou saiba.

Na terceira volta, repete-se o dito nas anteriores: *esta galinhita tem um galo: — que faz o galo?* — se pergunta; e então respondem — *quiquiriqui,* — isto repetido duas, ou tres vezes imitando o galo.

Na quarta, dizendo sempre o que nas mais fica dito, se lhe

augmenta, — *que tem uns pintainhos?* — responde-se-lhe, — *pi, pi, pi, pi,* — o jogo acaba aqui.

Quem se esquecer, e não levar seguidas as perguntas, e respostas; ou não arremedar a galinha, galo, e pintos, ou que prosiga sem esperar pela resposta de — *sim põe,* — voltando-se a perguntar ao da sua esquerda, ou commetter outra qualquer falta, que o presidente note, pagará prenda irremissivelmente.

Gamão.

Jogo de tabolas, que se joga entre dous jogadores, em um taboleiro com trinta tabolas, quinze brancas, quinze vermelhas, ou de outras côres.

Os dous frisos mais compridos do taboleiro estão marcados pela parte de dentro, cada um com doze casas semi-circulares, proporcionadas á grandeza das tabolas. As doze casas de cada friso estão em duas divisões, separadas uma da outra por uma especie de caixa que serve para metter os tentos, e a que se dá o nome de *cacifo*; assim cada um dos dous jogadores tem doze casas do seu lado, seis na divisão de dentro, e seis na divisão de fóra; estas divisões tomam o nome de *taboleiros:* a de dentro é aquella para onde os jogadores recolhem as tabolas, e a de fóra é a outra. Se um dos jogadores recolhe para a sua direita, o outro hade necessariamente recolher-se para a sua esquerda; porque o seu taboleiro de dentro deve ficar em frente do taboleiro de dentro do outro, e o mesmo deve succeder a respeito dos de fóra.

As vinte e quatro casas do taboleiro designam-se numeralmente; a casa de cada um dos quatro cantos toma o nome de *casa do az;* a segunda, contando para a parte do cacifo, toma o nome de *casa do dous;* a terceira de *casa do tres;* a quarta de *casa do quatro;* a quinta de *casa do cinco;* e a sexta, que é contigua ao cacifo, toma o nome de *casa do seis.* A casa do seis de fóra, designa-se geralmente com o nome de *casa da porta;* e a de dentro com o nome de *cabeça;* assim diz-se que uma tabola vai á porta, quando vai á casa do seis de fóra; e que vai á cabeça, quando vai á casa do seis de dentro.

Marcha do jogo. — Para principiar o jogo, cada jogador arma as suas tabolas em quatro divisões, a saber: cinco na sua casa do seis de dentro; tres na sua casa do cinco de fóra; cinco na casa do az de fóra do contrario; e duas na casa do az de dentro do mesmo contrario; de maneira, que as quatro casas de tabolas de um jogador ficam defronte das do outro.

O objecto primario de cada jogador, é de recolher todas as suas tabolas para o seu taboleiro de dentro, caseando-se com casas *singelas* ou *dobradas:* dá-se o nome de casa singela á que tem só uma tabola, e dobrada á que tem duas ou mais.

Para recolher as tabolas cada jogador deita os dodos alternativamente a sua vez, e faz andar as tabolas para diante um numero de casas igual ao dos pontos dos dous dados.

Por exemplo, se deita seis e cinco, póde fazer andar onze casas para diante a qualquer tabola, ou seis a uma, e cinco a outra; mas não póde fazer andar duas com os pontos de um só dado, excepto deitando *parelhas*. Dá-se o nome de parelhas, a dous pontos iguaes:

Os dous azes chamam-se....	azes.
Os dous duques chamam-se..	duques.
Os dous ternos chamam-se...	ternos.
As duas quadras chamam-se..	quadras ou quadernas.
As duas quinas chamam-se. .	quinas.
As duas senas chamam-se....	senas.

Se um jogador deita parelhas, póde fazer andar quatro tabolas; porque com parelhas contam-se os pontos dobrados, por exemplo, quem deita azes conta quatro pontos, dous dos azes, e dous por serem dobrados; e póde fazer andar quatro casas a uma tabola, ou tres a uma tabola, e uma a outra, ou póde mover duas tabolas fazendo andar duas casas a cada uma, ou mover quatro tabolas, fazendo andar cada uma, uma casa. O mesmo se pratica com as outras parelhas, com a differença de que quem deita duques conta oito pontos; os ternos doze; quadras desesseis; quinas vinte; e senas vinte e quatro.

Cada um dos jogadores recolhe as duas tabolas que tem na casa do az de dentro do contrario, fazendo toda a volta do taboleiro, e as que tem em outras casas fazendo o resto do caminho até se recolherem na mesma direcção; advertindo porém, que se não conta a casa d'onde sahe a tabola, mas só um numero de casas para diante igual aos pontos que tem de jogar; supponhamos, por exemplo, que um dos jogadores deita seis e cinco de mão; o melhor lanço que póde jogar, é uma das duas tabolas que tem na casa do az de dentro do contrario, á casa de fóra de az do mesmo contrario, aonde tem cinco tabolas; porque contando os seis pontos de um dos dados, leva a dita tabola á casa da porta do contrario, e contando cinco do outro dado, leva-a cinco casas adiante. Se a casa da porta do contrario estivesse *tapada*, não podia sahir com a dita tabola, porque não podia ir para a casa do seis, nem para a do cinco; diz-se que uma casa está tapada, quando tem duas, ou mais tabolas, e que está aberta, quando tem só uma, ou nenhuma. O lance de seis e cinco de mão, toma o nome de *carreira da india*. — Supponhamos que o mesmo jogador deita seis e az, quando lhe pertence deitar segunda vez os dados; n'este caso o melhor que tem a jogar, é uma tabola da casa do az de fóra do contrario á sua casa da porta, e outra da

casa do seu cinco de fóra á mesma casa da porta, com que tapa a dita casa. Contando da casa do az de fóra do contrario para diante seis casas, a primeira é a do seu az de fóra, a segunda a do seu duque, a terceira a do seu tres, a quarta a do seu quatro, a quinta a do seu cinco, e a sexta a do seu seis ou a da porta. As tabolas que vão d'esta casa para diante, entram para dentro, e podem chegar até á casa do az de dentro, que é o ultimo termo onde podem ir.

O jogador que leva uma ou mais tabolas a qualquer casa de todo o taboleiro, onde se acha uma tabola singela do contrario *dá-lhe*, e obriga-o com isto a levantal-a. O jogador que leva em uma, ou mais tabolas, não póde jogar nenhuma das outras, em quanto não entra com a tabola, ou tabolas, em que lhe deram, em alguma, ou algumas das casas de dentro do seu contrario. Para podêr *entrar*, é necessario que no lance que se deita, algum dos dous dados pinte algum ponto igual ao de alguma casa que o contrario tenha aberta. Supponhamos que um dos jogadores tem duas tabolas na mão, e que o contrario tem quatro das suas casas de dentro tapadas, e duas abertas; se deitar pontos iguaes aos das casas tapadas, continúa a ficar com a tabola ou tabolas na mão, até que em algum dos lances seguintes possa entrar. A acção de não podêr entrar exprime-se com a palavra *falhar;* assim diz-se que um jogador falha quando não deita pontos com que possa entrar.

O jogador que tem uma ou mais tabolas na mão, quando o outro tem as suas seis casas tapadas, não lança os dados em quanto o outro se não *abre*. Diz-se que um jogador se abre, quando desfaz alguma das casas de dentro, deixando só uma tabola, ou nenhuma. Se um jogador tem as suas seis casas tapadas, tendo o contrario alguma ou algumas tabolas na mão, joga successivamente só, uns lances seguidos aos outros, até se abrir.

Depois que qualquer jogador está *recolhido*, vai *levando* as suas tabolas das casas iguaes aos pontos dos dados que deita. Designa-se com o nome de *recolher*, a acção de metter as tabolas dentro; e com a de *levar*, a acção de ir tirando para fóra as tabolas, com os lances dos dados para acabar o jogo. O jogador que a levar, deita, por exemplo, seis e quatro, tira uma tabola do seis, e outra do quatro; mas se não tem nenhuma na casa do quatro, é obrigado a jogar o quatro da casa do seis, ou do cinco, contando para a casa do az. Assim o jogador que deita pontos de casas em que não tem tabolas, é obrigado a jogar os pontos das casas mais altas, se as tem; porém se não tem tabolas em casas mais altas do que os pontos que deita, vai levando as tabolas das casas que ficam immediatamente abaixo das dos pontos que deita. Com parelhas jogam-se, ou levam-se quatro tabolas, conforme as circumstancias em que ellas se acham. Levam-se quatro, se as ha

nas casas das parelhas, ou em outras inferiores não havendo nas superiores; e jogam-se não as havendo na casa das parelhas, e havendo-as nas casas superiores.

O jogador que acaba de levar todas as suas tabolas primeiro que o outro, ganha o jogo; e se acaba com parelhas, ganha dous; o que acaba de levar todas as suas tabolas antes que o outro leve alguma das suas, dá *gamão*, que vale tres jogos, e se acaba o gamão com parelhas, ganha quatro jogos.

Leis do jogo. — 1. Para jogar o gamão tira-se por sorte quem hade jogar primeiro; o que se faz deitando cada jogador um dado com o copo de que se servem ao jogo; quem deita ponto maior joga de mão, e se deitam ambos pontos iguaes, tornam a deitar, até que um delles deite ponto maior do que o outro. Se algum dos dous jogadores dá partido ao outro; joga de mão sempre o que dá partido; nos mais jogos, joga de mão, quem ganha o antecedente.

2.— Os jogadôres devem recolher-se para a parte da luz; e se esta vem igualmente da direita, e da esquerda, neste caso estipula-se o lado para onde se recolhem, antes de se começar a jogar.

3.— Devem deitar-se os dados de maneira que corram bem pelo taboleiro.

4.— Se algum dos dados fica em cima d'alguma tabola, dentro do cacifo, ou sobre outro, não vale o lance, e torna-se a deitar os dados. Tambem não vale o lance em que algum dos dados fique encostado de esquina a alguma tabola, ou friso do taboleiro, ou ao outro dado.

5. — Qualquer jogador póde *barrar os dados* ao outro, quando não tenha acabado de jogar. Chama-se *barrar*, anullar o lance.

6.— Se algum jogadôr lança os dados fazendo-os assentar logo ao sahir do copo, sem girarem no taboleiro, é o lance nullo.

7.— Se ao lançar os dados, sahe só um do copo, não vale o lance, se o jogador fez sahir o segundo depois de ter parado o primeiro.

8.— Se algum dos jogadores quer barrar o seu lance, póde fazel-o; com tanto que diga que barra, antes que se veja o ponto de algum dos dados.

9.— Ainda que algum dado fique a girar sobre algum dos seus cantos, não deixa por isso de valer o lance.

10.— Qualquer jogador tem liberdade para mudar de dado, quando perde.

11.— Nenhum dos jogadores deve levantar os dados do taboleiro, em quanto o outro não vê ou joga o lance que deitou, sob pena de não podèr embaraçar que elle jogue um lance por outro, por não ter titulo com que o possa convencer.

12.— Nenhum jogador deve lançar os dados em quanto o

outro não tiver jogado o seu lance; e se o fizer fica sugeito ao perigo de que jogue o que lhe fizer mais conta.

13.— O jogador que sendo a jogar toca alguma tabola, é obrigado a jogal-a, se lhe póde andar.

14.— Qualquer dos jogadores tem direito para fazer emendar o lance que o seu contrario tiver jogado mal, tanto por erros de pontos, como por ter passado por alguma, ou algumas tabolas por casa, ou casas por onde não podia passar.

15.— O jogador que leva alguma tabola por engano adiante da casa onde ella deve ir, é obrigado a jogal-a para diante, se tem de jogar mais algum dado; mas não o tendo, deve pôl-a na casa onde ella vai.

16. — Se algum jogador leva uma tabola, ou mais, antes de se acabar de recolher, é obrigado quando se der no engano a entrar com a tabola, ou tabolas que tiver levado.

17.— O jogador que levanta uma tabola do contrario, é obrigado a dar-lhe, tendo dado com que lhe possa dar.

Regras para jogar o gamão com acerto. —Pois que se não póde ganhar o jogo sem levar todas as tabolas, nem se pódem levar sem as recolher, o primeiro objecto de um jogador, é de se recolher; o que o deve determinar a tirar a maior vantagem possivel dos lances que deita. Se principia deitanto pontos altos, e principalmente parelhas, de modo que possa salvar as suas tabolas sem que o contrario lhe dê, deve cuidar sómente em se recolher, se lhe está superior em pontos, por ter a probabilidade de ganhar.

Dá-se o nome de *jogo a fugir*, ao jogo em que algum dos jogadores trata sómente de recolher as suas tabolas, sem cogitar das do contrario. Se o jogador que joga a fugir achar que o jogo está ainda em circumstancias de podêr dar ainda em alguma tabola, deve recolher-se, caseando-se com ordem, para vêr se ganha de gamão, se der em alguma, ou algumas tabolas do contrario. Todavia se o jogo estiver já em estado de se não podêr dar em tabolas, neste caso deve tratar sómente de se recolher sem perder pontos; porque as tabolas que estão fóra, ainda que estejam á porta, precisam de dous dados para se levarem; entre tanto, que as que estão dentro se podem levar com um só dado.

A sciencia do bom jogador consiste sobre tudo em retardar a marcha das tabolas do contrario, fazendo-as retroceder todas as vezes que o poder fazer com vantagem.

Eu digo com vantagem, porque se não deve dar nas tabolas do contrario sem calculo.

O jogador que der habitualmente nas tabolas do seu contrario póde ganhar algumas vezes; mas hade perder muitas mais, entre tanto que o jogador que der com methodo, hade ganhar a maior parte das vezes, por pouco que o dado favoreça.

Para dar com utilidade, é necessario ter feito algumas casas dentro, e quanto mais melhor, porque menos casas abertas terá o contrario para entrar. Por isto, o primeiro cuidado do bom jogador, deve sêr de se casear dentro, principiando quanto lhe fôr possivel pelas casas mais altas da *cabeça* para o *rabo*.

Dá-se o nome de *rabo* á casa do az, por sêr o ultimo termo onde podem chegar as tabolas.

O melhor lance que se póde deitar no principio do jogo são senas, e o melhor modo de as jogar, é pondo á porta duas, das cinco que estão na casa do az de fóra do contrario, e pondo na porta delle duas, das que estão na sua casa do rabo. O melhor lance depois de senas, é de azes; o melhor modo de os jogar, é fazendo duas casas, uma á porta, e outra dentro na casa do cinco. O melhor lance depois dos azes, é o de ternos, os quaes se podem jogar por tres modos differentes; o primeiro tapando a porta; o segundo fazendo uma casa dentro no cinco, e outra na casa do quatro do contrario; o ultimo fazendo duas casas dentro, uma na casa do cinco, e a outra na casa do tres. Muitos jogadores preferem a casa da porta, porque embaraça que o contrario sahia com senas, todavia as duas casas de dentro são preferiveis, porque além de embaraçarem a sahida do contrario com quadernas, e duques, para que ha a mesma probabilidade, que para as senas, póde dar-se com grande vantagem em tabolas, por ter tres casas feitas dentro; e se vier quatro e dous no lance seguinte, tapa-se a casa do quatro, fazendo quatro taboleiros. Dá-se o nome de *taboleiros*, ás casas seguidas, mas não se usa desta expressão senão quando ha cinco juntas. Quando um jogador tem seis casas feitas desde a da porta até a do dous, e o contrario tem alguma, ou algumas tabolas na do az, diz-se que está debaixo de seis taboleiros; e se para completar estas seis casas lhe falta a do dous diz-se do que tem tabolas no az, que está debaixo de seis taboleiros falsos.

Depois de ternos o melhor lance é o de quadernas; podem jogar-se fazendo uma casa no cinco; ou fazendo duas casas, uma no quatro, e a outra no dous; ou sahindo para a casa do quatro de fóra do contrario; ou fazendo uma casa dentro, e outra na casa do cinco do contrario. Este ultimo modo é o preferivel; porque além da vantagem de fazer a casa dentro, ha a outra ainda maior de ter a casa do cinco do contrario, a qual o embaraça de se casear seguido. O jogador que tem esta casa, póde jogar com afoutesa, porque difficilmente perderá de gamão. A melhor casa que se póde ter, entre as do contrario depois da do cinco, é a do tres, porque supposto não dê tão facil sahida como a do quatro, tem a vantagem de sêr uma das do *barato real*. Dá se este nome ás duas casas que um jogador tem entre as do contrario, quando são a do az, e a do tres. Quem tem estas duas casas em jogo barateado,

tem quasi toda a certesa de ganhar, com tanto que tenha pontos: *jogo barateado*, é o jogo em que um, ou ambos os jogadores dão em muitas tabolas; o que se acha em perigo de o perder de gamão, conserva as casas do barato real, se póde; e na falta d'estas, as que lhe podem sêr mais vantajosas: as melhores n'estas circumstancias são as mais baixas, e sobre tudo sendo alternadas. Diz-se que um jogador tem pontos, quando tem muitas tabolas para jogar sem desfazer as suas casas, de maneira que quando o contrario lhe fizer tabola, se ache caseado pela parte da cabeça. Diz-se que um jogador faz tabola, quando ao recolher, ou ao levar, deixa alguma, ou algumas tabolas singelas, em que o outro lhe possa dar.

Com seis e az, que é o melhor lance, que se segue, faz-se a casa da porta; duques, jogam-se dous da cabeça á casa do quatro de dentro, e dous da casa do az de dentro do contrario á sua casa do tres; com tres e az, faz-se uma casa no cinco: com quatro e dous, faz-se uma casa no quatro; com quinas, faz-se uma casa no tres com duas tabolas das que estão na casa do az de fóra do contrario; com cinco e quatro, seis e dous, seis e tres, e seis e quatro, sahe-se com uma tabola das duas que estão no az de dentro do contrario. Alguns jogadores em vez de sahir com seis e quatro, fazem a casa do dous. Quatro e tres, tres e dous, e dous e az, jogam-se do az de dentro do contrario, ou do de fóra, dispondo-as para fazer a casa da porta, ou uma casa dentro. Com cinco e tres, faz-se a casa do tres; com cinco e dous, jogam-se duas das que estão no az de fóra do contrario, uma á casa do cinco, e outra á casa do dous. Com cinco e az, póde pôr-se uma tabola na casa da porta, ou na casa da porta do contrario, porque se elle lhe não der no lance seguinte póde cobrir-se, e é uma casa importante. O melhor modo de jogar quatro e az, é pondo o quatro na casa do cinco do contrario, *quebrando* o az á porta.

Chama-se *quebrar uma tabola* ou *pedra*, a acção de a jogar singela d'uma casa que tem tres ou mais, para a casa immediata. Estes lances, e sobre tudo os primeiros, são da approvação de todos os bons jogadores; mas alguns dos menos consequentes são arbitrarios, jogando-se por differentes modos.

As variações infinitas do gamão fazem com que se não encontrem dous jogos perfeitamente similhantes; por isso o melhor modo de ensinar os principiantes, é estabelecendo-lhes principios geraes, que elles possam applicar nas differentes posições em que se acharem os jogos.

A primeira regra a que se deve ligar o jogador para dar nas tabolas do seu contrario, é a de lhe dar com preferencia nas que tiver já recolhido, e nas que poder recolher com menos pontos, porque lhe faz perder todo o caminho que tem andado, obrigando-o a fazer com ellas toda a volta do taboleiro. Em conse-

quencia d'este principio, não lhe deve dar no seu taboleiro de dentro se não em casos particulares de que falaremos logo; porque dando-lhe sem motivo particular, dá-lhe com desvantagem. Eis aqui a razão: supponhamos que o contrario tem uma tabola na casa do tres, e que elle lhe dá estando aberto com uma tabola na casa do seis; não consegue com isto se não retardal-o dos pontos do dado com que é obrigado a entrar; entretanto que se entrar na casa do tres obriga esta tabola a perder o dado com que precisa entrar, e a fazer toda a volta do taboleiro; o que faz a sua desvantagem tres ou quatro vezes maior do que a do contrario a quem dá na tabola.

Eis aqui as excepções a esta regra; 1.ª dando com casas, porque então tem a vantagem de fazer a casa junta, á de retardar o contrario sem risco nenhum; 2.ª quando o contrario tem já uma ou mais tabolas na mão, para que se não *apegue*. Designa-se com esta expressão, a acção de entrar com uma tabola em uma casa do contrario, onde se tem já outra, porque as duas seguram a casa; 3.ª quando por ter algumas casas se quer fazer aquella tapando-a no caso em que elle falhe, sobre tudo se a casa, que se quer fazer, serve para formar um todo de um certo numero do taboleiro; 4.ª quando é preciso ganhar tempo expondo-o a falhar, para lhe dar em algumas tabolas mais, que cobriria se lhe não desse, ou para o embaraçar de tapar alguma casa importante dentro ou fóra, ou para obstar a que dê em algumas tabolas, sobre tudo podendo ellas decidir a sorte do jogo; 5.ª quando ha probabilidade, de que a falha, lhe faça perder o jogo de gamão, ou possa salvar o do jogador que lhe dá.

A differença de um para tres, que ha entre a perda d'um jogo singelo, e um jogo de gamão, exige que se não dê em tabolas em certas circumstancias do jogo, sem examinar se a vantagem de dar é superior ao risco que se corre dando. Para isto deve considerar-se, 1.º se se arrisca um jogo singelo por um gamão, ou um gamão de tres por um singelo; 2.º o numero de casas que o contrario tem ainda abertas, para ver a probabilidade que ha, de que elle dê nas tabolas que ficarem descobertas, pela acção de lhe dar. Para saber a maior, ou menor probabilidade que ha de entrar, ou de falhar, deve observar-se, que cada dado tem seis pontos differentes, e como as casas em que se entra são seis, estando uma aberta, póde apostar-se onze contra vinte e cinco, com a mesma probabilidade de ganhar, e de perder, que se entrará com uma tabola na casa que está aberta. Estando duas casas abertas podem apostar-se vinte contra desesseis, que se entrará com uma tabola em uma das duas casas abertas. Estando tres casas abertas, póde apostar-se quatro contra um, que se entrará em alguma d'estas tres casas. Estando quatro casas abertas, podem apostar-se oito contra um, que se entrará em

alguma d'estas quatro casas. Estando cinco casas abertas, podem apostar-se trinta e cinco contra um, que se entrará em alguma d'ellas. — Os dous dados produzem trinta e seis combinações differentes, seis de parelhas, e quinze de dados desiguaes, os quaes são dobrados. Em consequencia d'isto não se póde falhar, estando só a casa do seis fechada, se não deitando senas, e como em trinta e seis combinações ha só uma de senas, podem apostar-se trinta e cinco contra um, que se não deitará senas. O mesmo succederia estando só a casa do cinco fechada, ou qualquer das outras.

Supponhamos agora que está fechada a casa do seis, e a do cinco; n'este caso só se póde falhar com senas, quinas, e seis e cinco, ou cinco e seis: por consequencia ha trinta e duas combinações para entrar, e quatro para falhar, de que se segue, que se podem apostar trinta e dous contra quatro, ou oito contra um, que se entrará estando quatro casas abertas. Estando fechadas as casas do seis, cinco, e quatro, só se póde falhar com senas, quinas, quadernas, seis e cinco, seis e quatro, cinco e seis, cinco e quatro, quatro e seis, e quatro e cinco, o que dá só nove combinações para falhar, de que se segue, que se póde apostar vinte e sete contra nove, ou quatro contra um, que se entrará havendo tres casas abertas. Estando fechadas as casas de seis, cinco, quatro, e tres, só se póde falhar com senas, seis e cinco, seis e quatro, seis e tres; quinas, cinco e seis, cinco e quatro, cinco e tres; quadernas, quatro e seis, quatro e cinco, quatro e tres; ternos, tres e seis, tres e cinco, e tres e quatro, o que dá desesseis combinações contra, e vinte a favor, de que se segue, que se podem apostar vinte contra desesseis, que se entrará em alguma das duas casas abertas. Estando fechadas as casas do seis, cinco, quatro, tres, e dous, falha-se com senas, seis e cinco, seis e quatro, seis e tres, seis e dous; quinas, cinco e seis, cinco e quatro, cinco e tres, cinco e dous; quadernas, quatro e seis, quatro e cinco, quatro e tres, quatro e dous; ternos, tres e seis, tres e cinco, tres e quatro, tres e dous; duques, dous e seis; dous e cinco, dous e quatro, dous e tres, o que produz vinte e cinco combinações contra, e onze a favor, de que se segue, que se póde apostar mais de dobrado que falhará. Conhecendo o jogador os differentes gráos de probabilidade que tem de entrar, segundo o maior, ou menor numero de casas que o seu contrario tiver abertas, póde fazer facilmente as applicações dos casos em que lhe deve dar em tabolas com afoutesa, ou com moderação, não o devendo fazer senão quando a vantagem de lhe dar exceda o risco a que se expõe dando-lhe. Este mesmo principio comparado com as circumstancias em que se achar o jogo, deve servir-lhe de base

para se decidir a dar, ou não dar, nos casos em que a vantagem de dar não fôr de toda a evidencia.

Todas as vezes que um jogador se achar nas circumstancias de podêr fazer casa em duas partes, que fechem a passagem das tabolas do contrario, deve escolher com preferencia o fazer a casa da porta d'elle, ou a que estiver mais perto d'esta casa, para esperar alli todas as tabolas que elle quizer recolher; e tendo a escolha da casa que póde fazer na mesma paragem, deve fazer com preferencia a que tapar a passagem do dado maior, a contar da casa onde elle tiver as tabolas com que hade passar naquella paragem.

Se um jogador obrigado pelas circumstancias do jogo, se vê na necessidade de fazer tabola, em parte onde lhe possa dar o contrario, tendo a escolha da casa onde a póde fazer, deve fazel-a na casa, em que fica menos exposta. Para conhecer em qual das casas em que a póde fazer fica menos exposta, basta fazer a comparação dos lances com que lhe póde dar o contrario em cada uma d'ellas, para escolher aquella em que lhe póde dar com menos lances, supposta a proporção das trinta e seis combinações dos dous dados. Deixando-a a um az tem onze combinações com que lhe póde dar, e vinte cinco com que lhe não póde dar. E' desnecessario repetir aqui a prova d'esta verdade, por sêr a mesma que fica exposta a respeito da entrada com uma tabola na casa do az; porque com os mesmos lances com que um jogador póde entrar com uma tabola na casa do az, póde dar em uma tabola, que lhe fique a um az. Diz-se que uma tabola fica a um az, a um dous, a um tres etc., quando se deixa singela em uma casa aonde se lhe póde dar com o ponto do dado, a que se diz que fica. Na tabola que fica a um dous póde dar-se com doze combinações, que são: a dos azes, a dos duques, e cinco por cada dous combinado com os outros cinco pontos. Na tabola que fica a um tres, póde dar-se com quatorze, dez das cinco combinações de cada tres com os outros cinco pontos, uma de azes, uma de ternos, e duas de dous e az. Na tabola que fica a um quatro, póde dar-se com quinze, dez das cinco combinações de cada quatro com os outros cinco pontos, uma de quadernas, uma de duques, uma de azes, e duas de tres e az. Na tabola que fica a um cinco, póde dar-se tambem com quinze; dez das cinco combinações de cada cinco com os outros cinco pontos, uma de quinas, duas de quatro e az, e duas de tres e dous. Na tabola que fica a um seis, póde dar-se com dezesete, dez das cinco combinações de cada seis com os outros cinco pontos, uma de duques, uma de senas, duas de cinco e az, duas de quatro e dous, e uma de ternos. Diz-se das tabolas que ficam desde o az até ao seis, que ficam a um dado, sem embargo de se lhe podêr dar tambem com dous, tres, e quatro, para as distinguir d'aquellas a que se não póde dar se-

não com dous ou mais, que são as que ficam desde sete pontos até doze. Digo que se póde dar em uma tabola com tres, ou quatro dados, porque como as parelhas se jogam dobradas, produzem sempre quatro, dos quaes se póde dar com um, com dous, com tres, e com todos quatro. Por exemplo, quem deita duques, póde dar com dous na que estiver a um quatro, com tres na que estiver a um seis, e com quatro na que estiver a oito pontos. Para expremir nos termos do jogo que uma tabola fica só a um dado, diz-se que fica a um az, a um dous, a um tres, a um quatro, a um cinco, ou a um seis, e não que fica a um ponto, a dous pontos, etc. Pelo contrario quando uma tabola fica a mais de seis pontos, ajunta-se sempre a palavra pontos ao numero; de maneira, que ficando a sete, diz-se que ficou a sete pontos; ficando a oito, diz-se que ficou a oito pontos, etc.

Das trinta e seis combinações dos dous dados, póde dar-se com seis na que fica a sete pontos, que são: duas de seis e az, duas de cinco e dous, e duas de quatro e tres. Na que fica a oito pontos póde dar-se com seis, que são: duas de seis e dous, duas de cinco e tres, uma de quadernas, e uma de duques. Na que fica a nove pontos, póde dar-se com cinco, que são: duas de seis e tres, duas de cinco e quatro, e uma de ternos. Na que fica a dez pontos, póde dar-se com tres, que são: duas de seis e quatro, e uma de quinas. Na que fica a onze pontos, póde dar-se com duas, que são as de seis e cinco. Na que fica a doze pontos, póde dar-se com tres, a saber, com senas, com quadernas, e com ternos. Sem embargo de se podêr dar com estas tres differentes parelhas na tabola que fica doze casas adiante da do contrario, não se diz que fica a doze pontos, mas que fica a *senas*. Em consequencia dos principios expostos fica claro, que o jogador que tendo a fazer tabola em duas, ou tres partes differentes, deve fazel-a com preferencia na casa onde o contrario lhe possa dar com menos lances, ou combinações dos dados.

O jogador que tendo de sahir com alguma, ou algumas tabolas do taboleiro de dentro do contrario, tendo elle feito casas, que lhe embaracem a sahida com a maior parte dos lances, quando as dispozer com dados pequenos para sahirem, deve ter attenção aos principios que ficam expostos; pondo-as com preferencia nas casas d'onde possam sahir com mais lances. O mesmo deve entender a respeito das tabolas que tiverem de passar por algum dos outros taboleiros, em que o contrario tenha casas, que lhe difficultem a passagem.

O jogador que tem um lance feliz, que lhe faz bom jogo, jogando em duas, ou tres partes, por exemplo, seis e az, com que póde sahir da casa do az de dentro do contrario, e tapar a casa do seu az de dentro, tendo já cinco taboleiros dentro, deve preferir a primeira, não o podendo fazer com outros lances; porque

o perigo a que se expõe, de que o contrario entre pela casa do az, dando-lhe, é menos do que o que corre de se abrir pela cabeça, se não tiver logo outro lance de seis e az, o que é difficultoso, porque a probabilidade d'este lance está na razão de um para quinze; o que lhe tira toda a esperança de podêr ter outro similhante antes de arruinar o seu jogo, entretanto que póde ter muitos lances com que cubra não lhe dando o contrario logo; e dando-lhe, arrisca menos visto que póde entrar na casa do az e do dous, que lhe dão mais probabilidade de entrar, do que de falhar. Este exemplo, deve applicar-se em mais, ou em menos, a outros casos, que possam ter analogia com elle.

O jogador que tiver o jogo em grande perigo de o perder de gamão, deve barateal-o, conservando as suas duas tabolas do az de dentro do contrario, se as não tiver ainda tirado, e estendendo as outras, para dar com mais facilidade nas do seu contrario, e para que elle não possa passar sem lhe dar em algumas das que elle fôr estendendo. Designa-se com a expressão de estender as tabolas, a acção de desdobrar as casas que tem duas ou mais, para que fiquem singelas em toda a extensão do taboleiro onde isso fôr possivel. Quem está de peior partido nos jogos barateados, é o jogador que os baratêa; porque arrisca um gamão por um jogo singelo, motivo porque se não deve recorrer a este expediente senão em casos em que as circumstancias o tornem absolutamente necessario. O jogador que se achar na necessidade de recorrer a este expediente, se conhecer que não tem pontos, deve estender não só as tabolas que estiverem nos taboleiros de fóra mas até as das casas do seu taboleiro de dentro, para obrigar por este modo o contrario, a dar-lhe por necessidade. Já se disse que a casa do az, e do tres do contrario, a que se dá o nome de barato real, são as melhores nos jogos barateados; o jogador que as tiver póde dar afoutamente nas do contrario, com tanto que tenha pontos, porque se póde apostar mais de dobrado contra singelo, que ganhará o jogo.

Se um dos jogadores estiver levando já as suas tabolas, e o outro tiver ainda quatro, ou cinco nos taboleiros de fóra, o que se achar nestas circumstancias deve recolher as tabolas que tiver ainda fóra com grande cuidado para não perder pontos; porque a perda de um só ponto póde fazer perder de gamão um jogo, que poderia ser singelo se tivesse jogado bem, aproveitando todos os pontos; e o modo de os aproveitar, é não jogando pontos de mais nas tabolas que se recolhem, podendo passar outras de uns para outros taboleiros, ou adiantar as que estão longe, para as podêr recolher com dados pequenos. O que se disse mais acima a respeito das differentes combinações dos dados, póde tambem ter a sua applicação sobre os diversos modos de recolher as tabolas, tendo-se igualmente attenção ao estado em

que se achar o taboleiro de dentro; porque se tiver duas, ou tres casas vasias, é necessario calcular com isto, quando se recolhe a ultima tabola, para podêr levar na mão seguinte com o maior numero de lances possivel.

Quando ficam no penultimo lance duas, ou tres tabolas fóra, dependendo do jogador a escolha das casas em que as póde deixar, deve deixal-as de modo que possa levar na mão seguinte com o maior numero de parelhas possivel, tendo igualmente attenção ao estado do taboleiro de dentro.

Nas trinta e seis combinações dos dous dados, ha trinta de dados differentes, e seis de parelhas; assim póde apostar-se com igual probabilidade de ganhar, e de perder, que em cada seis lances se deitarão uma vez parelhas, e cinco dados desiguaes. Se as tabolas se levassem só da casa do seis, a probabilidade de acabar o jogo com parelhas estaria na mesma razão: porém como se levam por fim das casas mais baixas, e se podem jogar algumas em vêz de as levar quando isso faz conta ao jogador, a probabilidade de acabar com parelhas, é maior do que a probabilidade de deitar parelhas em dous lances, que a pratica de muitos jogadores tem estabelecido para acabar os jogos com mais brevidade. A differença que póde haver a este respeito é de pouca consequencia, quando se pratica reciprocamente entre ambos os jogadores.

A regra geral que o bom jogador deve considerar como a primeira, e a principal base d'este jogo, é a de comparar o risco a que se expõe, com a vantagem que lhe póde resultar em todos os lances criticos, que lhe podérem offerecer as differentes circumstancias em que se achar o jogo, para escolher sempre aquelles em que tiver mais gráos de probabilidade a seu favor do que contra.

O gamão joga-se a tentos, e a gangas. Designa-se com o nome de *gangas*, o numero de cinco jogos; quem os ganha primeiro, ganha a somma que vale cada ganga, ficando nullos os jogos que o outro ganha. Quando se joga a tentos, o jogador que principia a ganhar, lavra tantos tentos como os jogos que ganha, o que continúa a fazer em quanto ganha, e se perde alguns, deslavra os que perde, em quanto tem que deslavrar; e desde que não tem que deslavrar, lavra o outro que vai ganhando, de maneira, que não haja tentos senão no cacifo de um d'elles.

Quando se joga a gangas deve ter-se attenção ao numero de jogos que tem cada um dos jogadores, para jogar com mais ou menos segurança, segundo os jogos que faltam a um, ou a outro, para acabar a ganga. Esta circumstancia faz com que o gamão jogado a gangas seja muito mais desigual do que jogado a tentos, quando um jogador é superior a outro; porque além da vantagem que lhe leva na escolha dos lances, nas differentes posições em que se póde achar o jogo, tem outra ainda maior, que é a de

saber quando hade jogar com mais, ou menos atrevimento, por lhe sêr inteiramente indifferente o perder ou ganhar o jogo singelo, ou de gamão.

Supponhamos que um jogador tem quatro jogos, e o outro um ou dous; o que tem só um, ou dous jogos, deve dar todas as vezes que isso lhe convier ás circumstancias do seu jogo, sem receio de se expôr a perder de gamão, por lhe sêr perfeitamente indifferente o perder o jogo de gamão, ou singelo, visto que o seu contrario não precisa senão de um para completar os cinco co que ganha a ganga. Pelo contrario o jogador a quem falta só um jogo para completar os cinco da ganga, deve arriscar-se o menos que lhe seja possivel, por não tirar utilidade de ganhar de gamão, entretanto que o outro tem muita, porque se tiver já dous jogos, ganha a ganga com o gamão; se tiver um só, póde ganhal-a tambem, se acabar o gamão com parelhas; e se não tiver nenhum adianta-se, e póde ganhar a ganga. Todo o jogador que jogar este jogo a gangas, deve, pelo que fica ponderado, regular o seu jogo, segundo a exigencia das circumstancias.

Ganha-perde.

Faz-se este jogo no assalto, nas damas, e no gamão. A marcha é a mesma já descripta em seus logares, com uma differença a attender, e é, que o jogador emprega todos os seus esforços, não para ganhar o jogo, se jogasse da maneira usual, mas para o perder, porque é d'este modo que vence. Quem perde ganha, como o está dizendo o titulo do jogo.

Ganchorra.

Jogo de destreza, que se joga entre duas pessoas. Um dos jogadores designado á sorte, pega n'uma ganchorra, especie de cajado curvo em uma das extremidades, e vai collocar-se em um ponto onde ha duas pedras um pouco afastadas uma da outra, ou duas estacas de madeira enterradas do mesmo modo. O adversario, collocado a uma distancia conveniente, atira com uma pélota com geito de a fazer passar entre as pedras ou estacas: o primeiro jogador repelle a pélota com a ganchorra atirando-a para longe quanto lhe fôr possivel; depois em quanto o adversario corre a apanhar a pélota, corre elle tambem a outro ponto marcado anteriormente, bate-lhe com a ganchorra, e volta a toda a pressa para o primeiro ponto para o defender contra as tentativas do adversario, que depois de ter apanhado a pélota, trata novamente de a fazer passar por entre as pedras ou estacas.

Em quanto o primeiro jogador consegue repellir a pélota, guarda o seu pôsto, porém se a pélota passa sem que elle impeça,

céde o seu logar e a ganchorra ao seu adversario, e passa elle a atirar a pélota.

Gato.

Este jogo de prendas joga-se de pé, formando os jogadores uma roda, e dadas as mãos; e um d'elles a quem couber por sorte, tapando-se-lhe os olhos muito bem com um lenço, se mettorá dentro da roda. Este mandará pois, que ella gire em torno d'elle, e isto feito, que páre: então com uma varinha, chibata, cana, ou cousa similhante, tocará em uma das pessoas da roda, ou tambem basta, que aponte com a vara, porque aquelle que lhe ficar fronteiro pegará n'ella pela extremidade, e porá esta ao ouvido, e o que estiver no meio do circulo a levará á boca, e diz: —*miau*— o outro lhe corresponde, dizendo tambem —*miau*—, porém contrafazendo a voz quanto lhe fôr possivel; o que faz de *gato*, deve conhecer quem é que lhe responde, nomeando-o pelo seu nome em voz alta: se acerta destapa os olhos, e não dá prenda, e vem para o seu logar o reconhecido; ao contrario dá prenda, fica de dentro, e continúa a andar a roda como a principio, torna a mandar que páre, e repete-se em tudo o mesmo, e isto póde fazer-se até tres vezes com um mesmo sugeito, e se no fim d'ellas lhe parecer, que não o conhece pelo mío, fica-lhe licito apontarpara outro sugeito, o qual faz as mesmas ceremonias, que ficam apontadas; se o de dentro acerta entra para *gato* o outro, e elle sahe, ao contrario dá prenda, e permanece com os olhos tapados até acertar. Tambem com um só sugeito póde repetir os míos tres vezes, miando de cada uma tres vezes — *miau*, *miau*, *miau*—, e o outro jogador deve responder-lhe outras tantas vezes na mesma fórma.

Este jogo é muito divertido, não só para quem joga, mas até para quem o vê jogar.

Gillet.

Cartas

Jogo francez de cartas, e de envide, que se joga entre quatro pessoas, com um baralho de trinta e duas cartas, em que se comprehendem os azes, os reis, as damas, os valetes, os dez, os noves, os oitos, e os setes; todas as outras se tiram do baralho.

O az é superior ao rei, o rei á dama, a dama ao valete, o valete ao dez, o dez ao nove, o nove ao oito, e o oito ao sete.

Os azes valem onze pontos, cada uma das figuras dez, e as outras cartas o que pintam.

Ha no meio da mesa duas bandejas, e cada jogador mette em cada uma d'estas bandejas um, ou mais tentos, conforme se estipulou.

Uma d'estas bandejas ganha o jogador que fizer o *gillet;* e a outra é para o que fizer o *ponto*, ou *fluxo*.

Tira-se por sorte quem dará as cartas o qual depois de as baralhar, e fazer cortar pelo jogador da sua esquerda, dá tres cartas a cada jogador, uma a uma, começando pela direita.

Cada jogador examina as suas cartas; o que tiver o *gillet*, isto é, duas cartas similhantes, como dous azes, dous reis, duas damas, etc. ganha o bolo d'uma das bandejas, que deve ter um signal; com tanto que no jogo não haja a sorte de *parelhas;* se a houver, ainda que seja a de setes, que é a mais pequena, ganha ao maior *gillet*, seja elle qual fôr.

A sorte de *parelhas*, é formada de tres cartas similhantes, como tres azes, tres reis, tres damas, etc.

Depois de ganho o bolo do *gillet*, dão-se cartas novamente, para se decidir a sorte do maior ponto, ou fluxo; quem o tiver ganha o outro bolo. Depois de distribuidas as cartas, o jogador que é mão, diz que passa, ou que envida a somma que lhe parecer, os outros jogadores, quando são a falar, podem tambem passar, ou reenvidar os jogadores precedentes; logo que todos os envides acabam, os jogadores que aceitaram o jogo, apresentam as cartas na mesa, e aquelle que tiver o maior ponto, ou fluxo, ganha o bolo com os envides.

O *fluxo*, consiste em tres cartas do mesmo metal, como tres páos, tres copas, etc. Assim o jogador que tiver o fluxo, tem necessariamente o ponto superior áquelle que tiver só duas cartas do mesmo metal; se houver mais de um fluxo, o maior prefere ao menor: se os fluxos são iguaes, tem a preferencia o primeiro a falar.

Graças.

O jogo das graças é mui similhante ao da peteca; tem os mesmos movimentos, porém os instrumentos são differentes. Em logar da raqueta e da peteca, serve-se de um pequeno arco muito leve e de baquetas. Com as baquetas atiram os dous jogadores o arco de um para outro. Os jogadores collocam-se em frente um do outro, a 12 ou 15 passos de distancia, e ao tempo que um atira o arco servindo-se das baquetas que cruza para dar o movimento de impulsão, o outro está attento para o receber com as suas duas baquetas, repellindo-o para o primeiro jogador, que faz o mesmo, e assim continuam. Toda a destresa neste jogo consiste em calcular bem a força de impulsão que é necessario dar ao arco, para que vá têr ao jogador contrario, e não cahia no chão. Os jogadores mais habeis põe em movimento dous arcos que giram constantemente em sentido contrario.

Grillo.

Jogo de rapazes. Formam todos uma columna a um de fundo;

e cada um com as mãos em cima dos hombros do que lhe fica adiante. Ha um de fóra que se tira por sorte, ou que se tenha offerecido voluntariamente, o qual chegando-se ao primeiro da frente da columna lhe pergunta — *dá-me um grillo*? — e elle lhe responde: — *va lá atraz que o pilhe* — O ultimo de traz deve logo tratar de se estabelecer na frente, porque se o que está de fóra o apanha fica no seu logar; o jogo continúa assim até que os jogadores se enfastiem,

Guerra.

Este jogo joga-se sobre um cartão dividido em cincoenta e tres casas, que tem cada uma um numero, e uma denominação particular, podem jogar muitas pessôas, com dous dados, e tentos com um valor que se estipula.

O inventor d'este jogo teve em vista dar uma idéa do que se pratica na marcha e acampamento d'um exercito, assim como das batalhas, combates, e assaltos, e outras façanhas militares. A vista d'isto cada casa do taboleiro está designada da maneira seguinte:

A 1.ª, ou o numero 1, pertence aos officiaes.
A 2.ª, ou o numero 2, ao alistamento.
A 3.ª, ou o numero 3, ao exercicio.
A 4.ª, ou o numero 4, á parada.
A 5.ª, ou o numero 5, á revista.
A 6.ª, ou o numero 6, á marcha.
A 7.ª, ou o numero 7, ao desfiladeiro.
A 8.ª, ou o numero 8, a passagem d'um rio.
A 9.ª, ou o numero 9, ao acampamento.
A 10.ª, ou o numero 10, ao comboio.
A 11.ª, ou o numero 11, á forragem.
A 12.ª, ou o numero 12, á ordem.
A 13.ª, ou o numero 13, ao desalojamento.
A 14.ª, ou o numero 14, ao partido.
A 15.ª, ou o numero 15, á pilhagem.
A 16.ª, ou o numero 16, á justiça militar.
A 17.ª, ou o numero 17, á emboscada.
A 18.ª, ou o numero 18, ás contribuições.
A 19.ª, ou o numero 19, a assolação.
A 20.ª, ou o numero 20, ao petardo.
A 21.ª, ou o numero 21, ao conselho de guerra.
A 22.ª, ou o numero 22, á ordem de batalha.
A 23.ª, ou o numero 23, á escaramuça.
A 24.ª, ou o numero 24, á batalha.
A 25.ª, ou o numero 25, á victoria.
A 26.ª, ou o numero 26, á retirada.

A vigessima setima, ou o numero 27, á sepultura dos mortos.
A vigessima oitava, ou o numero 28, aos prisioneiros da guerra.
A vigessima nona, ou o numero 29, ao destacamento.
A 30ª, ou o numero 30, á encamisada.
A 31ª, ou o numero 31, á escalada.
A 32ª, ou o numero 32, ao bombardeamento.
A 33ª, ou o numero 33, ao bloqueio.
A 34ª, ou o numero 34, á planta do engenheiro.
A 35ª, ou o numero 35, ao reconhecimento da praça.
A 36ª, ou o numero 36, ao sitio.
A 37ª, ou o numero 37, ao bivuaque.
A 38ª, ou o numero 38, á sentinela.
A 39ª, ou o numero 39, á vedeta.
A 40ª, ou o numero 40, ao comboio d'artilharia.
A 41ª, ou o numero 41, á bateria de peças.
A 42ª, ou o numero 42, á trincheira.
A 43ª, ou o numero 43, á acção de metter guarda na trincheira.
A 44ª, ou o numero 44, á sortida.
A 45ª, ou o numero 45, á estacada.
A 46ª, ou o numero 46, á fachina.
A 47ª, ou o numero 47, á mina.
A 48ª, ou o numero 48, ao ataque falso.
A 49ª, ou o numero 49, ao assalto.
A 50ª, ou o numero 50, á chamada.
A 51ª, ou o numero 51, á tomada da praça.
A 52ª, ou o numero 52, ás conquistas.
A 53ª, ou o numero 53, á recompensa do valor.

O numero dos jogadores sendo indeterminado, póde estender-se desde um até doze: cada um mette para o bolo o numero de tentos que se estipula; depois tira-se á sorte a ordem porque cada jogador deve jogar, ou deitar os dados.

Cada um tem uma marca particular para indicar os pontos que deitou, e a casa em que hade ficar. Se, por exemplo, o primeiro que joga tira o numero cinco, põe a sua marca na casa da revista, e os outros jogadores põe igualmente as suas marcas nas casas dos numeros que deitarem.

Para ganhar o jogo, e por consequencia o bolo, é preciso chegar á justa á casa 53 primeiro que nenhum outro, e sem que lhe falte ou sobeje ponto nenhum. Segue-se d'aqui que o jogador que exceder o numero cincoenta e tres, é obrigado a retroceder. Assim, suppondo que tendes chegado á casa 48, e que deitaes o ponto seis, sereis obrigado a retroceder do numero 53 ao numero 52. Se quando o dado vos tornar á mão, tirardes ainda o ponto seis, é preciso depois, de ter tocado na casa 53, retroceder até á casa 49, onde poreis a vossa marca.

A marcha de cada jogador póde por outro lado sêr retardada

por diversos obstaculos, que se conhecerão pelas regras seguintes.

Aquelle que chegar ao numero dous, casa do alistamento, deve tirar um tento do bolo, e ir para o numero 3, casa do exercicio, onde é obrigado a ficar até que todos os outros jogadores tenham jogado duas vezes,

O jogador que fôr ao numero 7, casa do desfiladeiro, deve pagar dous tentos, e avançar até ao numero onze, casa da forragem.

Aquelle que outro encontrar no numero 14, casa do partido, deve retroceder ao numero 9, casa do acampamento, e se esta ultima casa estiver occupada, retrocederá até ao numero 7.

O jogador que chega até ao numero 16, casa da justiça militar, mette quatro tentos para o bolo, e retrocede para a primeira casa.

Aquelle que fôr até o numero 17, casa da emboscada, é obrigado a pôr dous tentos no bolo, e a tornar para o logar onde estava.

Se se fôr até o numero 18, casa das contribuições, paga-se um tento a cada jogador.

Aquelle que chegar ao numero 25, casa da victoria, tira do bolo tantos tentos como ha de jogadores, e vai para o numero 35.

Quando se chega ao numero 26, casa da retirada, deve-se retroceder até ao numero 22, casa da ordem de batalha.

O jogador que fôr até ao numero 28, casa dos prisioneiros da guerra, deve metter tres tentos no bolo, e ficar uma roda sem jogar.

Quando se chega ao numero 30, casa da encamisada, recebe-se um tento de cada jogador, e todos são obrigados a irem para a casa precedente áquella em que se acham.

O jogador que fôr ao numero 33, casa do bloqueio, deve ahi ficar duas rodas sem jogar, e metter um tento no bolo.

O que chegar ao numero 36, casa do sitio, é obrigado a ficar ahi, até que tire o ponto 5, quando lhe competir jogar: então irá para o numero 52, casa da praça conquistada, e mette quatro tentos para o bolo.

O jogador que chegar ao numero 38, casa da sentinela, deve ahi ficar, até que outro venha para o seu logar.

Se se chega ao numero 47, casa da mina, deve-se retrogradar tantas casas como de pontos se deitou.

Quando o jogador avançar até ao numero 50, casa da chamada, é obrigado a retroceder para o numero 21, casa do conselho de guerra.

Guimbarda.

Cartas

A guimbarda, joga-se entre cinco, seis, sete, oito, ou nove

jogadores, com um baralho completo de cincoenta e duas cartas. Os jogadores fazem as suas entradas com um certo numero de tentos do valor que se estipula.

Ha neste jogo cinco bolos differentes, que os jogadores fazem no principio de cada mão, mettendo os tentos de cada um em uma bandeja separada. A primeira contem o bolo da *guimbarda*, ou *casada*; a segunda o bolo do *rei*; a terceira o bolo do *louco*; a quarta o bolo do *casamento*; e a quinta o do maior *ponto*. As bandejas estão collocadas sobre a mesa d'esta maneira.

O ponto. O casamento. O louco.

O rei. A guimbarda.

Cada jogador mette em cada uma d'estas bandejas um tento, ou mais segundo se estipula.

Depois de se tirarem por sorte os logares, o jogador que tira a maior carta, baralha as cartas dá-as a cortar ao da sua esquerda, e dá cinco cartas a cada um, primeiro duas, e depois tres, feito isto, volta a carta que se segue, para servir de trunfo.

Depois de dadas as cartas, cada jogador examina as suas, para vêr se póde ganhar algum dos bolos. Quem tem na mão a *guimbarda*, que é a dama de copas, mostra-a, e ganha o bolo correspondente. O jogador que tem o rei de copas, que se designa com a palavra *rei*, ganha o bolo que lhe pertence. Quem tem o *louco*, que é o valete de ouros, ganha o bolo que lhe é destinado. O jogador que tem o *casamento*, que é o rei de copas junto com a dama do mesmo naipe, ganha o bolo correspondente. Depois que cada jogador levanta o bolo, ou os bolos que ganha, examina cada um o seu ponto, e quem tem o maior ganha o bolo que lhe é destinado. Se dous ou mais jogadores empatam no maior ponto, o que é mão, ou primeiro a falar, ganha pela primazia de mão. Para formar o ponto são precisas pelo menos tres cartas do mesmo naipe; duas cartas não podem formar ponto.

Um jogador póde reunir nas suas cartas tudo o que é necessario para ganhar os cinco bolos; o que succederá se tiver a guimbarda, o rei, o louco, e duas cartas de copas. O rei, e a guimbarda fazem-lhe ganhar cada um, um bolo, e a reunião d'estas duas cartas, o do casamento; a reunião dos pontos d'estas duas cartas com mais duas de copas, podem fazer-lhe ganhar um quarto bolo; e o louco, o que resta.

Depois que o jogador que tem o maior ponto ganha o bolo, que é destinado para o ponto, cada jogador faz uma nova entrada com que se forma outro bolo, destinado para o jogador que faz mais vasas. Este bolo não se póde ganhar sem fazer pelo menos duas

vasas; e se cada um dos cinco jogadores faz cada um uma, ninguem ganha este bolo, o qual fica para a mão seguinte; porém se dous jogadores fazem cada um duas vasas, o que assenta as suas primeiro ganha por preferencia ao outro.

Seja qual fôr a carta voltada para trunfo, a guimbarda é sempre o primeiro trunfo, o rei de copas o segundo, o valete de ouros o terceiro, e d'aqui para baixo as cartas que se seguem segundo os seus valores, a saber: o rei, a dama, o valete, o az, o dez, o nove, etc.

O jogador que é mão principia a jogar pela carta que quer, e continua-se a jogar fazendo cada um jogo para si. O casamento da guimbarda não é o unico que ha neste jogo; tambem ha casamento, quando um jogador tem na mão o rei e a dama de qualquer outro naipe, além do de copas; e ha igualmente casamento, quando depois que um jogador joga um rei, o jogador que se segue immediatamente depois d'elle, joga a dama do mesmo naipe. Este casamento toma o nome de *casamento de encontro*. Quem tem na mão o *grande casamento*, isto, é, o rei e a guimbarda, além de levantar o bolo destinado para esta sorte, ganha dous tentos de cada jogador. Se este casamento é de encontro, neste caso cada jogador paga um a quem joga a guimbarda, excepto o que joga o rei.

Quem tem na mão um casamento de outro naipe que não seja o de copas, recebe um tento de cada jogador. Se este casamento é de encontro, cada jogador paga um tento a quem levantar o casamento com o rei, á excepção do que joga a dama.

Se o casamento de encontro é cortado, o jogador que faz a vasa, recebe um tento de quem jogou o rei, e outro de quem jogou a dama. O casamento de encontro não tem logar, quando se joga carta entre o rei e a dama.

Um casamento de encontro não póde sêr cortado pelo rei de copas, nem pela guimbarda, nem pelo louco, qualquer que seja o naipe do trunfo.

O jogador que é a jogar depois do que joga o rei, tendo a dama, é obrigado a jogal-a para fazer o casamento, e se não joga tendo-a, tem a pena de pagar um tento a cada jogador.

O jogador que tem o louco, recebe um tento de cada um dos outros jogadores, quando o joga; se elle não é levantado pela guimbarda, ou pelo rei, fazendo qualquer d'estas cartas a vasa. Neste caso não só não ganha tento algum, mas paga elle um tento ao jogador que faz a vasa.

Quem renuncia deixando de jogar sobre a primeira carta jogada, carta do mesmo naipe, tendo-a; ou deixando de carregar a vasa tendo carta maior do mesmo naipe, ou deixando de cortar tendo trunfo, e estando baldo á primeira carta do naipe jogada, paga por isso um tento a cada jogador.

Quem erra as cartas paga um tento a cada jogador, e dá novamente cartas.

Se o baralho está incompleto, ou tem duas ou mais cartas irmãs, é nulla a mão em que se conhece o erro, em quanto não está acabada de jogar; mas vale, si se conhece o erro sómente depois de se acabar de jogar a mão.

Quem joga antes de lhe pertencer, tem a pena de pagar um tento a cada jogador.

Guinguetta.

Cartas

Jogo francez de cartas e de combinação.— Neste jogo pódem jogar tres, quatro, cinco, seis, sete, ou oito pessôas ao mesmo tempo, e joga-se com um baralho completo de cincoenta e duas cartas.

O seu valor é na ordem seguinte. A carta maior é o rei, depois a dama, o valete, o dez, o nove, o oito, o sete, a sena, a quina, a quadra, o terno, o duque, e o az, que é a menor. Cada jogador principia o jogo com um numero determinado de tentos com que fórma os seus abonos.

A este jogo fazem-se tres bolos, que se mettem cada um em uma bandeja; o primeiro é o da *guinguetta*, o segundo o da *taberna*, e o terceiro o do *cotilhão*.

Depois de tirarem os logares por sorte, o jogador que tira a carta maior, dá cartas a primeira vez. Depois de as baralhar, e dar a cortar ao da sua esquerda, dá quatro cartas a cada jogador, duas a duas pela direita. Cada um examina as suas, e se algum tem a *guinguetta*, que é a dama de ouros, mostra-a, e ganha o bolo que lhe é destinado. Se a guinguetta não sahe nestas quatro cartas, que se dão a cada jogador, o bolo que lhe é destinado fica para a mão seguinte, o qual é então dobrado com a nova entrada que tornam a fazer os jogadores.

Cada jogador examina depois disto o seu jogo para vêr quem ganha a *taberna*, a qual consiste em uma *tercia*, ou tres cartas que sejam immediatamente uma á outra. Os reis, e as damas pódem servir para formar esta tercia; assim a maior, é a que se compõe de um valete, de um dez, e de um nove. A que se segue, é composta de um dez, de um nove, e de um oito; e as outras vão-se seguindo nesta ordem, de maneira que a do tres, do dous, e az, é a menor.

Cada jogador que tem *taberna*, annuncia-a sem dizer de que cartas é. Se differentes jogadores tem cada um uma, podem envidar-se um depois do outro, de *um quartilho*, de *meia medida*, ou de *uma medida*. O quartilho é um tento; a meia medida de dous; e a medida de quatro. Os tentos de cada um d'estes envides, mettem-se no bôlo além dos que lá se acham. Estes envides

podem estender-se a muitos quartilhos, meias medidas e medidas. Os jogadores que não aceitam os envides até á concurrencia dos seus tentos, quando lhes são propostos, perdem todo o direito a ganhar a mão, e perdem o que se tenham proposto a jogar, ainda que tenham a taberna superior. Acabados os envides, cada jogador mostra a sua taberna, e o que tem a maior ganha á menor. Se as tabernas são iguaes, a mão, ou o jogador que está mais perto d'ella, ganha pela primazia de mão. Quando nenhum dos jogadores tem taberna, o bolo destinado para esta sorte fica para a mão seguinte, a que se ajuntam as novas entradas.

Depois da decisão d'estas duas sortes, passa-se á terceira, que é a do *cotilhão*. A mão nomeia então para trunfo o naipe que lhe parece, sem sêr por isso obrigado a jogar. Se quer jogar diz: *eu jogo*, e mette um tento no bolo do cotilhão. Se algum dos outros jogadores tem jogo com que lhe parece que não póde ganhar, mas que espera melhorar, descartando-se de uma carta, e comprando outra na baralha, diz que *remexe o cotilhão:* dito isto, mette dous tentos no bolo do cotilhão; descarta-se d'uma carta, das que tem na mão, e compra outra na baralha do modo seguinte: baralha as cartas da baralha, e toma a carta do fundo, que levanta, sem que se veja a carta, nem as da baralha. Cada um dos outros jogadores póde successivamente remexer o cotilhão. Desde que todos falam, seja para passar, para jogar ou remexer o cotilhão, o primeiro que envidou, póde envidar de novo, ajuntando mais dous tentos ao bolo do cotilhão, e o mesmo podem fazer os outros jogadores. Deve advertir-se que quem remexe o cotilhão joga, de sorte, que dizer que remexe o cotilhão, é dizer que joga.

Depois que os jogadores tem remexido o cotilhão, ou dito que jogam, a mão joga a carta que lhe parece, e os outros são obrigados a jogar cada um, uma carta do mesmo naipe, e a carregal-a podendo. Se a mão jogou, por exemplo, um oito, e o jogador que se segue tem o dez e o seis do mesmo naipe, é obrigado a jogar o dez. Se a mão tivesse jogado o valete, o segundo tendo o dez, e o sete, poderia descartar-se do que quizesse. Quem está baldo ao naipe jogado, é obrigado a cortar tendo trunfo. O jogador que se segue estando tambem baldo, deve recortar.

Eis-aqui as mais regras d'este jogo.

1.—Quem faz duas vasas ganha o bolo do cotilhão, se não ha outro jogador, que faça as outras duas.

2.—O que faz só uma vasa, havendo quem faça duas, ou tres, mette dous tentos no bolo do cotilhão.

3.—Se o que joga não faz vasa nenhuma, repõe o que se acha na bandeja do cotilhão; o que faz com que haja dous cotilhões para se jogarem, e podem formar-se outros com repostas; porque todo o jogador que joga para ganhar o cotilhão, repõe um coti-

lhão, não fazendo vasa nenhuma. Posto que estes cotilhões se façam em uma só mão, não entram para a mesa senão um depois do outro.

4. — Quando algum jogador deve um cotilhão, ninguem mais entra com tentos para a bandeja do cotilhão.

5. — Quando dous jogadores, que jogam para ganhar o cotilhão, fazem cada um duas vasas, o que faz as suas primeiro, ganha por esta primazia, e o outro é obrigado a pagar-lhe dous tentos.

6. — O jogador que ganha o bolo da guinguetta, tem obrigação de o levantar, e se o não faz paga dous tentos, e a guinguetta fica na mesa para se levantar na mão seguinte junta com a que entrar de novo.

7. — O jogador que accusa a maior taberna, se se esquece de a mostrar, paga dous tentos para o bolo da taberna, o qual fica para se levantar na mão seguinte, com o que entrar de novo.

8. — Quem dá mais cartas do que deve, mette por isso um tento no cotilhão, e dá novamente cartas.

9. — Quem renuncia repõe o cotilhão, e é obrigado a levantar a carta com que renunciou. Entende-se por renuncia não só o não ter dado carta do mesmo naipe jogado, mas tambem não a ter carregado, cortado, ou recortado, podendo.

10. — Quando a mão remexe o cotilhão sem nomear o trunfo, o jogador que se lhe segue tem direito para o nomear.

11. — O jogador que dá geral recebe um tento dos outros, e ganha além d'isto todos os cotilhões, que se devem a este bolo.

Guitarrinha.

Jogo de prendas, que se joga de pé; para isso assignalam-se tantos assentos como houverem pessôas que joguem, menos um; e pondo-se todos em fileira uns atraz dos outros, o que servir de presidente, que em cada volta deve sêr um jogador differente, irá na frente da fileira com uma guitarra nas mãos tocando, e cantando o seguinte.

Presidente. — Vamos todos cantando ao som da guitarri, guitarri, guitarrinha.

Vamos bailando ao som da guitarri, guitarri, guitarrinha.

Vamos saltando, e vamos sentando ao som da guitarri, guitarrinha.

O ultimo guitarri o póde repetir quantas veses lhe bem parecer, ou sejam muitas ou poucas, para assim ter a todos em expectação; e ao dizer guitarrinha se assenta, e elle o faz, e os mais cuidam muito á pressa em fazer outro tanto, mas como falta um assento, necessariamente ficará algum sem elle, e este paga prenda, e pega depois na guitarra, para servir de presidente na seguinte roda.

Se algum sahir da fileira, antes que o da guitarra se assente, ou se assentar primeiro que elle, perderá, e pagará tambem prenda; e tantos fôrem os transgressores das leis do jogo, tantos os sentenceados a pagar prenda.

Hoc.

Cartas

Jogo de cartas entre duas, ou tres pessôas, com um baralho completo de cincoenta e duas cartas. Se se joga de dous dão-se quinze cartas a cada jogador, e doze se se joga de tres. Uza-se de tentos, aos quaes se dá um valor determinado.

O rei é a carta maior d'este jogo, e o az a mais baixa; o rei é superior á dama, a dama ao valete, o valete ao dez, etc. Ha seis cartas que fazem *hoc*, isto é, que são fixas para quem as joga, e podem valer-lhe pelas cartas que elle quizer. Estas seis cartas são os quatro reis, a dama de espadas, e o valete de ouros. Cada uma d'estas cartas valem para quem as joga um tento, que recebe de cada jogador.

O jogador que dá cartas a primeira vez, que é quem tira a maior, baralha-as, da-as a cortar ao da sua esquerda, e dá a cada um as que lhe pertencem tres a tres, pela direita. O jogo consta de quatro sortes differentes, de que vamos falar. A primeira é o ponto; a segunda sequencia; a terceira parelhas; e a quarta o producto das cartas para quem ganha.

O *ponto*, consiste na reunião de muitas cartas do mesmo naipe, de que se contam os pontos para formar um todo. Cada figura conta-se por dez, e as outras pelo que pintam, o dez conta-se por dez, o az, por um, e assim todas as outras. O bolo do ponto, é formado de tantos tentos, como o numero dos jogadores. A mão principia o jogo com esta sorte. Póde passar, ou propor que joga o numero de tentos que lhe parecer, com tanto que não exceda o de vinte; os jogadores que se seguem têm o mesmo direito cada um, quando é a falar. Depois que todos os jogadores passam ou fazem os envides que lhe parecem, cada um mostra o seu ponto, e o superior ganha. Se ha igualdade de pontos, a mão, ou o mais proximo da mão pela direita, ganha por esta primazia. Se um jogador accusa um ponto por engano, menor do que elle é realmente, não póde desfazer este engano.

Depois do ponto trata-se da *sequencia*, a qual consiste na reunião de tres, quatro, cinco, ou mais cartas do mesmo naipe, seguindo-se immediatamente umas ás outras. O bolo d'esta sorte, é formado como o do ponto, com um tento de cada jogador. A marcha que temos indicado a respeito do ponto, applica-se igualmente á sequencia, na qual se póde passar, ou envidar. Acabados os envides, accusam-se as sequencias; as de cinco cartas são superiores ás de quatro, e estas ás de tres. Se ha duas sequencias

iguaes em numero de cartas, a que se aproxima mais ao rei ganha á que está mais distante d'elle.

Se as sequencias superiores de muitos jogadores são de igual qualidade, a que está mais perto da mão pela direita, ganha por esta primazia. Uma sequencia superior faz valer as sequencias inferiores do mesmo jogador, se as tem. O jogador que ganha recebe o bolo desta sorte, os envides que se tem feito, e um tento de cada jogador, quando o bolo é singelo, e dous sendo dobrado. O bolo é dobrado, quando fica para a mão seguinte, por passarem todos os jogadores. Se a sequencia com que se ganha, é composta de tres cartas, é uma *sequencia simples*; mas se esta sequencia simples, é formada por um rei, uma dama, e um valete, o jogador que ganha com ella recebe dous tentos de cada um dos outros sendo o bolo singelo, e quatro sendo dobrado.

Se a sequencia com que se ganha, é formada de quatro cartas, recebem-se dous tentos de cada jogador sendo o bolo singelo, e quatro sendo dobrado. Se estas quatro cartas são um rei, uma dama, um valete, e um dez, recebem-se tres tentos sendo o bolo singelo, e seis sendo dobrado. Quando se ganha com uma sequencia formada de cinco cartas, recebem-se tres tentos de cada jogador sendo o bolo singelo, e seis sendo dobrado. Se as cinco cartas são seguidas desde o rei até o nove, recebem-se quatro tentos de cada jogador se o bolo é singelo, e oito sendo dobrado. Uma sequencia ainda que seja formada de seis ou sete cartas, não produz mais do que a de cinco.

Terminada a decisão da sequencia, trata-se da de *parelhas*, a qual consiste na reunião de tres ou quatro cartas da mesma casta, como tres noves, quatro dez, etc. Os methodos empregados a respeito das outras sortes são igualmente applicaveis a esta; assim cada jogador póde, quando é a falar, passar, ou propor que joga tantos tentos como lhe parecer, não excedendo a vinte, e envidar. O bolo desta sorte é formado d'um tento de cada jogador como o da sequencia. Terminados os envides, accusam-se as parelhas, a de quatro cartas ganha á de tres; se ha duas ou mais do mesmo numero de cartas, a maior ganha á menor. A maior parelha é a de reis, e a menor é a de azes. Uma parelha superior faz ganhar as inferiores ao jogador que as tem. Quem ganha com uma parelha de tres reis, recebe quatro tentos de cada jogador, sendo o bolo singelo, e oito sendo dobrado. Quem ganha com parelha de quatro cartas, como quatro damas, quatro noves, etc. ganha quatrotentos de cada jogador, estando o bolo singelo, e oito estando dobrado.

Depois da decisão da parelha jogam-se as cartas. Nesta ultima sorte ganha quem deita primeiro fóra todas as suas cartas. O jogador que espenifra primeiro, ficando sem carta nenhuma na mão, recebe dous tentos de cada um dos outros por cada carta que tive-

rem namão acima de dez, e um tento por cada carta, que lhes fica para baixo deste numero: mas se lhes não ficam senão duas cartas, o que as tem paga-lhe quatro tentos, e quem fica só com uma paga-lhe seis tentos.

As cartas jogam-se segundo a ordem dos seus pontos sem consideração ao naipe. Supponhamos que a mão tem no seu jogo uma continuação de cartas, que se estendem desde o az até ao sete, neste caso diz: um, dous, tres, quatro, cinco, seis, sete; o jogador que se segue dirá: sete, oito, e continuará a deitar as cartas que tiver seguidas, nomeando-as ao passo que as fôr deitando na mesa. Se este jogador não tivesse sete, deital-o-hia o seguinte, e não o tendo nenhum, o seis da mão faria *hoc*, por cujo motivo receberia um tento de cada jogador, e tornaria a principiar pela carta que quizesse. Como se não póde entrar pelas cartas baixas, taes como um az, ou um duque, deve principiar-se a jogar por estas cartas.

Independentemente dos *hoc* accidentaes que se fazem por não haver quem cubra as cartas, ha os seis hoc principaes de que já falamos, os quaes se pódem empregar jogando, para servirem de continuação ás cartas jogadas. O jogador que joga por exemplo um duque, terno, sem ter quatro, pode suppril-o jogando um rei, a dama de espadas, ou o valete de ouros, e principiar depois pela carta que quizer.

O jogador que tem cartas brancas em que não ha rei, dama, ou valete, recebe por isso dez tentos de cada um dos outros jogadores, mas si se acham ao mesmo tempo dous com cartas brancas não se paga nada.

Se um jogador se engana dizendo, que lhe falta uma carta que tem, ainda que veja depois que tem essa carta, não a póde jogar, se o que se segue já tiver jogado.

Como o modo de jogar as cartas é o mesmo que no espenifre, as pessoas que quizerem saber as principaes regras, que se devem seguir, podem consultal-as naquelle jogo.

Homem d'Auvergne.

Cartas

Jogo francez, usado pelos auvernhezes, e que não é outra cousa mais, que o jogo do trunfo com algumas modificações.

Neste jogo podem jogar duas, tres, quatro, cinco, e mesmo seis pessoas, com um baralho de trinta e duas cartas, oito de cada naipe, que são um rei, uma dama, um valete, um dez, um nove, um oito, um sete e um seis. Se o numero dos jogadores se limita a tres, reduz-se o baralho a vinte e oito cartas suprimindo os quatros seis,

Cada jogador mette para o bolo uma quantidade de tentos que se determina.

Tira-se por sorte quem dará cartas a primeira vez, o qual depois de as baralhar, e dar a cortar ao da sua esquerda, dá cinco cartas a cada jogador, em duas parcellas, isto é, duas a primeira vez, e tres na segunda. Depois volta a carta que se segue para servir de trunfo.

O que é mão examina as suas cartas, e diz que *joga*, ou que *passa*; no primeiro caso deita uma carta na mesa, que lhe parece conveniente, e os jogadores que lhe ficam á direita, jogam successivamente cada um uma carta do mesmo naipe, se a tem; quando não, são obrigados a deitar trunfo. A vasa pertence ao que deitar a maior carta do naipe de mão, ou ao maior trunfo.

No segundo caso, isto é, se o que é mão diz que passa, e os outros fazem o mesmo, póde-se voltar a carta que se segue áquella que se voltou para trunfo, e formar novo trunfo com esta nova carta; isto póde repetir-se até tres vezes: se a mudança de trunfo occasionou melhor jogo a qualquer dos jogadores, obriga a que se jogue a mão, se não baralham-se as cartas, e dão-se novamente para outra mão.

Para ganhar o bolo, é necessario fazer um certo numero de jogos, que se fixa ordinariamente em sete. E' preciso para ganhar um jogo, que o que obriga a jogar a mão, faça tres vasas, ou ao menos as duas primeiras, e que as outras estejam divididas.

Se o baralho com que se joga está errado, ou incompleto, fica-se obrigado a tornar a jogar; porem as mãos precedentes são validas, e mesmo aquella em que se conhecer o erro, no caso de estar jogada.

O jogador que der cartas erradas, perde um jogo e dá cartas novamente.

Se quando se dá, se encontra alguma carta voltada, dá-se de novo.

Quando o que dá cartas volta um rei para trunfo, ganha um jogo.

O jogador que tem o rei de trunfo na mão, ganha um jogo, e mais outro por cada rei que reunir juntamente com o do trunfo.

Quem jogar fóra de tempo perde um jogo.

O jogador que volta segundo trunfo fica privado de todos os ganhos da partida.

Quando um jogador que obrigou a jogar a mão, perde o jogo, deduz-se dos que elle poderia ganhar, ou tem um de mais a fazer para ganhar o bolo: o jogo que se tem jogado marca-se em proveito do jogador que fez as vasas necessarias para ganhar.

Quando um rei é cortado, o jogador que faz a vasa ganha um jogo sobre aquelle a quem pertencia o rei que se cortou; isto é, que este desmarca um jogo em proveito daquelle.

Hue-Hue.

Jogo de parar, chinez, e que tem alguma analogia com a loteria; eis em que consiste.

O banqueiro tem diante de si 30 bilhetes, nos quaes se acha impresso o nome proprio de uma cidade. O jogador escreve n'um papel um destes trinta nomes, fecha-o como uma carta, sella-o e põe nelle o nome e a quantia que quer jogar; e em seguida entrega-o ao banqueiro. Logo que este tem recebido todos os bilhetes dos jogadores, mette-os n'um bolsa, dobra cada um destes bilhetes, deita-os n'uma urna fechada, e chama um rapaz para que lhe dê algumas voltas. Outro rapaz abre a urna, e tira um bilhete. Abre-o, e lê em alta voz o nome que se acha escripto. Então o banqueiro procede á abertura dos papeis sellados. Os jogadores que tem escolhido o nome que sahio da urna recebem do banqueiro uma quantia triplicada daquella com que entraram e todos os outros que não escolheram o dito nome perdem as suas.

Hymêneu.

O hymêneu joga-se sobre um cartão composto de 90 casas, cada uma com um numero e uma denominação particular; podem jogar muitas pessoas, e faz-se uso de dados, e tentos a que se dá um certo valor.

O inventor deste jogo teve em vista recordar as acções, e os sentimentos que o amor inspira, e que elle castiga ou recompensa. Por este plano se póde ver, que cada casa é caracterisada do modo seguinte.

— A 1.ª applica-se á vista.
— A 2.ª á admiração.
— A 3.ª ao amor innocente.
— A 4.ª ao amor que dorme.
— A 5.ª ao silencio.
— A 6.ª ao amor que joga.
— A 7.ª ao amor tendendo o seu arco.
— A 8.ª ao suspiro.
— A 9.ª á esperança.
— A 10.ª á modestia, e ao pudor.
— A 11.ª ás attenções.
— A 12.ª á curiosidade.
— A 13.ª á sabedoria.
— A 14.ª á raridade.
— A 15.ª á declaração.
— A 16.ª á recusa.
— A 17.ª á indefferença.

— A 18.ª á esperança.
— A 19.ª ao perigo.
— A 20.ª ao capricho do amor.
— A 21.ª ao coração tocado.
— A 22.ª á prestesa.
— A 23.ª ás azas do amor.
— A 24.ª á civilidade.
— A 25.ª aos ares amaveis.
— A 26.ª á magnificencia.
— A 27.ª á esperança.
— A 28.ª á finança em amor.
— A 29.ª ao contra tempo.
— A 30.ª á occasião perdida.
— A 31.ª á tristesa.
— A 32.ª ás suspeitas.
— A 33.ª ao desespero.
— A 34.ª aos rivaes banidos.
— A 35.ª á entrevista,
— A 36.ª á esperança.
— A 37.ª á avaresa.
— A 38.ª á temeridade.
— A 39.ª á presumpção.
— A 40.ª á impolitica.
— A 41.ª á imprudencia.
— A 42.ª a Mercurio.
— A 43.ª ao amor zeloso.
— A 44.ª á inquietação.
— A 45.ª á esperança.
— A 46.ª aos sonhos.
— A 47.ª á melancolia.
— A 48.ª á doença.
— A 49.ª aos novos ardores.
— A 50.ª á discripção.
— A 51.ª á liberalidade do amor.
— A 52.ª ao colloquio amoroso.
— A 53.ª á escola do amor.
— A 54.ª á esperança.
— A 55.ª á tranquillidade.
— A 56.ª ao carro do amor.
— A 57.ª á musica, á dança, e aos espectaculos.
— A 58.ª o moinho de Javelle.
— A 59.ª aos banhos do amor.
— A 60.ª ao esfriamento.
— A 61.ª ás cartas entregues.
— A 62.ª á explicação.
— A 63.ª á esperança.

— A 64.ª á infedilidade.
— A 65.ª ao despreso.
— A 66.ª á vaidade offendida.
— A 67.ª aos tregeitos.
— A 68.ª ás civilidades, e meiguices.
— A 69.ª á volta.
— A 70.ª ás cartas d'amor.
— A 71.ª á ilha de Cythera.
— A 72.ª á esperança.
— A 73.ª á indiscripção.
— A 74.ª á perturbação.
— A 75.ª ás escusas, e ao arrependimento.
— A 76.ª aos novos juramentos de ternura.
— A 77.ª á piedade amorosa.
— A 78.ª á diligencia do amor.
— A 79.ª aos sacrificios.
— A 80.ª ao castello de prazer do amor.
— A 81.ª á esperança.
— A 82.ª á fidelidade.
— A 83.ª á perseverança.
— A 84.ª ás conversações ternas.
— A 85.ª ás caricias.
— A 86.ª á esperança de felicidade.
— A 87.ª aos fossos ou precipicios do castello.
— A 88.ª ás avenidas.
— A 89.ª á guarda do hymêneu.
— A 90.ª ao palacio do hymêneu.

Dá-se a cada jogador uma certa quantidade de tentos, como trinta ou quarenta, para formar os abonos.

Antes de se começar a jogar, os jogadores mettem para o bolo cada um quatro tentos, ou mais si julgam conveniente; depois tira-se á sorte a ordem porque deve jogar cada um,

E' preciso que cada jogador tenha uma marca particular para contestar os pontos que tiver deitado, e a casa em que deve ficar. Supponhamos, por exemplo, que o primeiro que deita os dados tira o ponto seis, põe a sua marca na casa do amor que joga: aquelles que jogam depois, põe igualmente as suas marcas sobre as casas que designam os pontos que os dados deitam.

Ha nesta regra uma excepção fundada sobre uma disposição particular do jogo: deve-se ter notado, que de nove em nove casas, ha uma consagrada á esperança: ora é uma lei do jogo, que cada vez que se tira um ponto que leve o jogador a algumas destas casas, conte de novo o mesmo ponto: por exemplo, estando na casa 14, e tirando o ponto 4, leva a marca á casa 18, porém como esta casa é uma das que pertencem á espe-

rança, não se póde ahi ficar, e deve-se ir para a casa 22, tornando a contar o ponto 4 que se tinha tirado.

Segue-se d'aqui que se não houvesse excepção a esta regra, e que começando-se a jogar, se tirasse o ponto 9, ganhar-se-hia o bolo de relance, pois que contando de novo este ponto, cada vez que fosse a uma casa da esperança, chegaria ao numero 90, fim principal do jogador para ganhar.

Esta consideração fez com que se admitisse a regra pela qual aquelle que tirar o ponto 9, no primeiro lance, por cinco e quatro, se vá estabelecer na casa da diligencia do amor, ao numero 78. Se tirar este mesmo ponto por seis e tres, deve ir para o numero 55, casa da tranquilidade.

Vê-se por tanto que para ganhar o bolo, ou a partida, é necessario que um jogador chegue á justa primeiro que nenhum outro, á casa 90, sem que lhe fique algum ponto para contar. Mas se o ponto tirado exceder o numero 90, o jogador é obrigado a retrogradar. Assim suppondo que está na casa 86, e que deita o ponto 5, é obrigado a retroceder da casa 90 á casa 86. Se depois, quando tornar a jogar, tirar o ponto dez, é preciso que depois de ter tocado na casa 90, retrograde até á casa 81: porém como esta ultima é consagrada á esperança, e que por conseguinte se não póde ahi ficar, deve retroceder ainda outros dez pontos, e pôr a marca na casa 71.

A marcha de cada jogador póde sêr retardada por diversos obstaculos que se conhecerão pelas regras seguintes.

Se se deita o ponto quatro, casa do amor que dorme, vai-se para a casa do silencio, numero 5.

O jogador que vai à casa 19, casa do perigo, mette um tento no bolo, e fica uma roda sem jogar.

Quando se chega ao numero 20, casa do capricho do amor, mette-se um tento no bolo.

Se se chegar ao numero 23, casa das azas do amor, vai-se para o numero 35, casa da entrevista, e mette-se um tento no bolo. Igualmente se paga este tento todas as vezes que se vai para a casa 35.

O jogador que vai para a casa 28, casa da finança em amor, vai para o numero 52, casa do colloquio amoroso, e mette dous tentos no bolo.

Quando se chega ao numero 37, casa da avaresa, mette-se quatro tentos no bolo, e torna-se ao numero 16, casa da recusa.

Se se vai para o numero 39, casa da presumpção, mette-se um tento no bolo, e torna-se ao numero 10, casa da modestia.

Quando se vai ao numero 42, é enviado por Mercurio á escola do amor, casa 53, e deve ahi ficar até que outro jogador venha tomar o seu logar. E é preciso além d'isto que metta um tento no bolo.

O jogador que chega ao numero 46, casa dos sonhos e visões, é obrigado a voltar para o numero 20, casa do capricho do amor, e mette um tento no bolo.

Se se vai ao numero 38, casa da doença, mette-se um tento no bolo.

O jogador que chega ao numero 50, casa da discripção, vai-se collocar no numero 80, casa do castello de recreio do amor, e tira além d'isso a quarta parte do bolo.

Se se vai ao numero 51, casa da liberdade do amor, recebe-se um tento de cada jogador.

Quando se chega ao numero 53 directamente, passa-se pela mesma lei que tem o jogador que lá vai indirectamente, quando chega ao numero 42. Esta lei consiste, como se disse, em metter um tento no bolo, e a ficar na escola do amor até que outro venha para o seu logar.

Se se chega ao numero 56, casa do carro do amor, vai-se para o numero 71, casa da ilha de Cithéra.

O jogador que chega ao numero 58, casa do moinho de Javelle mette quatro tentos no bolo.

Aquelle que fôr ao numero 58, casa dos banhos do amor, deve ahi ficar até que os outros jogadores tenham jogado cada um duas vezes.

O jogador que chega ao numero 64, casa da infedilidade, é obrigado a metter no bolo metade dos seus abonos, e ficar nesta casa até que outro venha para o mesmo numero, e fique em seu logar.

Se se vai ao numero 69, casa da volta, mette-se no bolo quatro tentos.

Quando se chega ao numero 73, casa da indiscripção, é se-obrigado a metter no bolo metade dos abonos, a tornar ao primeiro numero, onde se deve ficar, até que se tenham jogado tres rodas.

Aquelle que chegar directamente ao numero 80, gosa da mesma vantagem que o jogador que chega a um ponto por ter ido ao numero 50. Esta vantagem consiste como se tem visto, em ganhar a quarta parte do bolo.

Quando se vai para o numero 87, casa dos fossos ou precipicios do castello, mette-se um tento no bolo, e torna-se a começar a jogar como na primeira vez.

Se depois de ter vencido todos os obstaculos de que temos falado, se chega á justa ao numero 90, casa do palacio do *hyméneu*, ganha-se tudo que se acha no bolo, e acaba o jogo.

Imperial.

Cartas

Jogo de cartas, que se póde jogar entre dous, ou tres jogadores. Quando se joga de dous, o baralho tem só oito cartas de cada naipe, que são: o rei, a dama, o valete, o az, o dez, o nove, o

oito, e o sete; se se joga de tres, ajunta-se tambem a sena de cada naipe; assim de dous joga-se de 32 cartas, e de tres com 36.

Depois de se estipular o preço do jogo, e o numero das imperiaes que se precisam fazer para se ganhar, um dos jogadores baralha as cartas, e apresenta-as ao outro, ou outros se se joga de tres, para tirar cada um uma. Quem tira a maior dá cartas a primeira vez. Este depois de as baralhar, e fazer cortar ao da sua esquerda, dá doze a cada um, quatro a quatro, e volta a que se segue para disignar o trunfo.

Entre os trunfos ha cinco que se chamam *honras*, que são: o rei, a dama, o valete, o az. e o sete, se se joga de dous; mas jogando-se de tres, a quinta honra é a sena. Cada honra vale um ponto para quem faz a vasa onde ella se acha. Segue-se d'aqui, que se sobre uma honra jogada, o outro jogador deita uma honra inferior, o jogador que faz a vasa conta dous pontos. Quando o jogador que dá cartas descobre para trunfo uma honra, conta um ponto.

O valor das cartas é do modo seguinte: o rei superior á dama; a dama ao valete; o valete ao az; o az ao dez: o dez ao nove; o nove ao oito; o oito ao sete. Quando se joga de tres não ficam cartas no baralho depois de se darem as doze a cada um.

Depois de dadas as cartas cada um examina as suas, para vêr se tem alguma *imperial*, ou mais, e se tem alguma accusa-a, mostra-a, e conta-a. Cada ponto semarca com um tento, e cada imperial com uma talha: a talha valeseis pontos, assim o primeiro que faz seis pontos marca uma imperial, e os dos seus contrarios não valem nada. Distinguem-se differentes sortes de imperiaes. Os quatro reis unidos em uma só mão, ou as quatro damas, os quatro valetes, ou quatro azes formam uma imperial. Os quatro setes formam tambem uma imperial jogando-se de dous, mas jogando-se de tres são as quatro senas. A reunião do rei, da dama, valete, e az, d'um mesmo naipe, forma outra sorte de imperial. Quando a carta do trunfo é uma honra, e algum dos jogadores tem as outras honras do mesmo naipe, conta uma imperial. Tambem ha imperial de encontro que não tem logarse não no trunfo, a qual se forma fazendo cahir sobre os trunfos superiores, trunfos inferiores, que são da essencia da imperial. Tambem ha *imperial branca*, a qual consiste na reunião de doze cartas brancas, em que não haja figura nenhuma. Quem tem nasua mão as quatro honras do trunfo, conta duas imperiaes. A imperial de cartas brancas, tambem se conta por duas.

Accusam-se os pontos dizendo que se tem um tal numero de cartas, por exemplo, quatro, cinco, etc. Se o contrario responde que tem um numero de cartas igual, então a mão diz o numero de pontos que contem as suas cartas, e se este numero é superior, ou igual ao dos pontos do seu contrario, este ultimo responde que o ponto accusado é bom. Pelo contrario, se elle tem nas suas

cartas maior numero de pontos, responde que o ponto accusado não vale. Para contar os pontos cada figura vale dez, o az onze, e as outras cartas o que pintam. O jogador que tem o ponto, conta por isso um tento. Depois que se mostram as imperiaes, e que se accusa o ponto, a mão joga a carta que quer para a primeira vasa, e o outro é obrigado não só a deitar carta do mesmo naipe, mas a carregar podendo, e estando baldo ao naipe jogado, é obrigado a cortar tendo trunfo. O jogador que faz a vasa, é sempre quem joga primeiro para a vasa seguinte. Depois de jogadas todas as cartas que os jogadores têm na mão, cada um conta as suas vasas. Quando cada um faz seis, nenhum ganha nada de vasas; porém se um faz mais do que o outro, ganha um ponto por cada vasa que faz além das seis, e se faz todas as doze vasas dando capote, ganha duas imperiaes.

Quando o jogo é de tres, quem joga de mão é obrigado a trunfar na primeira vasa, tendo trunfo; porém depois da primeira vasa cada um póde jogar o que quizer. Como no jogo de tres a igualdade das vasas é de quatro cada um, quem faz mais de quatro ganha um ponto, por cada vasa que excede das quatro.

Leis do jogo.—1. As cartas devem dar-se em todo o curso do jogo como na primeira mão.

2.—O jogador que dá as cartas deve contal-as antes de voltar o trunfo para ver se estão certas. Se volta o trunfo sem contar as cartas, e se acham incompletas, perde a sua vez de as dar.

3.—Quando um jogador volta a carta 26ª, em logar da 25ª ou outra, o que é mão tem o arbitrio de jogar a mão, ou de fazer baralhar de novo; jogando deve fazer voltar a carta que devia ser trunfo.

4.—Quando ha carta, ou cartas voltadas ao dar cartas, baralham-se de novo. Se um dos jogadores voltar alguma das suas, é obrigado a conserval-as; porém se voltar algumas das do contrario, este póde mandar baralhar, com tanto que seja antes de se voltar o trunfo.

5.—Se um jogador vae vêr alguma carta do baralho, o contrario póde obrigal-o a jogar quatro vezes do naipe que quizer.

6.—Quando se acham no baralho duas cartas similhantes, a mão é nulla, mas as que se tiverem jogado valem.

7.—Pódem-se nomear as imperiaes antes ou depois de accusar o ponto, mas não depois que um jogador joga uma carta. Todavia os que apostam pódem advertir o jogador por quem apostam, que conte as imperiaes que tem na mão, antes de jogar.

8.—Depois que accusa um ponto, não se póde accusar outro maior, ainda que o jogador conheça que o tem; e quando um jogador se esquece de mostrar um ponto que lhe dizem ser bom, o contrario, e os expectadores que apostam pódem obrigar a mostral-o.

9.—Quando se empata no ponto, quem é mão conta o seu pela primazia de mão. A mão conta as suas imperiaes antes que o contrario possa contar as suas.

10.—A imperial de cartas brancas é uma excepção da regra precedente; porque se conta primeiro que qualquer outra, esteja na mão que estiver.

11.—Se um jogador depois de ter accusado, e mostrado o seu ponto, e as suas imperiaes, se esquece de as marcar, póde fazel-o em todo o curso da mão, e os expectadores que apostam tem direito para lh'o lembrarem.

12.—Quando um jogador tem imperial de cartas brancas, marca-a sem annullar as imperiaes, ou pontos do seu contrario. Quando ha imperial de cartas brancas, marca cada jogador os pontos que faz, e não se joga a mão. Se nas cartas brancas se acha uma imperial de az, ou de sete, conta-se além da imperial branca.

13.—Se um jogador dá cartas sem lhe pertencer, póde emendar o engano em quanto não volta o trunfo.

14.—Se um jogador renuncia deixando de dar carta do naipe jogado, ou de pegar podendo, o seu contrario póde obrigal-o a dar carta d'aquelle naipe, ou a pegar tendo com que.

15.—O jogador que não tem imperial na mão, mostrando-lhe o seu contrario alguma, é obrigado a supprimir os pontos que tem, a excepção do ponto que marcar por voltar no trunfo uma honra. Todavia, a imperial que se faz com o ponto, ou pontos de vasas excedentes, supprimem o ponto produzido pela honra de trunfo

16.—O jogador que confunde o seu jogo com a baralha, perde o jogo, e faz perder os que apostam por elle.

17.—Quando um jogador rasga cartas, ou espalha o baralho, o contrario tem direito de jogar a mão, ou de mandar baralhar, ainda que tenha visto o seu jogo.

18.—Se um jogador rasga as cartas qne tem na mão de modo que se não possa jogar, perde o jogo; mas não faz perder aos que apostam. No caso de apostas, dispõe-se outra mão como estava esta, e joga-se por conta de quem aposta.

19.—O jogador que joga com antecipação não tem mais pena que a de levantar outra vez a carta. Os expectadores tem direito para dizer quem é a jogar.

20.—Quando se fazem apostas sobre a imperial na mão, a imperial de cartas brancas produz o effeito das outras.

21.—Quando se aposta pelo maior numero de vasas sem outra explicação, entende-se em duas mãos; assim quem ganha na primeira mão não póde exigir metade da paga da somma ajustada; deve esperar pelo fim da outra mão, para a ganhar toda, ou ficar em paz.

22.—O jogador qne dá capote ganha duas imperiaes.

23.—Quando um jogador accusa, e mostra um ponto que vale, se o contrario lhe pergunta que cartas tem mais d'este ponto, é obrigado a responder, e a dizer o numero d'estas cartas.

24.—Ninguem póde levantar uma carta depois de a ter jogado, excepto se renuncia jogando a tal carta. Por exemplo, se sobre o rei de trunfo que o primeiro jogou, o segundo deita uma carta que conta ponto, como a dama, o valete, o az, ou sete, em vez de dar um oito, um nove, ou um dez, esta carta jogada não se levanta para jogar outra.

25.—Quem deixa o jogo sem acabar perde-o; mas os que apostam podem fazel-o acabar por um terceiro.

26.—Quando um jogador mostrando uma imperial, mostra n'ella uma carta que não pertence, não tem mais pena que a de mostrar a carta que pertence á tal imperial, se o contrario, ou os expectadores o exigem.

Judeo Errante.

Joga-se sobre um cartão que está dividido em 63 casas, cada umacom uma designação especial.

A 1.ª, ou o numero 1, é a porta de Jerusalem.
A 2.ª, ou o numero 2, Dagobert.
A 3.ª, ou o numero 3, Goliath.
A 4.ª, ou o numero 4, a pantera preta.
A 5.ª, ou o numero 5, o Judeo Errante.
A 6.ª, ou o numero 6, Rosa, Branca e Dagobert.
A 7.ª, ou o numero 7, negro entre os afogadores.
A 8.ª, ou o numero 8, Morock domador de feras.
A 9.ª, ou o numero 9, o Judeo Errante no pólo.
A 10.ª, ou o numero 10, Adriana de Cardouville.
A 11.ª, ou o numero 11, Agricol filho de Dagobert.
A 12.ª, ou o numero 12, Dagobert dando agua ao cavallo.
A 13.ª, ou o numero 13, Goliath escalando um muro.
A 14.ª, ou o numero 14, o Judeo Errante na guerra.
A 15.ª, ou o numero 15, Dagobert concertando os calções.
A 16.ª, ou o numero 16, sonhos de Rosa e Branca.
A 17.ª, ou o numero 17, Dagobert e Agricol sobre o muro de um convento.
A 18.ª, ou o numero 18, o Judeo cura o general Simon.
A 19.ª, ou o numero 19, Dagobert repousa.
A 20.ª, ou o numero 20, tigre,
A 21.ª, ou o numero 21, Dagobert batendo á porta.
A 22.ª, ou o numero 22, morte do cavallo de Dagobert.
A 23.ª, ou o numero 23, apparece o Judeo a Dagobert.

A 24.ª, ou o numero 24, Dagobert encontra o seu cavallo morto
A 25.ª, ou o numero 25, leão.
A 26.ª, ou o numero 26, contrabandistas jogando os dados.
A 27.ª, ou o numero 27, o Judeo Errante na Russia.
A 28.ª, ou o numero 28, Djalma a punhala a pantera preta.
A 29.ª, ou o numero 28, os chefes dos afogadores.
A 30ª, ou o numero 30, Gabriel e Faringa.
A 31ª, ou o numero 31, Dagobert lava os seus calções.
A 32ª, ou o numero 32, o Judeo sobre um navio.
A 33ª, ou o numero 33, Faringa o afogador.
A 34ª, ou o numero 34, oprincipe Djalma.
A 35ª, ou o numero 35, Gabriel.
A 36ª, ou o numero 36, o Judeo na America.
A 37ª, ou o numero 37, Goliath rouba Dagobert.
A 38ª, ou o numero 38, o principe indiano.
A 39ª, ou o numero 39, Francisca.
A 40ª, ou o numero 40, Francisco.
A 41ª, ou o numero 41, o Judeo na Africa.
A 42ª, ou o numero 42, jardim de labyrintho.
A 43ª, ou o numero 43, Rosa e Branca.
A 44ª, ou o numero 44, o pai e a mãe Lorio.
A 45ª, ou o numero 45, o Judeo Errante na Asia.
A 46ª, ou o numero 46, a Bachanal.
A 47ª, ou o numero 47, o pai Lorio.
A 48ª, ou o numero 48, martyrio de Gabriel,
A 49ª, ou o numero 49, Francisca prepara a sôpa.
A 50ª, ou o numero 50, o Judeo na Europa.
A 51ª, ou o numero 51, prisão de Francisco.
A 52ª, ou o numero 52, Dagobert preso.
A 53ª, ou o numero 53, Marchal jogando os dados.
A 54ª, ou o numero 54, o Judeo em Inglaterra.
A 55ª, ou o numero 55, Mayeu escrevendo.
A 56ª, ou o numero 56, morte da Bachanal.
A 57ª, ou o numero 57, Dagobert, Rosa e Branca.
A 58ª, ou o numero 58, a morte.
A 59ª, ou o numero 59, o Judeo Errante.
A 60ª, ou o numero 60, o general Simon e Dagobert.
A 61ª, ou o numero 61, Mayeu conduzido á prizão.
A 62ª, ou o numero 62, o Judeo e sua mulher.
A 64ª, ou o numero 63, o Judeo Errante em Paris.

Primeiramente é preciso convencionar o que se quer jogar, e do que se deve pagar nos encontros e accidentes. Sendo o jogo de numero de 1 a 63, aquelle que primeiro chegar ao numero final ganha o bolo; porém não se chega facilmente ao numero 63, que representa o Judeo Errante em Paris, porque muitos obstaculos

ha a vencer antes de lá chegar. Para jogar-se usa-se de dous dados que cada jogador deita por sua vez, e os pontos que tirar, devem indicar o numero onde ha de pôr a sua marca, que cada um deve têr differente das outras para não confundir; porém é preciso attender-se, que ninguem póde fixar-se nas casas do Judeo, e se tira um numero que vá ter a uma delias, duplica-se, e caminha-se outras tantas casas para diante, e se de novo se encontra outra casa de Judeo. caminha-se outras tantas casas para diante até não encontrar mais o Judeo; porém, se aquelle que chegar perto de Paris tirar ponto que exceda a casa 63, dobra os pontos e volta para tras, e o que chegar justamente ao Judeo em Paris, que é o numero 63, ganha o bolo. Se no principio do jogo, algum jogador tira o ponto 9; que póde ser de duas maneiras, a saber: 5 e 4, ou 6 e 3, como os Judeos estão dispostos de 9 em 9 casas, e segundo a regra de não parar em casa de judeo e andar outro tanto para diante, daria em resultado, que quem tirasse taes pontos de mão ganharia immediatamente; para evitar isso se estabeleceo, que quem tirasse de mão 6 e 3 fosse para a casa 26, e o que tirasse 5 e 4 fosse para a casa 53.

O que deitar 6, paga o preço convencionado e vai para o numero 12.

O que fôr ao numero 19, paga o preço convencionado e descança, até que todos os jogadores, tenham jogado duas vezes.

O que fôr ao numero 31, paga o preço convencionado, e fica ahi até que outro jogador o substitua, e neste caso irá para a casa donde sahiu o substituto.

O que fôr ao numero 42, paga o preço convencionado, e volta para o numero 30.

O que fôr ao numero 52, paga o preço convencionado, e fica ahi até que outro venha á mesma casa.

O que fôr ao numero 58, paga o preço convencionado, e principia de novo.

O que fôr encontrado paga o preço convencionado, e volta para a casa de seu companheiro,

Juncos.

Jogo pueril, que se faz com uns pedaçinhos de madeira ou varetas delgadas de madeira, marfim ou osso, 40, 50, 60, mais ou menos, e tres ou quatro peças particulares chamadas o *rei*, a *rainha*, o *cavalleiro*, e o *valete*, que se distinguem dos outros por terem cabeça e proporções mais consideraveis: ha tambem dous paosinhos curvos em uma das extremidades, que são as armas dos jogadores; estes, ordinariamente dous, collocam-se em frente um do outro proximo a uma mesa. Aquelle que a sorte designou para começar o jogo, pega no maço dos juncos, levanta-os um

pouco, e deixa-os cahir na mesa. Os juncos espalham-se, uns em monte, e a maior parte crusados uns sobre outros. Então o jogador por meio do seu puxador trata de tirar o maior numero de peças que póde, primeiro as que estão isoladas, o que é facil, depois as que estão crusadas, o que deve fazer com cautela e geito; as peças denominadas rei, rainha, cavalleiro, já pelo seu peso, já pela sua fórma, são mais difficeis de tirar, e por isso se deve fazer com mais cuidado. Em todos estes movimentos e esforços que o jogador faz para levantar os juncos, o que deve evitar, é de fazer mover, ainda que seja mui ligeiramente, qualquer peça que não seja a que levanta, e isto sob pena de ceder a vez ao seu adversario: neste caso este procede do mesmo modo, e se commette alguma falta cede o logar ao primeiro, e assim continuam, até não haver mais juncos na mesa. Acabada assim a partida, cada um conta os juncos que levantou, e os pontos que fez. Ordinariamente cada junco vale um ponto, e as peças principaes, por exemplo, o rei vale 20 pontos; a rainha 15; isto porém depende do que se tiver ajustado previamente. O jogador que fizer maior numero de pontos, ganha a partida, e por consequencia, o que se tiver ajustado.—O nome deste jogo veio de que a principio se jogava com juncos, e d'ahi nasceo a frase « *isto é brinco de junco* » para denotar cousa insignificante.

Krabs.

Jogo de parar, inglez, e que se joga com dous dados. O jogador que pega no copo dá o ponto sobre que quer que role o jogo, o que se designa com a expressão de *dar o ponto*. O ponto não se póde dar senão desde cinco até nove; assim não ha mais do que cinco numeros que se possam dar para servirem de ponto, a saber: o ponto de cinco, o de seis, o de sete, o de oito, e o de nove. O numero que designa para ponto o jogador que pega no copo, fica sendo sorte, mas sómente no relance; porém como não é justo que possa ganhar no relance sem podêr perder, ha quatro pontos designados com o nome de *krabs*, que costumam servir de azares. Estes pontos são o de dous, o de tres, o de onze, e o de doze, os quaes só se podem deitar com azes, dous e az, seis e cinco, e senas. Se o ponto do jogo é o de cinco, ou o de nove, o jogador que topa, perde se deita no relance qualquer dos quatro azares de que acabamos de falar, e ganha se deita o ponto de sorte. Se o ponto do jogo é o ponto de seis, ou o de oito, perde se deita no relance algum dos tres krabs, dous, tres, ou onze, e ganha com o ponto do jogo, e com o krabs de doze. Emfim se o ponto do jogo é o ponto de sete, perde deitando no relance algum dos tres krabs, dous, tres, ou doze, e ganha deitando o ponto de sete, e o krabs de onze. Quando se ganha, ou perde no relance, o ponto

do jogo fica sendo azar, e sorte o ponto em que prende, que é o ponto que deita, não sendo algum dos krabs, ou o ponto do jogo. Em consequencia disto continua a deitar os dados até tirar o ponto do jogo com que perde, ou o ponto que deitou no primeiro lance com que ganha. Façamos isto mais intelligivel com um exemplo. Sancho está com o copo na mão, e deu para ponto do jogo o ponto de sete, e Martinho pára uma moeda de ouro. Se Sancho deita no relance sete, ou seis e cinco, ganha a parada; e se deita senas, azes, ou dous e az, perde-a. Se não deita nenhum destes pontos, não perde nem ganha no relance; porém continua a deitar os dados até tirar o ponto de sete com que perde, ou o ponto que deitou no relance com que ganha. O krabs não é um jogo igual como pensam muitos jogadores; pelo contrario, é um jogo de grande vantagem para quem pára, e por consequencia necessaria de grande desvantagem para quem topa. As paradas sobre a maneira porque um ponto se formará fazem-se do modo seguinte: um aposta que o ponto de oito será composto de cinco e tres, entretanto que o outro sustenta que será de seis e dous; mas estas apostas só se fazem em numeros compostos. O krabs sendo como é essencialmente de azar é prohibido, e só póde ser jogado por entretenimento, e nunca com ambição de ganhar dinheiro.

Lasca ou lansquenet.

Cartas

A lasca é um jogo de cartas de parar que se joga com dous ou mais baralhos juntos e entre dous ou mais jogadores. Como é essencialmente um jogo de azar é prohibido, e só póde ser jogado como passatempo sem cobiça de ganhar dinheiro. O primeiro que dá as cartas voluntariamente, ou por sorte, baralha-as, o que fica á sua esquerda, ou qualquer dos outros jogadores as corta; e elle tira depois disso duas por cima, ou por baixo, segundo se estipula, e deita-as na mesa; estas duas cartas a que se dá o nome de cartas do *geral*, são destinadas para as paradas dos jogadores, os quaes são obrigados a pararem nellas; o banqueiro pela sua parte é obrigado a topar a qualquer parada que elles lhe façam nestas duas cartas até á concurrencia do dinheiro que tiver á vista. Deitadas na mesa as duas cartas do geral, o banqueiro deita a terceira com a pintura á vista como as outras, e vae continuando a deitar assim as cartas na mesa uma por uma. Logo que depois da terceira carta sahe alguma similhante a alguma das duas do geral, ganha a parada que se acha na tal carta, ou ambas, se as tira primeiro do que a terceira, que é a carta com que perde. Os jogadores, e os curiosos que não são do jogo, a que se dá o nome de *carabineiros*, podem fazer as suas paradas nas cartas que vão sahindo depois da terceira, porém o banqueiro é senhor de

admittir, ou não admittir estas paradas. Se o banqueiro ganha as cartas do geral, torna a dar as cartas na mão seguinte, ainda que perda as outras; mas se perde alguma destas duas cartas, ou ambas, na mão seguinte passam as cartas para o jogador da sua direita, o qual continua a ser banqueiro em quanto não perde alguma das cartas do geral. Depois que este perde alguma destas duas cartas passam na mão seguinte ao que se segue á sua direita, e vão correndo assim a roda. Qualquer dos jogadores póde tirar elle mesmo do baralho uma das cartas do geral, ou ambas, ou pedir ao banqueiro que as deite cobertas, e conserval-as cobertas até que sahiam, mas se as deixam passar sem accusar, pagam-nas dobradas. O jogador que não pega nas cartas entra na ordem dos carabineiros.

Lebre.

Jogo de prendas; cada um dos jogadores escolhe para si alguma parte da lebre; por exemplo, orelhas, olhos, boca, mãos, pés, tripas, pello, etc. O presidente principia o jogo dizendo: *por aquelle monte acima vae uma lebre, porem não leva olhos;* o que tiver escolhido os olhos, acudirá promptamente: *olhos leva ella, mas não leva boca*: o que escolheo boca dirá logo: *boca leva ella, mas não leva pés*: e deste modo se irá seguindo a roda, até que os jogadores se enfadem, e mudem para outro jogo; e o que não responder com prestesa quando lhe competir, dará prenda.

Lenço.

Jogo de rapazes; cada jogador pega n'um lenço dá-lhe um nó ao meio; depois tira-se por sorte a ordem porque devem jogar, e nesta mesma ordem collocam os seus lenços no chão, distantes uns dos outros um passo. O que é primeiro a jogar salta por cima de cada lenço a *pé coxinho*, e agarrando o seu lenço com a boca, atira-o para as costas, se o faz bem ganha. Os mais jogam da mesma maneira pela ordem determinada. Aquelle que assentar ambos os pés no chão: ou que trocar a sua posição, pondo o que estava no ar no chão, e vice-versa; que pisar algum lenço; ou que não atirar bem com elle para traz, perde, e vae collocar o seu lenço em ultimo logar, e torna a jogar quando lhe competir. Deve-se advertir, que se póde saltar por cima de dous, tres, quatro, ou mais lenços, com tanto que se não pizem, e que seja sempre a pé coxinho.

Lenturlú.

Jogo de cartas que se joga exactamente da mesma maneira que o jogo da Mosca, mudando de nome para lenturlú.

Cartas

Letras.

Jogo de prendas, interessante e mui divertido; mas para isso requer-se um presidente vivo, e que tenha graça. Sentados todos em uma roda, cada um escolhe uma letra alphabetica para si, e todas as vezes que o presidente apontar para algum, este é obrigado a dizer uma palavra, que tenha por inicial a letra que escolheo; se o não faz paga prenda. O presidente começa o jogo dizendo, por exemplo, fui convidado para um jantar lauto, em casa da senhora dona (e apontando para um dos jogadores, para o que escolheo a letra P. por exemplo; este responde uma palavra — *panela* —) Panela, etc. etc. etc. e assim continua a entreter, olhando alguma vezes para parte opposta, para fazer cahir mais facilmente os jogadores.

Loteria.

Cartas

A bellesa da loteria cresce á proporção que se augmenta o numero dos jogadores, o qual é sempre indeterminado. Este jogo joga-se com dous baralhos de cartas completos. Os logares tiram-se por sorte como nos outros jogos, e quem tira a carta maior dá cartas a primeira vez, e depois vão dando os que se seguem pela sua ordem da direita para a esquerda. O jogador que dá as cartas depois de baralhar um dos baralhos, e de o dar a cortar ao jogador da sua esquerda, pergunta: — *Quem quer comprar bilhetes da loteria?* — O jogador da sua direita que é o primeiro a responder diz os bilhetes que quer comprar. Supponhamos que diz que quer seis, e que o preço de cada bilhete é um vintem. Neste caso dá seis vintens ao banqueiro, e recebe d'elle seis cartas cobertas, e guarda-as assim mesmo cobertas diante de si. O que se segue depois d'este, diz as cartas que quer, e faz o mesmo que o antecedente, assim como todos os que se seguem, cada um pela sua ordem. Depois que todos compram os bilhetes que querem, o que dá as cartas é obrigado a comprar os que restam, e paga tantos vintens como as cartas que lhe ficam na mão. Como as cartas são 52 produzem 1$040 rs. os quaes se dividem em um certo numero de premios, á vontade dos jogadores, mas em que haja sempre um premio grande. Quando ha duvida sobre a divisão dos premeios, decide-se á pluralidade de votos. Depois de feita a divisão dos premios, o jogador que dá as cartas, baralha o outro baralho, dá-o a cortar ao da sua esqnerda, e apresenta-o no meio da mesa. O jogador que é mão levanta então um pequeno macete d'este baralho, e tirando a carta de baixo, mette-a com a pintura coberta de baixo do premio grande, e põe outra vez o macete em cima do baralho. O segundo jogador da direita levanta outro macete, e tira a carta de baixo para segundo premio.

Cada um dos jogadores que se seguem fazem o mesmo, até se tirarem tantas cartas como são os premios. O jogador que dá as cartas pega depois d'isto no baralho, e vai deitando as cartas descobertas na mesa, uma a uma, com bastante pauza. Cada um dos jogadores vae deitando fóra as cartas que tem diante de si, similhantes ás que o jogador que dá as cartas vae deitando na mesa, no fim devem ficar na mão dos jogadores tantas cartas, quantos são os premios. Feito isto descobrem-se as cartas dos premios, e os jogadores que tem cartas irmãs das dos premios, recebem cada um o premio, ou premios, que pertencem ás cartas irmãs das suas. O que faz o jogo mais divertido são as compras que os jogadores fazem uns aos outros no curso do jogo, pagando-as mais ou menos caras, segundo o maior ou menor numero de cartas, que tem sahido; e como não sahem premios até ao fim, calcula-se com facilidade o valor das cartas existentes, pelas que tem sahido. Querendo fazer o jogo mais curto, descobrem-se as cartas dos premios, e os jogadores examinam as suas, e recebem os premios que ganham. Este methodo posto que mais simples, tira ao jogo o seu maior interesse, que é a expectação em que estão os jogadores em quanto não sahem todas as cartas, e os contratos de compras, e vendas, que fazem uns aos outros, em quanto não sahem todas as cartas. Este jogo póde jogar-se igualmente com tentos e com dinheiro. Quando se joga com tentos, dá-se a cada tento o valor que se estipula para cada bilhete que se ha de comprar; mas é necessario que cada jogador faça neste caso a sua entrada com um numero determinado de tentos, para saber no fim do jogo quem os deve pagar.

Loteria amorosa.

Primeira parte.—Forma-se uma relação nominal de todas as senhoras que se acharem em qualquer sociedade, ou mesmo fóra d'ella, o que servirá para premios;

E quaes poderão ter maior valor!!!
Juntando á formosura eterno amor...

Outra similhante dos homens, e combinando numero igual com o das senhoras, d'estas duas relações se formam tantas sortes, ou bilhetinhos de papel com um nome sómente escripto, quantas forem as pessoas dos dous sexos; depois d'isto assim preparado, deitam-se em duas urnas, n'uma o sexo amavel, e na outra o sexo avaro em taes premios, e d'ellas se extrahirão sorte por sorte, assentando-se em nova folha de papel o nome do homem, com o seu competente premio, ou a senhora que lhe sahio, e logo que esteja finda esta primeira parte; se passará á segunda.

Segunda parte.—Escrevem-se os nomes de ambos, isto é, bi-

lhete e premio correspondente n'outro quadro de papel, afim de tornarem outra vez á urna; pegando-se depois em um baralho de cartas de jogar, tirando-lhe primeiro todas as figuras, as quaes não terão logar para esta loteria, e isto feito, bem embaralhado, se começará a extrahir um bilhetinho de papel da urna correspondendo a este uma carta do baralho, que servirá para com ella no fim de tudo irem saber os homens a natureza do premio, ou as suas qualidades, e as damas se o destino as fez premiar dignamente.

Aqui rireis,
E zangareis,
Mas não deveis.
Tomar a peito,
Este cenceito,
D'amor proveito.

E com esta carta na seguinte tabella deveis achar decifrada a vossa felecidade, ou desventura; procurando como por exemplo F. e seu premio F. tiraram cinco ouros, vão á tabella, e onde acharem cinco ouros, ahi verão n'essa quadra quanto pretendem, a qual é:

Ama deveras
Chorão baboso.
Pois que na sorte
E's venturoso.

Depois de vista a qualidade do premio, ou do seu numero correspondente, se aconselha muito regozijo, galhofa, e bulha, tendo como em pronuncio feliz a sua sorte, e tomarão os tratamentos competentes, que são todas as palavras immediatas ás quadras, já se sabe tomando cada um a que ficou proxima, que nestes mesmos cinco ouros é a — *inseparavel* — e assim se chamarão ávante por meu inseparavel, e minha inseparavel, etc.

Duvidas não tereis, pois explicado,
Muito bem aqui vae o vosso fado.

TABELA PARA CONHECIMENTO DOS NUMEROS E PREMIOS DA PRESENTE LOTERIA AMOROSA.

Az de espadas.

Pouca fortuna,
Muita zanguinha,
Haveis de ter
N'esta espadinha.
T.—Arreganho.

Dous de espadas.

N'esta união,
Tendo padrinho,
Um desafio
Lh'está certinho.
T.—Rival.

Tres de espadas.

Homem de ferro,
De ferro a dama,
Com ferro sempre
Vão para a cama.
T.—Ciume.

Quatro de espadas.

Historia certa?
Vê se córou...
E com disfarce
Ella ficou.
T.—Acanhado.

Cinco de espadas.

Cinco sentidos
Cuidai em ter,
Se não tereis
Que padecer.
T.—Previsto.

Seis de espadas.

E' caso lindo,
E mui galante,
Homem anão,
Dama gigante.
T.—Exquisito.

Sete de espadas.

Sempre se olharam
Com indifferença,
Mas hoje sentem
D'amor doença.
T.—Destino.

Oito de espadas.

Tú homem tens,
Sina traidora,
Pois encontraste
Uma doutora.
T.—Fortuna.

Nove de espadas.

Elle, e mais ella,
Se acerta a musa,
O macho é rolha,
A bella infusa.
T.—Precavido.

Dez de espadas.

Que erro sahio
N'este dueto,
Nédia belleza,
Chôcho esqueleto,
T.—Simpathia.

Az de copas.

Bella igualdade!
Bom cambalacho!
Ella ralhando,
Elle borracho.
T.—Zanga.

Dous de copas.

Dous copos tendes,
Nesta sortinha,
Deitai, bebei.
Doce pinguinha.
T.—Acerto.

Tres de copas.

A sorte quer,
Sejais amantes,
Muito amiguinhos,
Muito constantes.
T.—Amôres.

Quatro de copas.

Tú tens, menina,
Fado mofino,
D'aturar sempre,
Um viperino.
T.—Traição.

Cinco de copas.

Feio, e bonita,
Bonito, e feia,
Ou um, ou outro,
Se caloteia.
T.—Antipathia.

Seis de copas.

Que par ditoso,
Formou a natura,
Muito dinheiro,
E formosura.
T.—Ditoso.

Sete de copas.

Nestes vereis,
Usar de petas,
Muitos tregeitos,
Feias carêtas.
T.—Espremido.

Oito de copas.

São dous amphibios
De tal conceito,
Que o fingimento
Só tem no peito.
T.—Capricho.

Nove de copas.

Se amas; se casas...
Vinha sem uva,
Somente encontras,
Qu'ella é viuva.
T.—Agouro.

Dez de copas.

Se tens fartura,
Muita franqueza,
A' dama agradas,
Pois quer largueza.
T.—Infalivel.

Az de páos.

Toma, menina,
Por mão agouro,
Qu'em páo somente
Dá muito estouro.
T.—Raiva.

Dous de páos.

Côxo, e zanaga,
De cabelleira,
E' teu amante,
Uma caveira.
T.—Fado.

Tres de páos.

Dama donzella,
Sempre em queixumes.
Mostra que tem,
Muitos ciumes.
T.—Amofinado.

Quatro de páos.

Sabei, meninos,
Que o segredinho,
Nisto d'amor,
E' bom barquinho.
T.—Impossivel.

Cinco de páos.

Levas amante,
Só de tratadas,
Muito farto em dar-te
Muitas pauladas.
T.—Cachorrinho.

Seis de páos.

Quando a consorte,
Já vir na tumba,
O maridinho
Toca o zabumba.
T.—Desejo.

Sete de páos.

Lagrimas, chôros,
Cousas fataes,
Sempre tereis,
Se vos casaes.
T.—Tristeza.

Oito de páos.

Livrai-vos, homem,
D'alguma asneira.
Esta que estimas,
E' feiticeira.
T.—Feitiço.

Nove de páos.

Páo, páo, páo, páo,
Páo, páo, mais páo,
Páo, que elle quer,
Páo n'ella é máo.
T.—Chegadinho.

Dez de páos.

E tão rapaz,
Casar deseja,
Ella tão velha,
E cacareja.
T.—Comichão.

Az de ouros.

Endinheirado,
Coberto d'ouro,
Olha, menina,
Qu'amor tão louro,
T.—Riquinho.

Dous de ouros.

Quanto mais linda,
Mais invejada,
Quem quer descanço,
Busc'outra amada.
T.—Quesilia.

Tres de ouros.

Riso nos labios,
Certa a traição,
Amor, meiguice,
E' logração.
T.—Sentido.

Quatro de ouros.

Oh tú sincero,
Foge da fôfa,
Que a que vez é,
Só boa alcôfa.
T.—Desconfiado.

Cinco de ouros.

Ama de véras,
Chorão baboso,
Pois que na sorte,
E's venturoso.
T.—Inseparavel.

Seis de ouros.

Pobre pequena,
Casarás rica,
Mas é um velho,
De muita nica.
T.—Esfomeado.

Sete de ouros.

Nos sete de ouros,
Tens sete dôres,
Minha menina,
Foge d'amores.
T.—Esperdiçado.

Oito de ouros.

Se julgas dote,
Meu machacaz,
Toma pois tento,
Qu'ella é sagaz.
T.—Ladino.

Nove de ouros.

E' bem teimoso.
Esse que a sorte,
Te destinou
Para consorte.
T.—Tesourinha.

Dez de ouros.

Fugi, menina,
Da logração,
Deixa rapaz,
De ter paixão.
T.—Esperto.

Loteria das flôres.

Cartas

Primeira loteria.—Deve-se jogar este jogo sempre a pares até oito pessôas, e com um baralho de cartas sem os dez. Tambem devem haver quarenta e oito cartões, vinte e quatro brancos, e vinte e quatro vermelhos, cada um com o seu letreiro, pelo modelo seguinte:

BRANCOS.

MARTYRIOS. *Tormentos.* Az de espadas.	GOIVOS. *Pensamentos.* Sete de espadas.	CRAVOS. *Receios.* Az de páos.
AMORES PERFEITOS. *Zelos.* Dous de espadas.	SAUDADES. *Lagrimas.* Oito de espadas.	RAQUÉIS. *Soffrimentos.* Dous de páos.
ANGELICAS. *Glorias.* Tres de espadas.	ESPONJAS. *Invejas.* Nove de espadas.	JUNQUILHOS. *Impaciencias.* Tres de páos.
PERPETUAS. *Desesperação.* Quatro de espadas.	LYRIOS. *Verdades.* Sota de espadas.	NARCISOS. *Disfarces.* Quatro de páos.
NÃO ME DEIXES. *Paixões.* Cinco de espadas.	JACINTHOS. *Sabedoria.* Valete de espadas.	MILINDRES. *Variedades.* Cinco de páos
GIESTAS. *Lembranças.* Seis de espadas.	MALMEQUERES. *Desassocego.* Rei de espadas.	JASMINS. *Perigos.* Seis de páos.

ORTENSES.
Duração.
Sete de páos.

VIOLETAS.
Finesas.
Nove de páos.

ROSAS.
Vinganças.
Valete de páos.

MARGARITAS.
Perdição.
Oito de páos.

AÇUCENAS.
Pureza.
Sota de páos.

CHAGAS.
Paciencia.
Rei de páos.

VERMELHOS.

Desesperação
PERPETUAS.
Az de copas.

Paixões.
NÃO ME DEIXES.
Oito de copas.

Zelos.
AMORES PERFEITOS.
Tres de ouros.

Gloria.
ANGELICAS.
Dous de copas.

Perdição.
MARGARITAS.
Nove de copas.

Puresa.
AÇUCENAS.
Quatro de ouros.

Pensamentos.
GOIVOS.
Tres de copas.

Invejas.
ESPONJAS.
Sota de copas.

Receios.
CRAVOS.
Cinco de ouros.

Vingança.
ROSAS.
Quatro de copas.

Paciencia.
CHAGAS.
Valete de copas.

Finesas.
VIOLETAS.
Seis de ouros.

Disfarces.
NARCISOS.
Cinco de copas.

Duração.
ORTENSES.
Rei de copas.

Variedades.
MILINDRES.
Sete de ouros.

Lagrimas.
SAUDADES.
Seis de copas.

Impaciencias.
JUNQUILHOS.
Az de ouros.

Verdades.
LYRIOS.
Oito de ouros.

Desassocego.
MALMEQUERES.
Sete de copas.

Soffrimento.
RAQUÉIS.
Dous de ouros.

Lembranças.
GIESTAS.
Nove de ouros.

Sabedoria.	*Perigos.*	*Tormentos.*
JACINTHOS.	JASMINS.	MARTYRIOS.
Sota de ouros.	Valete de ouros.	Rei de ouros.

As cartas supprem pela venda dos bilhetes, para se fazer o fundo da *loteria*, e o manejo dos cartões suppre pelo giro da roda, para sahirem os premios.

Marcha do jogo.—A este jogo póde-se estabelecer o preço que cada um quizer por cada ponto, que tiver cada carta. Sorteam-se com o baralho os parceiros; e aquelle onde fôr o rei de ouros, é quem deve dar cartas, as quaes depois de baralhadas, e divididas pelo parceiro da esquerda, devem sêr dadas duas e duas até se repartirem todas pelos parceiros, e por quem as dá. Devem os bilhetes ou cartões estarem no meio da mesa baralhados, e com as letras para baixo. Feito isto, o que fôr mão, deve tirar um bilhete, ou cartão, e pedir a carta, que elle em baixo accusar; e quem a tiver, a dará a quem a pede, mettendo logo para o cofre tantos tentos, ou dinheiro, quantos forem os pontos da carta: e quem a receber, a deve pôr ao pé de si, sem a misturar com as que tem na mão, e tambem alli irá pondo os cartões, que tirar, separados. Tirado do monte o primeiro cartão, ou bilhete, logo o parceiro immediato deve tirar o segundo, fazendo o mesmo, que fez o que foi mão; e vão-se seguindo os outros parceiros, correndo este giro umas poucas de vezes, até ficar algum sem carta na mão; porque o primeiro que ficar sem ella fica sendo *provedor*, ou *provedora*, e chamará logo para o pé de si o cofre do fundo da loteria, de que fica sendo fiscal; e nem por isso pára o mesmo giro; porque deve durar até se extinguirem do monte todos os bilhetes ou cartões, e o mesmo provedor continúa a tirar bilhete, como os outros.

Advirta-se porém que as figuras não pagam nada; e quem tiver na mão a carta, que pede, não paga por ella nada, e só a põe ao pé de si como as outras. Extinctos os bilhetes do monte, o provedor, tirará para si dez por cento de toda a loteria, fará da metade do que fica, o premio grande; depois dividirá a outra metade em dous premios iguaes, ou desiguaes. Isto feito arrumam-se as cartas a um lado; que já não tem para que sirvam.

Vinte e quatro cartões (os brancos) tem logo em cima o nome da flôr, e os outros vinte e quatro (os vermelhos) tem em cima a significação da mesma flôr. Agora cada parceiro pega nos cartões com que se acha para fazer andar a roda assim, por exemplo: diz o provedor lendo os bilhetes brancos—Saudades, Lagrimas—deve-lhe dar quem o tiver, outro cartão, que diga—Lagrimas, Saudades — e continúa a pedir o mesmo, por esta forma, em quanto tiver bilhetes, ou cartões, que principiem por nome de flôr, recebendo dos outros o bilhete, que tiver em cima a signi-

ficação da flôr, que elle pede, que póde succeder tel-o elle mesmo. Logo que o provedor não tenha bilhete, cuja primeira palavra seja o nome de flôr, segue-se o seu immediato a pedir pela mesma norma; e acabando este, seguem-se os mais, de sorte que o primeiro, que fica sem bilhete algum nas mãos, leva o segundo premio; e o terceiro que ficar sem bilhetes leva o premio terceiro.

Segunda loteria. — Primeiramente se devem arranjar 30 flôres diversas, e guardarem-se em uma boceta para quando se quizer fazer estas sortes. As flôres devem sêr as seguintes.

Ranunculo escarlate.	Cravo branco.
Dito amarello.	Amor perfeito.
Anemone.	Saudade.
Ricardo.	Malmequer.
Tulipa.	Hortence.
Junquilho.	Botão de rosa de musgo.
Narciso.	Lyrio roxo..
Acucena.	Dito branco.
Justina.	Maravilha.
Alfinete de toucar.	Jasmim.
Rosa rubra.	Esponja.
Rosa branca.	Rachel.
Rosa amarella.	Alfazema do norte.
Martyrio.	Girasol.
Cravo escarlate.	Campainha.

Preparada a roda das senhoras, e homens que pertendem entrar na loteria, (esta póde ser até 30 pares, ou 60 pessôas de ambos os sexos, e póde-se subdividir em tantas partes, quantas as pessôas que houverem a par, etc.) virá um menino com a boceta das flôres, offerecendo-a a cada uma das senhoras de persi; estas por seu turno tirarão uma flôr ao acaso, e a collocarão sobre o regaço do vestido até se destribuirem todas; isto feito uma menina repartirá pelos homens de dentro de outra boceta, quadrados de papel numerados de 1 a 30, e logo que se conclua toda esta disposição, haverá sobre uma mesa duas urnas, para nellas se deitarem as flôres em uma, e os quadrados de papel em outra, o que se praticará; (todos: tanto as senhoras, e homens recomendarão á memoria as suas flôres, e os numeros dos quadrados de papel que tinham) tapam-se as urnas, e mechem-se muito; feito isto põe-se sobre a mesa, descobrem-se, e os mesmos infantes começarão a extracção, tirando um o numero, e o outro uma flôr. Logo que se extrahe cada sorte se entregam ás pessôas correspondentes, isto é, o numero dá-se á senhora, proprietaria da flôr que sahio, e a flôr ao homem de quem era o numero sahido, estes immediatamente procuram assentos em duas cadeiras

unidas, até ao fim da extracção, que será igual a todos. Finda que seja assim, os homens por seu turno procurarão no quadro uma finesa para offertarem á senhora que lhe sahiu, e para achar com facilidade, procurem o nome da flôr que obtiveram da loteria, e tem na sua mão, que logo encontram dous versos por baixo, e nelles a finesa, com que devem mimosear a senhora, escrevendo-lh'a no quadrado de papel que tem a mesma senhora, ficando assim memorisada esta loteria até ao fim da noite; as senhoras com a finesa pregada no vestido sobre o peito, e os homens com as flôres na botoadura do colete, ou casaca.

QUADRO DAS FINESAS DA LOTERIA DAS FLORES.

Ranunculo escarlate.
Um agudo punhal entre em meu peito,
Se uma vez me esquecer de sêr-te affeito.
Ranunculo amarello.
Cantarei por tal dita, taes louvores,
Que as expressões serão sómente amores.
Anemone.
Assim como é duravel uma estrella,
Assim terei amor comtigo oh bella!!
Ricardo.
Tantas venturas conto em possuir-te,
Que quebre as pernas s'intentar fugir-te.
Tulipa.
Em frenesi, em odio eu sempre exista,
Quando tente ocultar-me á tua vista.
Junquilho.
Posto que a qualquer dama eu seja terno,
Sendo-te falso a ti me trague o inferno.
Narciso.
As tuas perfeições, tua belleza,
Na pyra do meu peito brilha accesa.
Açucena.
O teu amor tão puro e firme seja,
Que eu de gosal-o sirva aos mais d'inveja.
Justina.
Perda o nariz, a lingua, e uma orelha,
Se um dia te julgar por cousa velha.
Alfinete de toucar,
Ha tempos grandes que só sei amar-te,
Porém muito temia declarar-te.
Rosa rubra.
E' lei obedecer se a sorte manda,
Cede a meus rogos, teu rigôr abranda.

Rosa branca.
Tu és tão linda, tão formosa, e bella,
Que do meu coração já tens tutella.
Rosa amarella.
Cuidarei por mil modos, mil maneiras,
De nunca causas dar-te a choradeiras.
Martyrio,
Reparar para ti, ver teu aspecto,
E' d'amor abismar-se em terno affecto.
Cravo escarlate.
Ditosa condição, ditosa fama,
Se tu chegas a ser a minha dama.
Cravo branco.
O sol não alumie mais os meus passos,
Se eu constante não fôr a dar-te abraços.
Amor perfeito.
Propicia flôr, do fado alto conceito,
E' gerar dentro d'alma amôr perfeito.
Saudade.
Respirem nossos peitos amisade,
E não sintam jámais cruel saudade.
Malmequer.
Malmequer, eu supponho oh céos! ouvir-te...
Juro porém, de não saber trahir-te.
Hortence.
Se não crês meu amor, e meus desejos,
Deixa dar-te por prova immensos beijos.
Botão de rosa de musgo.
Seja um botão fechado e bem unido,
O amor que te dedico no sentido.
Lyrio roixo.
Se o coração podesse aqui mostrar-te,
Melhor prenda não tinha que offertar-te.
Lyrio branco.
Libarei com louvor ao Deos vendado,
De repartir comigo o teu agrado.
Maravilha.
Se tu das graças, e do amor és filha,
Que poderei chamar-te? oh Maravilha !!!
Jasmim.
Inda é mais que o jasmim, teu niveo rosto,
Tu tens da perfeição o melhor gosto.
Esponja.
Gosto de ti, te digo sem lisonja,
Bem vês do meu prazer tu és esponja.

Rachel.

Antigos sabios, e os modernos juntos,
Esgotariam em louvar-te assumptos.

Alfazema do norte.

Cravarei em meu peito agudo ferro,
Se de amor tu não dás comigo um berro.

Girasol.

Gira o sol entre as flôres, dá-lhes vida,
Tu giras em minha alma em grande lida.

Campainha.

Tocando andava sempre a campainha,
Para vêr se encontrava essa carinha,

Loterias Lisbonenses.

Cartas

Nestas loterias os bilhetes são reconhecidos por ternos de cartas, ou de numeros, sem a minima attenção á ordem da sua collocação; portanto é indispensavel que as loterias sejam compostas de tantos bilhetes quantos os ternos formados pela correspondente quantidade das cincoenta e duas cartas, ou numeros inteiros, desde 1 até 52; resultando d'este tão simples artificio na formação e reconhecimento dos bilhetes; e da organisação dos planos na conformidade da taboada fundamental, abaixo transcripta para commodidade e estudo dos jogadores, que loterias de tão grande quantidade de bilhetes sejam facilmente distribuidas, e extrahidas com a maior exactidão, e sem a minima fraude. Todas as pessôas que se entretiverem com este jogo, virão praticamente no conhecimento da grande imprudencia, que commette quem entra com muitos bilhetes nas loterias publicas.

Supposto arranjado o baralho, destinado para a formação dos bilhetes, na maneira descripta na taboada fundamental, fica claro que cada carta tem, ou póde ter, dous differentes valores; a saber, o *figurativo* ou proprio da sua figura, e o *local* ou proprio do logar, em que está, ou é supposta collocada; com o primeiro mostra parte de um bilhete, e com o segundo o aggregado dos bilhetes formados com ella e duas quaesquer das anteriores, e por isso será, então, denominada *documento*. Extracto é a carta, ou numero, publicamente extrahida: e diz extracto primeiro, segundo, terceiro, etc. conforme é o 1.°, o 2.°, o 3.°, etc. que é extrahido. Nestas loterias lisbonenses cada extracto é, ou suppõe-se, sempre combinado com quaesquer dous dos que posteriormente são extrahidos: e por isso as cartas ou numeros que fôrem extrahidas, irão sendo collocadas da esquerda para a direita; ou, pelo menos, assim serão suppostas collocadas, para evitar enganos, e facilmente sêr conhecida a bôa ou má fortuna de cada bilhete. Para tornar bem claro e intelligivel a taboada fundamental daremos aqui um

exemplo; nella se vê que ao rei de ouros corresponde o numero 20; que com 20 cartas, ou numeros, podem sêr formados 1140 bilhetes, ou ternos d'essas mesmas cartas ou numeros; que pelo 20.° extracto ficam determinados 171 bilhetes ou ternos; que o rei de ouros, ou o respectivo numero 20, póde representar um documento equivalente aos 171 bilhetes, ou ternos, formados por elle e duas quaesquer das cartas anteriores. As differenças auxiliares são muito uteis para o conhecimento da quantidade de bilhetes brancos, ou não premiados, que cada documento contem, em razão de sahir nos extractos, que determinam os brancos, uma, duas, tres, quatro, cinco, ou seis das cartas, que elle representa: assim as differenças auxiliares, correspondentes ao rei de ouros mostram que 18, 35, 51, 66, 80, ou 93 dos bilhetes, que representa, sahiram em branco, se um, dous, tres, quatro, cinco, ou seis dos extractos brancos fôrem similhantes ás cartas, que representa o dito documento. Os numeros auxiliares servem, no caso de serem iguaes todos os premios, para mostrar, na respectiva columna, quanto cada documento deve ganhar, segundo fôr similhante ao 3.°, ao 4.°, ao 5.°, etc. dos extractos premiados, estando estes collocados da esquerda para a direita, e de menor a maior: assim se cada premio equivaler a 9 entradas, o 3.° dos ditos extractos ganhará 9, o 4.° ganhará 27, etc.

Para representar com maior facilidade os bilhetes poderão fazer os parceiros algumas convenções, e parecem admissiveis as seis seguintes, não podendo com tudo haver, sem expressa licença do banqueiro, um ou mais bilhetes iguaes, de qualquer maneira que sejam representados:

1.ª — Que qualquer carta, estando isolada, represente todas as cartas do seu naipe, desde o az até á dita inclusive, e por tanto todos os bilhetes formados com as referidas cartas: assim os dez páos representará os 120 bilhetes formados pelas 10 cartas de páos, desde o az até ao dito dez; o rei de ouros representará os 286 bilhetes formados pelas treze cartas de ouros.

2.ª — Que qualquer carta, estando atravessada, represente as quatro similhantes dos naipes: assim qualquer valete, estando atravessado, representará os quatro valetes.

3.ª — Que possam estar atravessadas e em uma mesma fileira duas, tres, etc. cartas, e representem todos os bilhetes formados pelas 8, 12, etc. correspondentes cartas: assim um valete e uma dama, estando atravessadas, e na mesma fileira, representarão os 56 bilhetes formados pelas 8 correspondentes cartas; qualquer valete, dama, e rei, ainda que de differentes naipes, estando atravessadas e na mesma fileira, representarão os 220 bilhetes formados pelas 12 correspondentes cartas.

4.ª — Que duas cartas, das quaes uma esteja atravessada, representem os bilhetes formados pelas ditas duas cartas e qual-

quer das outras representadas pela que não está atravessada: assim, estando o valete de ouros atravessado ao lado do nove de copas, ficarão representados os 8 bilhetes formados pelas ditas duas cartas e qualquer das outras 8 representadas pelo nove de copas.

5.ª — Que, estando atravessada, por cima ou por baixo de um documento, qualquer das cartas nelle contidas, fiquem representados todos os bilhetes formados pela principal carta do documento e duas quaesquer das anteriores á atravessada; e por tanto pelas differenças auxiliares, respectivas á carta atravessada, facilmente será conhecida a quantidade dos ditos bilhetes, que sahiram brancos nas extracções: assim estando atravessado o valete de ouros por cima ou por baixo do rei de copas, ficarão representados os 136 bilhetes formados pelo rei de copas e duas quaesquer das 17 cartas anteriores ao valete de ouros, e pelas differenças auxiliares correspondentes ao dito valete será conhecida a quantidade dos ditos bilhetes, que sahiram brancos na extracção.

6.ª—Que estando atravessada, ao lado de um documento, qualquer das cartas nelle contidas, fiquem representados todos os bilhetes formados pela principal carta do documento, pela atravessada, e por qualquer outra das anteriores a ella: assim, estando sete ouros atravessados ao lado do rei de copas, ficam representados os 16 bilhetes formados pelo rei de copas, pelo sete ouros, e por qualquer das 16 outras anteriores ao dito sete de ouros.

Para commodidade dos jogadores transcreveremos differentes planos, organisados segundo a taboada fundamental, e servirão de exemplo do artificio, que deve ser praticado na organisação destas loterias; e procurámos distribuir pelos premios os 88 por 100 do capital a beneficio dos jogadores, como se praticava nas loterias publicas, e os 12 por cento restantes ficam a beneficio do banqueiro, ou de um cofre geral, para cujo fundo deverão concorrer igualmente todos os parceiros, no caso de não quererem convencionar, que por turno sirvam de banqueiros. A' vista dos ditos planos, e da taboada fundamental, é mais facil vir no conhecimento das maneiras, porque deverão ser feitas as extracções com os respectivos baralhos.

1.ª — Se as cartas do baralho da distribuição valerem sómente como figuram, deve cada parceiro ter, em quanto possivel, em uma fileira diante de si as cartas, com as quaes pretende formar certa quantidade de bilhetes, que achará declarada na taboada fundamental no seu respectivo logar; e, se quizer pôr separadamente algum bilhete ou bilhetes, com tempo avisará o banqueiro, e na sua frente porá os tentos, que deve pagar, conservando cobertas as cartas até ao principio da extracção; porém jámais terá tres ou mais cartas similhantes ás que tiver qualquer outro parceiro, sem expressa licença do banqueiro, por quanto haveriam

então, alguns bilhetes iguaes, e o banqueiro póde não querer correr o risco de pagar duas ou mais vezes os mesmos premios. O banqueiro, depois de baralhadas as cartas e cortadas por qual quer dos parceiros, começará a extracção pela dos bilhetes brancos, que serão exactamente determinadas pelos correspondentes primeiros extractos, cuja quantidade está declarada no respectivo plano, e cada parceiro irá cobrindo, no seu proprio logar as cartas similhantes aos ditos extractos; logo que ultimar a extracção dos brancos, pagará aos parceiros tantas entradas quantos premios cada um tiver, por quanto, ainda que em rigor não se saiba, então, se sahiram alguns dos maiores premios, é melhor praticar assim para abreviar a extracção, e principalmente para simplificar as contas e evitar fraudes e enganos; razões estas mais ponderosas que o inconveniente de pagar muitas vezes mais alguns premios pequenos, o que causa mui pequeno abatimento no beneficio dos 12 por 100; comtudo, se houver provavel fallencia no banqueiro, é de justiça que a extracção seja feita pela sua maneira regular, isto é, desde o primeiro até ao ultimo extracto, e que sejam satisfeitos os premios, apenas ganhados. O banqueiro terminará a extracção pela dos maiores premios, determinados pelos ultimos extractos na conformidade do respectivo plano, e cada parceiro irá atravessando, no seu proprio logar, as cartas similhantes aos ditos extractos; e, logo que tiver atravessado tres, quatro, cinco, seis, sete, oito, etc. cartas, irá recebendo 1, 3, 6, 10, 15, 21, etc. dos correspondentes premios, e sem desconto algum, outrosim unicamente para simplificação das contas.

A primeira extracção, que fôr feita com qualquer baralho, será sempre pela sua maneira regular, para comprovar praticamente o estado completo do dito baralho, e a theoria dos planos das loterias: porém com o aprazimento dos parceiros, as ulteriores extracções serão feitas pela maneira abreviada, acima descripta.

E' bem evidente que, ficando o banqueiro com a maior parte da loteria, os 12 por 100, que lhe são concedidos, talvez não compensem o risco e a desvantagem com que fica, e por isso parece razoavel que, sendo os jogadores em pequeno numero, não possam jogar com menos de dez ou mais bilhetes, ou que por turno sirvam de banqueiros.

2.ª—Se as cartas do baralho da distribuição valerem como documentos, cada parceiro collocará as suas cartas da esquerda para a direita e de menor a maior, porém não carecerá de entrar no conhecimento da quantidade de bilhetes com que joga, porque feita a extracção dos bilhetes brancos, e collocados os extractos, que os determinam, da esquerda para a direita e de menor a maior, pelas respectivas differenças auxiliares virá no conhecimento da quantidade de bilhetes brancos, que são contidos em cada um dos

seus documentos, e os irá pagando á proporção que fôr entrando no dito conhecimento; terminado o pagamento dos bilhetes brancos, o banqueiro passará á extracção dos premios grandes, determinados pelos ultimos extractos na conformidade do respectivo plano, e os irá pagando, apenas ganhados: tornando-se desnecessaria a extracção dos pequenos premios, por quanto ficam já pagos, em razão de unicamente haverem sido recebidas as entradas dos bilhetes brancos. E' necessaria muita attencção no recebimento da importancia dos bilhetes brancos, e no pagamento dos premios grandes; porém o banqueiro, regulando-se pelas differenças auxiliares da taboada fundamental e pelos planos das loterias facil e promptamente receberá e pagará.

3.ª— Finalmente, se houverem convencionado os parceiros que os premios da loteria sejam todos iguaes e de um determina do valor, (sendo então indispensavel que a quantidade dos ditos premios seja igual a alguma das declaradas na respectiva columna de bilhetes ou ternos) cada parceiro deverá collocar todas as suas cartas da esquerda para a direita e da menor para a maior, para facilitar o conhecimento da quantidade de premios, que poderá ganhar na respectiva extracção, e na sua frente porá os tentos, que deve pagar dos ditos bilhetes. O banqueiro extrahirá unicamente a quantidade de extractos, necessaria para a determinação dos premios convencionados, e os irá collocando da esquerda para a direita e de menor a maior para facilitar o conhecimento da quantidade de premios ganhados por cada extracto. Se as cartas valerem sómente como figuram, cada parceiro ganhará 1, 4, 10, 20, etc. premios conforme atravessar 3, 4, 5, 6, etc. cartas, por haverem sahido outras tantas similhantes nos extractos, que determinam os ditos premios iguaes: e se as cartas valerem como documentos, na respectiva columna dos numeros auxiliares acharão declaradas as quantias ganhadas pelo 3,° 4,° 5.° etc. dos ditos extractos depois de collocados na maneira acima dita.

Com effeito sorprende a imaginação vêr a facilidade e promptidão com que pódem ser distribuidos pelos parceiros todos os bilhetes das loterias, e como, por tão pequena quantidade de cartas ou numeros, são representados tantos milhares de bilhetes, e consequentemente de ternos de cartas ou numeros; porém é necessario, como já recomendamos, muita attenção no recebimento dos bilhetes brancos, e no pagamento dos premios grandes na conformidade dos planos.

Para maior commodidade dos parceiros deverão estar preparados para estas loterias baralhos de cartas, em cada um dos quaes esteja inscripto o respectivo numero, a quantidade de bilhetes ou ternos, que póde representar como documento, e as respectivas differenças auxiliares, servindo as ditas cartas, assim arranjadas, para com ellas se jogar nos outros jogos e nestas loterias; e por

isso, e para as differençar das outras cartas poderão sêr denominadas cartas lisbonenses.

Para facilitar as contas convem haver abonos, em que hajam talhas equivalentes a quinhentos, a cem, a cincoenta, a dez, a cinco, e poucos tentos.

Daremos alguns exemplos para mais facilitar a intelligencia da pratica deste jogo.

Abreviaturas.—P. páos; O. ouros; E. espadas; C. copas; V. valete; D. dama; R, rei; a letra *c* debaixo de qualquer carta ou numero mostra, que sahio, nos extractos brancos, e que por isso deve estar coberta no seu proprio logar; a letra *a* debaixo de qualquer carta ou numero, mostra que sahio nos ultimos extractos premiados, e que por isso deve estar atravessado no seu proprio logar. *Entr.* quer dizer entradas. *Pr. p.* quer dizer premios pequenos. *Pr. gr.* quer dizer premios grandes.

EXEMPLO 1.°

Plano 2.° com 52 cartas, e valendo sómente como figuram.

Parceiros.	*Cartas com que jogam os parceiros.*	
1.°	1P. 3P. 10O. DO. RO. 1E. 2E. 1C. 2C...	Entr. 84.
	c c a c	Pr. p. 20.
2.°	2P. 5P. 9O. VO. 3E. 9E. 3C.....	Entr. 35.
	a a a	Pr p. 35.
		Pr gr. 30.
3.°	6P. 7P. 4O. 8O. 6E. 7E. 4C. 5C. 6C...	Entr. 84.
	a	Pr. p. 84.
4.°	4P. 8P. 6O. 7O. 4E. 8E. 7C. 8C. 9C. 10C.	Entr. 120.
	c	Pr. p. 84.
5.°	9P. VP. 2O. 5O. 5E. VE. VC. DC.....	Entr. 56.
	c	Pr. p. 35.
		Entr. 84.
		Pr. p. 56.
6.°	10P. DP. RP. 1O. 3O. 10E. DE. RE. RC	Pr. gr. 538.
	a a a a c a	Pr. gr. 300.
		Pr. gr. 60.

Extracção da loteria.

Primeiros extractos.	1.° 2.° 3.° 4.° 5.° 6.°	6.920 bilhetes brancos.
Cartas.	1P. 3P. 6O.DC.RE. 2E.	
Ultimos extractos...	43.° 44.° 45.° 46.° 47.°	120 premios grandes.
Cartas.....	10E. 10O. 3C. 9E. 9O.	
Ultimos extractos..	48.° 49.° 50.° 51.° 52.°	
Cartas.....	3O. 4O. 1O. RC. 10P.	

Explicação.—O 1.° parceiro tem nove cartas, e por isso paga 84; o 2.° tem 7 cartas, e por isso paga 35; o 3.° tem 9, e por isso paga 84; o 4.° tem 10, e paga 120; o 5.° tem 8, e paga 56; o 6.° tem 9, e paga 84.

Na extracção dos 6920 bilhetes brancos, ou não premiados, e exactamente determinados pelos primeiros seis extractos, o 1.° parceiro cobrio trez cartas, e por isso, no fim da dita extracção recebe 20 tentos correspondentes aos 20 premios (determinados pelas seis cartas restantes) e que, para simplificação das contas e evitar fraudes e enganos, são pagos como se fossem todos pequenos; o 2.° nenhuma cobrio, e por isso recebe os mesmos 35 tentos com que entrou; o 3.° nenhuma cobrio, e por isso recebe os mesmos 84; o 4.° cobrio uma, e por isso recebe 84 tentos, correspondentes aos 84 premios pequenos, determinados pelas 9 cartas restantes; o 5.° cobrio uma, e por isso recebe 35; o 6.° cobrio uma, e por isso recebe 56.

Na extracção dos 120 premios grandes, exactamente determinados pelos ultimos 10 extractos, o 1.° parceiro atravessou só uma carta, e por isso não lhe sahio premio; o 2.° atravessou trez cartas, e por isso ganhou um premio de 30, determinado pela terceira carta 3C; o 3.° atravessou só uma, e por isso não lhe sahio premio; o 4.° nenhuma atravessou, e por isso não lhe sahio premio; o 6.° atravessou cinco cartas, e por isso ganhou um premio de 538 determinado pela terceira carta 10, 3 de 100 determinados pela quarta carta 3O., e 6 de 10 determinados pela quinta carta de 10E.

EXEMPLO 2.°

Plano 1.° com 26 cartas, e valendo como documentos.

Parceiros.	*Cartas com que jogam os parceiros.*	
1.°.....	1P. 3P. 5P. 4O. 6O.....	120 brancos.
	a a 3 c 39	328 dos Pr.

			a	78	a			96 brancos·
2.°.....	2P.	4P.	6P.	10.	20.	1E.....		
	a	c	4	9	10	70		266 dos Pr.
		3	a			a		314 brancos.
3.°.....	7P.	VP.	3O.	5O.	VO.	2E.	4E...	
	5	6	c	36	45	74	82	244 dos Pr.
		66	a	a				
4.° DP.	RP.	7O.	DO.	RO.	3E.	5E.	6E....	530 brancos.
7	8	42	c	66	78	86	90	32 dos Pr.
	a		153					

Extracção da loteria.

Primeiros extractos.....	1.° 2.° 3.° 4.°.	1060 bilhetes brancos.
Cartas.....	4P. 3O. 4O DO.	
Ultimos extractos..	17.° 18.° 19.° 20.° 21.°	120 premios grandes.
Cartas.....	3P. RP. VO. 1E. 2P.	
Ultimos extractos..	22.° 23.° 24.° 25.° 26.°	
Cartas.....	5O. 6P. 6O. 5P 1P.	

Explicação.—Na extracção dos 1060 bilhetes brancos, exactamente determinados pelos primeiros 4 extractos, e collocados estes da esquerda para a direita e de menor a maior, e servindo-nos das differenças auxiliares correspondentes aos documentos conhecemos, que o 1.° parceiro deve pagar de 5P. 3 tentos, de 4O. 78, e de 6O. 39, total 120; que o 2.° deve pagar de 4P. 3, de 6P. 4, de 1O. 9, de 2O. 10, de 1E. 70, total 96; que o 3.° deve pagar de 7P. 5, de VP. 6, de 3O. 66, de 5O. 36, de VO. 45, de 2E. 74, de 4E. 82, total 314; que o 4.° deve pagar de DP. 7, de RP. 8, de 7O. 42, de DO 153, de RO. 66, de 3E. 78, de 5E. 86, e de 6E. 90, total 530; e por tanto todos os parceiros pagarão 1060 tentos, correspondentes aos 1060 brancos.

Na extracção dos maiores premios, o de 100 foi ganhado pelo 6O; 2 de 40 pelo 6O; e 1 de 40 pelo 6P; 3 de 20 pelo 6O, e 3 de 20 pelo 5O; 4 de 10 pelo 6O, 3 de 10 pelo 5O, 2 de 10 pelo 6P, e 1 de 10 pelo 5P; os 15 de 8 pelo 1E, 6 de 6 pelo 1E, e 15 de 6 pelo VO; 7 de 4 pelo 1E, 6 de 4 pelo VO, 5 de 4 pelo 6O, 4 de 4 pelo 5O, e 6 de 4 pelo RP; 8 de 2 pelo 1E, 7 de 2 pelo VO, 6 de 2 pelo 6O, 5 de 2 pelo 5O, 4 de 2 pelo RP, 3 de 2 pelo 6P, 2 de 2 pelo 5P, e 1 de 2 pelo 3P. Os parceiros irão recebendo os ditos premios conforme os forem ganhando, de sorte que no fim do pagamento, haverá recebido o 1.° parceiro 328, o 2.° 266, o 3.° 244, e 4.° 32, sendo o total recebido dos premios 870 tentos.

EXEMPLO 3.°

Com 26 cartas, e 286 premios iguaes, de 8 entradas cada um e valendo as cartas somente como figuram.

Parceiros.	*Cartas com que jogam os parceiros.*		
1.°.....	1P. 3P. 5P. 4O. 6O.....	Entr.	10.
	a a a	1 Pr.	8.
2.°.....	2P. 4P. 6P. 1O. 2O. 1E.....	Entr.	20.
	a a a	1 Pr.	8.
3.°.....	7P. VP. 3O. 5O. VO. 2E. 4E.....	Entr.	35.
	a a a	1 Pr.	8.
4.°.....	DP. RP. 7O. DO. RO. 3E. 5E. 6E.	Entr.	56.
	a a a a	4 Pr.	32.

Extracção da loteria.

Extractos	1.°	2.°	3.°	4.°	5.°	6.°	7.°	8.°	9.°	10.°	11.°	12.°	13.°
Cartas..	3P.	4P.	5P.	6P.	VP.	RP.	2O.	4O.	7O.	VO	RO.	3E.	4E.

Explicação.—O 1.° parceiro entrou com 10 bilhetes, o 2.° com 20, o 3.° com 35, e o 4.° com 56. Na extracção dos 265 premios iguaes, exactamente determinados pelos ultimos 13 extractos, o 1.° parceiro atravessou 3 cartas e por isso ganhou um premio; o 2.° atravessou 3 cartas, e por isso ganhou 1 premio; o 3.° atravessou 3 cartas, e por isso ganhou 1 premio; e finalmente o 4.° atravessou 4 cartas, e por isso ganhou quatro premios.

EXEMPLO 4.°

Com 26 cartas, e 286 premios iguaes de 8 entradas, e valendo as cartas como documentos.

Parceiros.	*Cartas com que jogam os parceiros.*		
1.°.....	1P. 3P. 5P. 4O. 6O.....	Entr.	190.
	a a	Dos Pr.	176.
	8 168	Entr.	303.
2.°.....	2P. 4P. 6P. 1O. 2O. 1E.		
	a a	Dos Pr.	144.

			24		120				Entr.	792
3.°.....	7P.	VP.	3O.	5O.	VO.	2E.	4E.....			
		a			a		a		Dos Pr.	864.
		48			288		528		Entr.	1315.
4.°.....	DP.	RP.	7O.	DO.	RO.	3E.	5E.	6E		
		a	a		a	a				
		80	224		360	440			Dos Pr.	1104.

Extracção da loteria.

Extractos	1.°	2.°	3.°	4.°	5.°	6.°	7.°	8.°	9.°	10.°	11°	12°	13°
Cartas...	3P.	4P.	5P.	6P.	VP.	RP.	2O.	4O.	7O.	VO.	RO.	3E.	4E

Explicação.—O 1.° parceiro entrou com 190 bilhetes, o 2.° com 303, o 3.° com 792, e o 4.° com 1315, como consta dos mesmos documentos. Na extracção dos 286 premios iguaes, o 1.° parceiro atravessou duas cartas similhantes ao 3.° e ao 8.° extractos, e por isso ganhou 8 e 168: o segundo atravessou duas cartas similhantes ao 4.° e 7.° extractos, e por isso ganhou 24 e 120; o 3.° atravessou trez cartas similhantes ao 5.° 10.° e 13.° extractos, e por isso ganhou 48, 288, e 528; e finalmente o 4.° atravessou quatro cartas similhantes ao 6.° 9.° 11.° e 12.° extractos, e por isso ganhou, ou deve receber 80, 224, 360, e 440 tentos.

Para comprovar praticamente a theoria fundamental d'estas loterias, e por tanto para satisfazer completamente nossos leitores ajuntamos as taboadas dos vinte e dous mil e cem ternos differentes, ou bilhetes, formados com os cincoenta e dous numeros inteiros, desde o n.° 1 até ao n.° 52: nellas vão declarados os ternos correspondentes a 1270 bilhetes, e os respectivos algarismos serão lidos dous a dous, porquanto foi necessario omittir os pontos ou virgulas de separação, tornando-se facilimo determinar os ternos dos bilhetes, cujos numeros alli não estão, por ser a differença entre estes, e os proximamente menores das taboadas a mesma que entre os segundos numeros dos correspondentes ternos, cujos primeiros e terceiros numeros são identicos. Assim nas taboadas vemos que o terno do bilhete, n.° 3890, é composto dos numeros 11, 12, e 30; não achamos alli declarado o terno do bilhete, n.° 3902; porém, notando que 12 é a differenca entre o dito numero e o numero 3890 (o proximamente menor das taboadas) concluiremos que o correspondente terno será composto dos numeros 11, 24, e 30: do mesmo modo não achamos declarado o terno do bilhete n.° 20000, porém, attendendo a que 35 é a differença entre o dito numero e o n.° 19965 (o proximamente menor das taboadas) concluiremos que o correspondente terno será composto dos numeros 9, 45, 51.

Conhecidos os numeros que compõe qualquer bilhete, facilmente conheceremos as cartas, que o devem compor, porquanto na taboada fundamental vão declaradas as cartas correspondentes aos cincoenta e dous numeros inteiros, desde o n.° 1 até ao n.° 52; assim o bilhete n.° 3890 será composto das seguintes trez cartas, az de ouros, dous de ouros, e rei de espadas; o bilhete n.° 3902 será composto de az de ouros, quatro de espadas, e rei de espadas; o bilhete n.° 20000 será composto de dama de páos, nove ouros, e nove copas

Conhecidas as cartas de qualquer bilhete, facilmente acharemos nas taboadas o seu respectivo numero, porquanto substituindo ás cartas os numeros correspondentes na taboada fundamental, e entrando com o dito terno de numeros nas taboadas, nellas acharemos declarado o numero do bilhete ou facilmente o conheceremos, como acima fica dito.

Este jogo foi inventado a 16 de Janeiro de 1833, augmentado e aperfeiçoado em 30 de Janeiro de 1834 por F. A. M. Giraldes Barba.

Taboadas dos ternos.

Formados com os cincoenta e dous numeros inteiros, desde o numero 1 até ao numero 52.

NB. Os algarismos, pertencentes aos ternos, serão lidos dous a dous, porquanto foi necessario omittir os pontos ou virgulas de separação. Nestas taboadas vão declarados os ternos correspondentes a 1270 bilhetes, tornando-se facilimo determinar os ternos dos bilhetes, cujos numeros alli não estão, por ser a differença entre estes e os proximamente menores nas taboadas a mesma que entre os segundos numeros dos correspondentes ternos, cujos primeiros e terceiros numeros são identicos.

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
01	010203	100	030410	266	060713
02	010204	106	040510	272	070813
04	020304	111	050610	277	080913
05	010205	115	060710	281	091013
08	020305	118	070810	284	101113
10	030405	120	080910	286	111213
11	010206	121	010211	287	010214
15	020306	130	020311	299	020314
18	030406	138	030411	310	030414
20	040506	145	040511	320	040514
21	010207	151	050611	329	050614
26	020307	156	060711	337	060714
30	030407	160	070811	344	070814
33	040507	163	080911	350	080914
35	050607	165	091011	355	091014
36	010208	166	010212	359	101114
42	020308	176	020312	362	111214
47	030408	185	030412	364	121314
51	040508	193	040512	365	010215
54	050608	200	050612	378	020315
56	060708	206	060712	390	030415
57	010209	211	070812	401	040515
64	020309	215	080912	411	050615
70	030409	218	091012	420	060715
75	040509	220	101112	428	070815
79	050609	221	010213	435	080915
83	060709	232	020313	441	091015
84	070809	242	030413	446	101115
85	010210	251	040513	450	111215
93	020310	259	050613	453	121315

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
455	131415	681	010218	964	151619
456	010216	697	020318	967	161719
470	020316	712	030418	969	171819
483	030416	726	040518	970	010220
495	040516	739	050618	988	020320
506	050616	751	060718	1005	030420
516	060716	762	070818	1021	040520
525	070816	772	080918	1036	050620
533	080916	781	091018	1050	060720
540	091016	789	101118	1063	070820
546	101116	796	111218	1075	080920
551	111216	802	121318	1086	091020
555	121316	807	131418	1096	101120
558	131416	811	141518	1105	111220
560	141516	814	151618	1113	121320
561	010217	816	161718	1120	131420
576	020317	817	010219	1126	141520
590	030417	834	020319	1131	151620
603	040517	850	030419	1135	161720
615	050617	865	040519	1138	171820
626	060717	879	050619	1140	181920
636	070817	892	060719	1141	010221
645	080917	904	070819	1160	020321
653	091017	915	080919	1178	030421
660	101117	925	091019	1195	040521
666	111217	934	101119	1211	050621
671	121317	942	111219	1226	060721
675	131417	949	121319	1240	070821
678	141517	955	131419	1253	080921
680	151617	960	141519	1265	091021

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
1276	101121	1541	010223	1934	101124
1286	111221	1562	020323	1947	111224
1295	121321	1582	030423	1959	121324
1303	131421	1601	040523	1970	131424
1310	141521	1619	050623	1980	141524
1316	151621	1636	060723	1989	151624
1321	161721	1652	070823	1997	161724
1325	171821	1667	080923	2004	171824
1328	181921	1681	091023	2010	181924
1330	192021	1694	101123	2015	192024
1331	010222	1706	111223	2019	202124
1351	020322	1717	121323	2022	212224
1370	030422	1727	131423	2024	222324
1388	040522	1736	141523	2025	010225
1405	050622	1744	151623	2048	020325
1421	060722	1751	161723	2070	030425
1436	070822	1757	171823	2091	040525
1450	080922	1762	181923	2111	050625
1463	091022	1766	192023	2130	060725
1475	101122	1769	202123	2148	070825
1486	111222	1771	212223	2165	080925
1496	121322	1772	010224	2181	091025
1505	131422	1794	020324	2196	101125
1513	141522	1815	030424	2210	111225
1520	151622	1835	040524	2223	121325
1526	161722	1854	050624	2235	131425
1531	171822	1872	060724	2246	141525
1535	181922	1889	070824	2256	151625
1538	192022	1905	080924	2265	161725
1540	202122	1920	091024	2273	171825

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
2280	181925	2601	010227	3046	060728
2286	192025	2626	020327	3067	070828
2291	202125	2650	030427	3087	080928
2295	212225	2673	040527	3106	091028
2298	222325	2695	050627	3124	101128
2300	232425	2716	060727	3141	111228
2301	010226	2736	070827	3157	121328
2325	020326	2755	080927	3172	131428
2348	030426	2773	091027	3186	141528
2370	040526	2790	101127	3199	151628
2391	050626	2806	111227	3211	161728
2411	060726	2821	121327	3222	171828
2430	070826	2835	131427	3232	181928
2448	080926	2848	141527	3241	192028
2465	091026	2860	151627	3249	202128
2481	101126	2871	161727	3256	212228
2496	111226	2881	171827	3262	222328
2510	121326	2890	181927	3267	232428
2523	131426	2898	192027	3271	242528
2535	141526	2905	202127	3274	252628
2546	151626	2911	212227	3276	262728
2556	161726	2916	222327	3277	010229
2565	171826	2920	232427	3304	020329
2573	181926	2923	242527	3330	030429
2580	192026	2925	252627	3355	040529
2586	202126	2926	010228	3379	050629
2591	212226	2952	020328	3402	060729
2595	222326	2977	030428	3424	070829
2598	232426	3001	040528	3445	080929
2600	242526	3024	050628	3465	091029

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
3484	101129	3925	131430	4376	151631
3502	111229	3941	141530	4391	161731
3519	121329	3956	151630	4405	171831
3535	131429	3970	161730	4418	181931
3550	141529	3983	171830	4430	192031
3564	151629	3995	181930	4441	202131
3577	161729	4006	192030	4451	212231
3589	171829	4016	202130	4460	222331
3600	181929	4025	212230	4468	232431
3610	192029	4033	222330	4475	242531
3619	202129	4040	232430	4481	252631
3627	212229	4046	242530	4486	262731
3634	222329	4051	252630	4490	272831
3640	232429	4055	262730	4493	282931
3645	242529	4058	272830	4495	293031
3649	252629	4060	282930	4596	010232
3652	262729	4061	010231	4526	020332
3654	272829	4090	020331	4555	030432
3655	010230	4118	030431	4583	040532
3683	020330	4145	040531	4610	050632
3710	030430	4171	050631	4636	060732
3736	040530	4196	060731	4661	070832
3761	050630	4220	070831	4685	080932
3785	060730	4243	080931	4708	091032
3808	070830	4265	091031	4730	101132
3830	080930	4286	101131	4751	111232
3851	091030	4306	111231	4771	121332
3871	101130	4325	121331	4790	131432
3890	111230	4343	131431	4808	141532
3908	121330	4360	141531	4825	151632

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
4841	161732	5321	161733	5814	151634
4856	171832	5337	171833	5832	161734
4870	181932	5352	181933	5849	171834
4883	192032	5366	192033	5865	181934
4895	202132	5379	202133	5880	192034
4906	212232	5391	212233	5894	202134
4916	222332	5404	222333	5907	212234
4925	232432	5412	232433	5919	222334
4933	242532	5421	242533	5930	232434
4940	252632	5429	252633	5940	242534
4946	262732	5436	262733	5949	252634
4951	272832	5442	272833	5957	262734
4955	282932	5447	282933	5964	272834
4958	293032	5451	293033	5970	282934
4960	303132	5454	303133	5975	293034
4961	010233	5456	313233	5979	303134
4992	020333	5457	010234	5982	313234
5022	030433	5459	020334	5984	323334
5051	040533	5520	030434	5985	010235
5079	050633	5550	040534	6018	020335
5106	060733	5579	050634	6050	030435
5132	070833	5607	060734	6081	040535
5157	080933	5634	070834	6111	050635
5181	091033	5660	080934	6140	060735
5204	101133	5685	091034	6168	070835
5226	111233	5709	101134	6195	080935
5247	121333	5732	111234	6221	091035
5267	131433	5754	121334	6246	101235
5286	141533	5775	131434	6270	111235
5304	151633	5795	141534	6293	121335

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
6315	131435	6816	101136	7306	060737
6336	141535	6841	111236	7336	070837
6356	151635	6865	121336	7365	080937
6375	161735	6888	131436	7393	091037
6393	171835	6910	141536	7420	101137
6410	181935	6931	151636	7446	111237
6426	192035	6951	161736	7471	121337
6441	202135	6970	171836	7495	131437
6455	212235	6988	181936	7518	141537
6468	222335	7005	192036	7540	151637
6480	232435	7021	202136	7561	161737
6491	242535	7036	212236	7581	171837
6501	252635	7050	222336	7600	181937
6510	262735	7063	232436	7618	192037
6518	272835	7075	242536	7635	202137
6525	282935	7086	252636	7651	212237
6531	293035	7096	262736	7666	222337
6536	303135	7105	272836	7680	232437
6540	313235	7113	282936	7693	242537
6543	323335	7120	293036	7705	252637
6545	333435	7126	303136	7716	262737
6546	010236	7131	313236	7726	272837
6580	020336	7135	323336	7735	282937
6613	030436	7138	333436	7743	293037
6645	040536	7140	343536	7750	303137
6676	050636	7141	010237	7756	313237
6706	060736	7176	020337	7761	323337
6735	070836	7210	030437	7765	333437
6763	080936	7243	040537	7768	343537
6790	091036	7275	050637	7770	353637

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
7771	010238	8416	313238	9049	252639
7807	020338	8422	323338	9062	262739
7842	030438	8427	333438	9074	272839
7876	040538	8431	343538	9085	282939
7909	050638	8434	353638	9095	293039
7941	060738	8436	363738	9104	303139
7972	070838	8437	010239	9112	313239
8002	080938	8474	020339	9119	323339
8031	091038	8510	030439	9125	333439
8059	101138	8545	040539	9130	343539
8086	111238	8579	050639	9134	353639
8112	121338	8612	060739	9137	363739
8137	131438	8644	070839	9139	373839
8161	141538	8675	080939	9140	010240
8184	151638	8705	091039	9178	020340
8206	161738	8734	101139	9215	030440
8227	171838	8762	111239	9251	040540
8247	181938	8789	121339	9286	050640
8266	192038	8815	131439	9320	060740
8268	202138	8840	141539	9353	070840
8301	212238	8864	151639	9385	080940
8317	222338	8887	161739	9416	091040
8332	232438	8909	171839	9446	101140
8346	242538	8930	181939	9475	111240
8359	252638	8950	192039	9503	121340
8371	262738	8969	202139	9530	131440
8382	272838	8987	212239	9556	141540
8392	282938	9004	222339	9581	151640
8401	293038	9020	232439	9605	161740
8409	303138	9035	242539	9628	171840

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
9650	181940	10196	101141	10661	010242
9671	192040	10226	111241	10701	020342
9691	202140	10255	121341	10740	030442
9710	212240	10283	131441	10778	040542
9728	222340	10310	141541	10815	050642
9745	232440	10336	151641	10851	060742
9761	242540	10361	161741	10886	070842
9776	252640	10385	171841	10920	080942
9790	262740	10408	181941	10953	091042
9803	272840	10430	192041	10985	101142
9815	282940	10451	202141	11016	111242
9826	293040	10471	212241	11046	121342
9836	303140	10490	222341	11075	131442
9845	313240	10508	232441	11103	141542
9853	323340	10525	242541	11130	151642
9860	333440	10541	252641	11156	161742
9866	343540	10556	262741	11181	171842
9871	353640	10570	272841	11205	181942
9875	363740	10583	282941	11228	192042
9878	373840	10595	293041	11250	202142
9880	383940	10606	303141	11271	212242
9881	010241	10616	313241	11291	222342
9920	020341	10625	323341	11310	232442
9958	030441	10633	333441	11328	242542
9995	040541	10640	343541	11345	252642
10031	050641	10646	353641	11361	262742
10066	060741	10651	363741	11376	272842
10100	070841	10655	373841	11390	282942
10133	080941	10658	383941	11403	293042
10165	091041	10660	394041	11415	303142

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
11426	313242	12111	212243	12684	101144
11436	323342	12132	222343	12717	111244
11445	333442	12152	232443	12749	121344
11453	343542	12171	242543	12780	131444
11460	353642	12189	252643	12810	141544
11466	363742	12206	262743	12839	151644
11471	373842	12222	272843	12867	161744
11475	383942	12237	282943	12894	171844
11478	394042	12251	293043	12920	181944
11480	404142	12264	303143	12945	192044
11481	010243	12276	313243	12969	202144
11522	020343	12287	323343	12992	212244
11562	030443	12297	333443	13014	222344
11601	040543	12306	343543	13035	232444
11639	050643	12314	353643	13055	242544
11676	060743	12321	363743	13074	252644
11712	070843	12327	373843	13092	262744
11747	080943	12332	383943	13109	272844
11781	091043	12336	394043	13125	282944
11814	101143	12339	404143	13140	293044
11846	111243	12341	414243	13154	303144
11877	121343	12342	010244	13167	313244
11907	131443	12384	020344	13179	323344
11936	141543	12425	030444	13190	333444
11964	151643	12465	040544	13200	343544
11991	161743	12504	050644	13209	353644
12017	171843	12542	060744	13217	363744
12042	181943	12579	070844	13224	373844
12066	192043	12615	080944	13230	383944
12089	202143	12650	091044	13235	394044

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
13239	404144	14055	282945	14716	151646
13242	414244	14071	293045	14746	161746
13244	424344	14086	303145	14775	171846
13245	010245	14100	313245	14803	181946
13288	020345	14113	323345	14830	192046
13330	030445	14125	333445	14856	202146
13371	040545	14136	343545	14881	212246
13411	050645	14146	353645	14905	222346
13450	060745	14155	363745	14928	232446
13488	070845	14163	373845	14950	242546
13525	080945	14170	383945	14971	252646
13561	091045	14176	394045	14991	262746
13596	101145	14181	404145	15010	272846
13630	111245	14185	414245	15028	282946
13663	121345	14188	424345	15045	293046
13695	131445	14190	434445	15061	303146
13726	141545	14191	010246	15076	313246
13756	151645	14235	020346	15090	323346
13785	161745	14278	030446	15103	333446
13813	171845	14320	040546	15115	343546
13840	181945	14361	050646	15126	353646
13866	192045	14401	060746	15136	363746
13891	202145	14440	070846	15145	373846
13915	212245	14478	080946	15153	383946
13938	222345	14515	091046	15160	394046
13960	232445	14551	101146	15166	404146
13981	242545	14586	111246	15171	414246
14001	252645	14620	121346	15175	424346
14020	262745	14653	131446	15178	434446
14038	272845	14685	141546	15180	444546

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
15181	010247	16096	313247	16801	161748
15226	020347	16111	323347	16832	171848
15270	030447	16125	333447	16862	181948
15313	040547	16138	343547	16891	192048
15355	050647	16150	353647	16919	202148
15396	060747	16161	363747	16946	212248
15436	070847	16171	373847	16972	222348
15475	080947	16180	383947	16997	232448
15513	091047	16188	394047	17021	242548
15550	101147	16195	404147	17044	252648
15586	111247	16201	414247	17066	262748
15621	121347	16206	424347	17087	272848
15655	131447	16210	434447	17107	282948
15688	141547	16213	444547	17126	293048
15720	151647	16215	454647	17144	303148
15751	161747	16216	010248	17161	313248
15781	171847	16262	020348	17177	323348
15810	181947	16307	030448	17192	333448
15838	192047	16351	040548	17206	343548
15865	202147	16394	050648	17219	353648
15891	212247	16436	060748	17231	363748
15916	222347	16477	070848	17242	373848
15940	232447	16517	080948	17252	383948
15963	242547	16556	091048	17261	394048
15985	252647	16594	101148	17269	404148
16006	262747	16631	111248	17276	414248
16026	272847	16667	121348	17282	424348
16045	282947	16702	131448	17287	434448
16063	293047	16736	141548	17291	444548
16080	303147	16769	151648	17294	454648

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
17296	464748	18254	303149	18935	131450
17297	010249	18272	313249	18971	141550
17344	020349	18289	323349	19006	151650
17390	030449	18305	333449	19040	161750
17435	040549	18320	343549	19073	171850
17479	050649	18334	353649	19105	181950
17522	060749	18347	363749	19106	192050
17564	070849	18359	373849	19166	202150
17605	080949	18370	383949	19195	212250
17645	091049	18380	394049	19223	222350
17684	101149	18389	404149	19250	232450
17722	111249	18397	414249	19276	242550
17759	121349	18404	424349	19301	252650
17795	131449	18410	434449	19325	262750
17830	141549	18415	444549	19348	272850
17864	151649	18419	454649	19370	282950
17897	161749	18422	464749	19391	293050
17929	171849	18424	474849	19411	303150
17960	181949	18425	010250	19430	313250
17990	192049	18473	020350	19448	323350
18019	202149	18520	030450	19465	333450
18047	212249	18566	040550	19481	343550
18074	222349	18611	050650	19496	353650
18100	232449	18655	060750	19510	363750
18125	242549	18698	070850	19523	373850
18149	252649	18740	080950	19535	383950
18172	262749	18781	091050	19546	394050
18194	272849	18821	101150	19556	404150
18215	282949	18860	111250	19565	414250
18235	293049	18898	121350	19573	424350

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
19580	434450	20501	252651	21066	060752
19586	444550	20526	262751	21111	070852
19591	454650	20550	272851	21155	080952
19595	464750	20573	282951	21198	091052
19598	474850	20595	293051	21240	101152
19600	484950	20616	303151	21281	111252
19601	010251	20636	313251	21321	121352
19650	020351	20655	323351	21360	131452
19698	030451	20673	333451	21398	141552
19745	040551	20690	343551	21435	151652
19791	050651	20706	353651	21471	161752
19836	060751	20721	363751	21506	171852
19880	070851	20735	373851	21540	181952
19923	080951	20748	383951	21573	192052
19965	091051	20760	394051	21605	202152
20006	101151	20771	404151	21636	212252
20046	111251	20781	414251	21666	222352
20085	121351	20790	424351	21695	232452
20123	131451	20798	434451	21723	242552
20160	141551	20805	444551	21750	252652
20196	151651	20811	454651	21776	262752
20231	161751	20816	464751	21801	272852
20265	171851	20820	474851	21825	282952
20298	181951	20823	484951	21848	293052
20330	192051	20825	495051	21870	303152
20361	202151	20826	010252	21891	313252
20391	212251	20876	020352	21911	323352
20420	222351	20925	030452	21930	333452
20448	232451	20973	040552	21948	343552
20475	242551	21020	050652	21965	353652

BILHETES.		BILHETES.		BILHETES.	
NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.	NUMEROS.	TERNOS.
21981	363752	22046	414252	22086	464752
21996	373852	22056	424352	22091	474852
22010	383952	22065	434452	22095	484952
22023	394052	22073	444552	22098	495052
22035	404152	22080	454652	22100	505152

Exemplos. — P. — Qual é o terno do bilhete n.º..... 6400?
R. — Nas taboadas o n.º proximamente menor é..... 6393 —17,18,35

A differença entre os dous n.ºs é..... 07 + 7

Portanto, ajuntando 7 ao segundo numero do respectivo terno, teremos o terno pedido 17,25,35

P. — Qual é o terno do bilhete n.º..... 14840?
R. — Nas taboadas o n.º proximamente menor é..... 14830 —19,20,46

A differença entre os dous numeros é.... 10 + 10

Portanto, ajuntando 10 ao segundo numero do respectivo terno, teremos o terno pedido..... 19,30,46

P. — Qual é o n.º do terno ..... 14,25,32?
R. — Nas taboadas o terno proximamente menor é ..... 14,15,32 — 4808

A differença entre os segundos n.ºs é..... 10 + 10

Portanto, ajuntando 10 ao respectivo numero, teremos o numero pedido..... 4818

Planos para as loterias Lisbonenses.

N.º de premios	Valor em entradas.	Bilhetes, que os ganham.	N.º de premios.	Valor em entradas.	Bilhetes, que os ganham
		1.º *Com 26 cartas ou numeros.*			2.º *Com 52 cartas ou numeros.*
1	100	Pelos 3 ultimos extractos.	1	538	Pelos 3 ultimos extractos.
3	40	Pelo 23.º extr. e 2 dos posteriores.	3	200	Pelo 49.º extracto e 2 dos posteriores.
6	20	Pelo 22.º extr. e 2 dos ditos.	6	100	Pelo 48.º extr. e 2 dos ditos.
10	10	Pelo 21.º extr. e 2 dos ditos.	10	50	Pelo 47.º extr. e 2 dos ditos.
15	8	Pelo 20.º extr. e 2 dos ditos.	15	40	Pelo 46.º extr. e 2 dos ditos.
21	6	Pelo 19.º extr. e 2 dos ditos.	21	30	Pelo 45.º extr. e 2 dos ditos.
28	4	Pelo 18.º extr. e 2 dos ditos.	28	20	Pelo 44.º extr. e 2 dos ditos.
36	2	Pelo 17.º extr. e 2 dos ditos.	36	10	Pelo 43.º extr. e 2 dos ditos.
1420	1	Dos ternos formados com os ultimos 22 extractos os que não vão acima declarados.	15060	1	Dos ternos formados com os ultimos 46 extrac. os que não vão acima declarados
1540 Premios. Pelos ultimos 22 extracts.			15180 Premios. Pelos ultimos 46 extract.		
1060 Brancos. Pelos primeiros 4 extract.			6920 Brancos. Pelos primeiros 6 extract.		
2600 Bilhetes. Capital da loteria.			22100 Bilhetes. Çapital da loteria.		
2290 Entrad. 88 por 100 benef. dos parc.			19448 Entrad. 88 por 100 benef. dos parc.		
310 Entrad. 12 por 100 benef. do banq.			2652 Entrad. 12 por 100 benef. do banq.		
		3.º *Com 20 cartas ou numeros.*			4.º *Com 40 cartas ou numeros.*
1	50	Pelos 3 ultimos extractos.	1	200	Pelos 3 ultimos extractos.
3	25	Pelo 17.º extr. e 2 dos posteriores.	3	100	Pelo 37.º extracto e 2 dos posteriores.
6	10	Pelo 16.º extr. e 2 dos ditos.	6	50	Pelo 36.º extr. e 2 dos ditos.
10	8	Pelo 15.º extr. e 2 dos ditos.	10	25	Pelo 35.º extr. e 2 dos ditos.
15	6	Pelo 14.º extr. e 2 dos ditos.	15	20	Pelo 34.º extr. e 2 dos ditos.
21	4	Pelo 13.º extr. e 2 dos ditos.	21	15	Pelo 33.º extr. e 2 dos ditos.
28	2	Pelo 12.º extr. e 2 dos ditos.	28	10	Pelo 32.º extr. e 2 dos ditos.
36	2	Pelo 11.º extr. e 2 dos ditos.	36	10	Pelo 31.º extr. e 2 dos ditos.
440	1	Dos ternos formados com os ultimos 16 extr. os que não vão acima declarados.	6425	1	Dos ternos formados com os ultimos 35 extrac. os que não vão acima declarados
560 Premios. Pelos ultimos 16 extractos.			6545 Premios. Pelos ultimos 35 extract.		
580 Brancos. Pelos primeiros 4 extractos			3335 Brancos. Pelos primeiros 5 extract.		
1140 Bilhetes. Capital da loteria.			9880 Bilhetes. Capital da loteria.		
1007 Entradas. Beneficio dos parceiros.			8730 Entradas. Beneficio dos parceiros.		
133 Entradas. Beneficio do banqueiro.			1150 Entradas. Beneficio do banqueiro.		
		Com 26 cartas e premios iguaes.			*Com 52 cartas e premios iguaes.*
286	8	Pelos ultimos 15 extractos.	3654	6	Pelos ultimos 29 extractos.
		Com 20 cartas e premios iguaes.			*Com 40 cartas e premios iguaes.*
120	9	Pelos ultimos 10 extractos.	1350	7	Pelos ultimos 21 extractos.

Taboada fundamental do jogo denominado Loterias Lisbonenses.

	Cartas do baralho da distribuição dos bilhetes.	Cartas, ou numeros.	Bilhetes ou ternos de cartas ou numeros.	Bilhetes determinados por cada estro e por cada documento	Differenças auxiliares.						Numeros auxiliares.			
					1	2	3	4	5	6	6	7	8	9
1.º Naipe — Paos.	3	3	1	1	1	1	0	0	0	0	6	7	8	9
	4	4	4	3	2	3	3	0	0	0	18	21	24	27
	5	5	10	6	3	5	6	6	0	0	36	42	48	54
	6	6	20	10	4	7	9	10	10	0	60	70	80	90
	7	7	35	15	5	9	12	14	15	15	90	105	120	135
	V	8	56	21	6	11	15	18	20	21	126	147	168	189
	D	9	84	28	7	13	18	22	25	27	168	196	224	252
	R	10	120	36	8	15	21	26	30	33	216	252	288	324
2.º Naipe — Ouros.	1	11	165	45	9	17	24	30	35	39	270	315	360	405
	2	12	220	55	10	19	27	34	40	45	330	385	440	495
	3	13	286	66	11	21	30	38	45	51	396	462	528	594
	4	14	364	78	12	23	33	42	50	57	468	546	624	702
	5	15	455	91	13	25	36	46	55	63	546	637	728	819
	6	16	560	105	14	27	39	50	60	69	630	735	840	945
	7	17	680	120	15	29	42	54	65	75	720	840	960	1080
	V	18	816	136	16	31	45	58	70	81	816	952	1088	1224
	D	19	969	153	17	33	48	62	75	87	918	1071	1224	1337
	R	20	1140	171	18	35	51	66	80	93	1026	1197	1368	1539
3.º Naipe — Espadas.	1	21	1330	190	19	37	54	70	85	99	1140	1330	1520	1710
	2	22	1540	210	20	39	57	74	90	105	1260	1470	1680	1890
	3	23	1771	231	21	41	60	78	95	111	1386	1617	1848	2079
	4	24	2024	253	22	43	63	82	100	117	518	1771	2024	2277
	5	25	2300	276	23	45	66	86	105	123	1656	1932	2208	2484
	6	26	2600	300	24	47	69	90	110	129	1800	2100	2400	2700
	7	27	2925	325	25	49	72	94	115	135	1950	2275	2600	2925
	V	28	3276	351	26	51	75	98	120	141	2106	2457	2808	3159
	D	29	3654	378	27	53	78	102	125	147	2268	2646	3024	3402
	R	30	4060	406	28	55	81	106	130	153	2436	2842	3248	3654
4.º Naipe — Copas.	1	31	4495	435	29	57	84	110	135	159				
	2	32	4960	465	30	59	87	114	140	165				
	3	33	5456	496	31	61	90	118	145	171				
	4	34	5984	528	32	63	93	122	150	177				
	5	35	6545	561	33	65	96	126	155	183				
	6	36	7140	595	34	67	99	130	160	189				
	7	37	7770	630	35	69	102	134	165	195				
	V	38	8436	666	36	71	105	138	170	201				
	D	39	9139	703	37	73	108	142	175	207				
	R	40	9880	741	38	75	111	146	180	213				
P.	8	41	10660	780	39	77	114	150	185	219				
	9	42	11480	820	40	79	117	154	190	225				
	10	43	12341	861	41	81	120	158	195	231				
O.	8	44	13244	903	42	83	123	162	200	237				
	9	45	14190	946	43	85	126	166	205	243				
	10	46	15180	990	44	87	129	170	210	249				
E.	8	47	16215	1035	45	89	132	174	215	255				
	9	48	17296	1081	46	91	135	178	220	261				
	10	49	18424	1128	47	93	138	182	225	267				
C.	8	50	19600	1176	48	95	141	186	230	273				
	9	51	20825	1225	49	97	144	190	235	279				
	10	52	22100	1275	50	99	147	194	240	285				

Docum.º é o agg. egado dos bilhetes formados por qualquer carta ou n.º, e duas quaesquer das anteriores: assim 7 ouros, ou o n.º 17, pode formar um docum.º que representa os 120 bilhetes formados pela dita carta e duas quaesquer das anteriores. As differenças auxiliares mostram a quantidade de brancos, que cada docum.º contém, em razão de sahirem nos extractos brancos 1, 2, 3, 4, 5, ou 6 das cartas que representa. Os ns. auxiliares mostram quanto ganha o 3.º, o 4.º, etc., dos extractos premiados, collocados de menor a maior, e da esquerda para a direita, e sendo iguaes os premios da loteria.

Lôto.

Para jogar o loto é preciso ter o que se chama uma *caixa*, ou *jogo do lôto*. Esta caixa ordinariamente de cartão, tem seis polegadas pouco mais ou menos d'altura, e oito a nove de largura, contem, 1.° uma tabella impressa e pegada na tampa da caixa onde estão as regras do jogo; 2.° a um lado da caixa se acham collocados verticalmente na sua largura e bem unidos, vinte e quatro cartões, trez azues, trez encarnados, trez amarellos, e trez verdes: estes cartões estão divididos transversalmente, e de maneira a que a linha divisoria se aproxima mais da parte de cima do que de baixo: divididos em casas numeradas, umas vezes dobradas, outras seguidas, e outras separadas por casas da côr do fundo do cartão. Os cartões tem na caixa um repartimento que os contem á justa; o resto da caixa fórma um repartimento quasi igual ao outro, ainda que um pouco maior, no qual está, 3.° um pequeno sacco, fechado por cordões, e que contem quasi duzentos tentos pequenos, que servem para cobrir os numeros dos cartões; 4.° um sacco maior, de côr differente do outro, contendo umas bolotas de páo ou outra qualquer materia, com numeros desde um até noventa, e para não confundir 69 com 96, 19 com 61, etc. o que facilmente aconteceria no tirar os numeros, uma pequena linha está posta por baixo para a indicação do numero; assim tem, 69, 96. etc. 5.° uma pequena bandeja; 6.° uma caixa com buracos semi-esphericos para se pôrem os numeros á proporção que vão sahindo, e para serem examinados por qualquer jogador.

Primeiro modo de jogar o lôto. — E' o mais simples, e por isso o menos interessante: é proprio dos meninos: tiram-se trez cartões, por exemplo, e põe-se sobre a meza, um em cima do outro, diante de si. Estipula-se o preço da partida, depois um dos jogadores pegando no sacco, revolve-o, e meche-o por um pequeno espaço de tempo, e mettendo a mão direita dentro do sacco, tira um numero que diz em voz alta, e o põe na caixa que tem diante de si. Então cada jogador pega n'um tento, e o põe sobre o numero correspondente que está no seu cartão. Como os numeros estão muitas vezes repetidos, aquelles que os tem marcam em ambas as partes. Continua-se assim até que um dos jogadores tenha coberto todos os numeros do seu cartão.

Segundo modo de jogar o lôto denominado a quina. — A maneira de jogar é a mesma que no antecedente, e aquelle que fizer primeiro a quina, que se chama *quinar*, isto é, que marcar cinco numeros seguidos na mesma fileira, ganha a partida.

Terceiro modo de jogar o lôto. — Este é o verdadeiro jogo. Pódem entrar desde dous até doze jogadores; cada um tem dous cartões; tiram-se sómente quinze numeros, e cada um marca; e

depois segundo que se faz duque, terno, quaderna, ou quina, tomam-se dous, trez, quatro, cinco tentos dos que cada um pôz no bolo no começo do jogo, pela convenção que se fizer. Como é raro fazer-se quina, e que é a melhor sorte, estipula-se muitas vezes, que esta sorte annulle as outras, e ganhe todo o bolo.

Joga-se ainda o lôto de outro modo: aquelle que tira os numeros é o banqueiro, e os outros jogadores recebem d'elle a paga do duque, terno, etc, com tanto que elle não tire uma sorte maior. Assim se entre os outros jogadores se encontra uma quadra, e que elle só tenha um terno, paga á sorte maior; porem aquelles jogadores que tiverem só duque, pagam ao banqueiro.

Malha.

O jogo da *malha*, é um jogo de exercicio onde podem jogar dous ou quatro de parceiros. Para jogar collocam-se dous páos cada um na extremidade d'um espaço em comprimento, e marcado para esse fim. Os dous jogadores começam d'uma das extremidades d'onde está um dos páos, atirando com as suas *malhas* ao outro páo, para vêr se o derrubam, depois jogam de lá para cá, e assim continuam até ao fim do jogo. O jogo consta de vinte e quatro pontos; quem os fizer primeiro ganha a aposta.

Quem deitar com a *malha* o páo abaixo, ganha dous pontos. Além disto o que ficar com a sua malha mais proxima do páo conta um ponto. Quando qualquer malha fica no logar do páo, arma-se este em cima d'ella, o que se chama ficar de *cama*. Ninguem ao jogar, póde pôr os pés adiante do páo. Quando se joga de quatro de parceiros, o jogo faz-se da mesma maneira, devendo jogar alternados, e nunca dous parceiros seguidos.

Malheirão.

Jogo pueril. Senta-se um sobre as costas do outro. dando-lhe com o cotovelo, e o punho cerrado, até o outro adivinhar, quantos dedos tem sobre si.

Manilha.

Para jogar a manilha, o que se pode fazer entre duas pessôas, ou quatro de parceiros; tiram-se os logares por sorte; para isso estendem-se as cartas sobre a mesa, com as costas para cima, e tira cada jogador uma á ventura; os dous que tiram as cartas maiores são parceiros um do outro, e por consequencia os que tiram as cartas menores são tambem parceiros um do outro. Quem tira a carta mais pequena dá cartas. Tiram-se os dez ao baralho, e dão-se doze cartas a ca la um, uma a uma, da direita para a es-

Cartas

querda. O jogador que dá as cartas deita a ultima na mesa descoberta, e se é uma *manilha*, ou uma figura, ganha os tentos que ella vale. Se o que dá cartas erra, passam adiante. A maior carta é o nove, a que se dá o nome de *manilha*, depois o az, o rei, o valete, a dama, o oito, o sete, o seis, o cinco, o quatro, o tres, e o dous, que é a menor de todas as cartas. Todo o jogador é obrigado a cobrir o carta do seu contrario, a cortar-lhe a vasa quando não tem carta do mesmo naipe que vem jogado, e a recortal-a se vem cortada, e elle tem trunfo maior. Em consequencia d'isto, o jogador, que não joga carta do mesmo naipe da primeira carta da vasa tendo-a, renuncia; o jogador, que estando baldo ao naipe da primeira carta, e sendo a vasa dos contrarios, a não corta tendo trunfo, renuncia; o jogador, que vindo uma vasa cortada pelos contrarios, a não recortar tendo trunfo maior, e estando baldo ao naipe da primeira carta da vasa, renuncia.

Quem renuncia perde dez tentos para os contrarios, e não conta os pontos que faz na mão em que renuncia. A vasa que corta qualquer jogador quando renuncia, fica pertencendo a quem a corta, o que parece legalisar de algum modo o dolo; póde haver casos em que a vantagem de cortar uma vasa seja superior á pena de pagar os dez tentos, o que succede sempre que a vasa cortada vale mais de dez pontos, e o jogador que a corta faz nessa mão menos de 36. Dizemos 36, porque é só d'este numero para cima que se pagam os pontos jogando de parceiros. Uma lei mais justa seria a que impozesse á renuncia sómente a pena dos dez pontos, ficando a vasa a quem pertencesse, se lh'a não cortassem contra as regras do jogo. O ganho conta-se por pontos; a manilha vale cinco, o az quatro, o rei tres, o valete dous, a dama um, e cada vasa um, o que dá a totalidade de 72; os parceiros que fazem 36 não perdem, nem ganham; se fazem mais ganham os que excedem este numero, e se fazem menos perdem os que lhe faltam para completar os 36. A manilha joga-se a robers, a jogos de 36 pontos cada um, ou a pagar no fim de cada jogo os tentos que se ganham. Quando se joga a robers, cada rober consta de dous jogos de 36 pontos cada um: os parceiros que fazem 36 antes que os outros tenham 18, ganham o jogo dobrado; dous jogos dobrados sem que os contrarios tenham ganhado nenhum dão cinco; porque se conta o do rober, um dobrado e um singelo dão quatro, e dous singelos tres; se os contrarios ganham algum desconta-se-lhe um, se o ganham singelo, e dous se o ganham dobrado. Quando se joga a jogos contam-se primeiro 18 por baixo, e depois deslavram-se pondo no seu logar um signal para se conhecer que se continuam a lavrar os ultimos 18; os parceiros que fazem primeiro os ultimos 18 ganham o jogo; em algumas partes ganham-o dobrado, se acabam antes que os contrarios cheguem a 18. Quando se joga a tentos deita-se

regularmente dinheiro na mesa, e paga-se o que se perde no fim de cada mão. A renuncia toma a este jogo o nome de *borrada*, nome com que se designa tambem o jogo da manilha, sobretudo quando se joga falada. A manilha joga-se em algumas partes com favorita: neste caso o trunfo da primeira mão fica sendo o naipe favorito em quanto se joga, quando sahe o trunfo neste naipe pagam-se os pontos dobrados. A unica differença que ha entre a manilha e a manilha falada, é a de se jogar a primeira calada, entretanto, que na segunda o jogador que dirige o jogo pergunta ao seu parceiro que cartas tem, e manda-lhe jogar o que julga mais conveniente. Depois que os contrarios fazem vasa, o que dirige entre elles o jogo pergunta ao outro que cartas tem, e manda-lhe jogar o que lhe parece melhor. Os dous que dirigem o jogo devem sabel-o a fundo, os outros basta que conheçam as cartas, todavia, se fôrem bons jogadores podem servir de muita vantagem cada um ao seu parceiro, jogando em algumas circumstancias sem manifestar o seu jogo. E' permittido ao jogador que pergunta ao seu parceiro que cartas tem, o empregar todos os meios capazes de lh'as fazer conhecer a elle ocultando-as aos outros. Por exemplo, póde perguntar-lhe, se tem algum tres acompanhado de tal ou tal carta, e conhecendo pelos que tem na mão, qual é o do seu parceiro, perguntar-lhe se está bem naquelle naipe, e servir-se assim das cartas de que tem duas ou tres na mão, para conhecer as do seu parceiro. Em uma palavra é permittido empregar todos os meios que offerecem as circumstancias do jogo; mas não é permittido empregar signaes, ou expressões particulares, que os dous que os empregam tenham estipulado sem os outros o saberem, o que seria uma especie de roubo, por se entenderem, e entenderem os contrarios, sem estes os entenderem a elles. Na manilha falada os jogadores que jogam de mão têm a vantagem de podêrem fazer as suas cartas, e de podèrem desandar as dos seus contrarios, fazendo muito mais pontos do que fariam se não jogassem primeiro. Esta vantagem é superior á que tem os que dão cartas de podêr levantar uma manilha, ou uma figura. Como é melhor sêr mão do que pé na manilha falada, quem erra as cartas torna a dal-as. Como o valor das vasas é insignificante comparado ao das manilhas, e das figuras, o principio geral que deve seguir todo o jogador, é o de fazer o maior numero possivel de manilhas, e de figuras, desandando para as manilhas do seu parceiro as figuras dos contrarios. Se tem, por exemplo, a dama, o rei de um naipe de que o seu parceiro tem a manilha, deve jogar o rei para desandar o az, se estiver á sua direita, o que lhe produzirá uma vasa de treze pontos, a saber: tres do rei, com quatro do az fazem sete, e cinco da manilha doze, os quaes com o

ponto que vale a vasa fazem treze. Se jogasse a dama tendo o contrario da direita az, e valete, entraria de valete o que faria valer a vasa sómente nove pontos, a saber: um da dama, dous do valete, cinco da manilha, e o da vasa, o que produziria a perda real de quatro pontos; o que tem o az ganharia depois o rei, fazendo-o desandar com o sete, ou oito do seu parceiro. Este exemplo basta para dar uma idéia do modo porque se deve jogar. Quem tem uma manilha com quatro ou cinco cartas do mesmo naipe deve jogal-a á cabeça, se não póde destrunfar a mão. O jogador que está forte em trunfos, e póde trunfar duas ou tres vezes, deve trunfar se tem manilhas, ou rifas de muitas cartas.

Mão-Morta.

Jogo pueril; consiste em que um menino faz a mão molle como morta, e outro pegando-lhe pelo pulso, lh'a chocaleja forte, e cantando:

Mão morta, mão morta,
Com os filhinhos á porta,
Não tenho que lhe dar,
Dou-lhe com a tranca da porta.

E quando acaba este ultimo verso, lhe dá com effeito com a mão pelo rosto.

Mão Quente.

Jogo pueril. Aquelle a quem a sorte designa é o primeiro que faz o papel de padecente. Curva-se pondo a cabeça sobre uma mesa, cadeira, ou joelhos de uma das pessôas do jogo, com os olhos fechados, e a mão aberta sobre as costas. Então um dos jogadores lhe dá uma palmada, e elle solta-se immediatamente para adivinhar quem lhe dêo, ou conforme se tem estipulado, deve adivinhar sem mudar de posição; se consegue advinhar cede-lhe o seu logar, no caso contrario continúa o jogo. Logo que se dá a palmada todos os jogadores devem dizer em côro e cantarolando — *adivinha quem te dêo*

Mappa-Mundo.

Joga-se este jogo com dous dados, e com tentos, a que se dá qualquer valor, sobre um taboleiro composto de 78 casas, numeradas, e com uma denominação particular. O inventor d'este jogo teve em vista familiarisar a memoria com os nomes dos diversos paizes do mundo; faz por consequencia viajar os jogadores, os quaes partem de Paris para irem embarcar em Brest. Assim a primeira casa onde está annunciada a partida de Paris

para Brest, indica o embarque. A segunda, a America, esta parte do mundo está dividida em Septentrional e em Meridional.

A terceira, o Mexico, d'antes a Nova Hespanha, onde ficam as cidades de Guaxala, Vera-Cruz, Panamá, e Guatimala.

A quarta, a Luisianna e a Florida, onde se encontram minas de ouro e de prata; assim como a Nova-Orleans, cidade sobre a Missisipe.

A quinta, o Canadá, onde estão as cidades de Quebec e de Porto-Real.

A sexta, a Pensylvania, a Virginia, a Carolina, e outros logares pertencentes aos Estados-Unidos da America.

A setima, a Terra-Firme, onde se vêm as cidades de Santa-Fé, Carthagena, e de Popayan.

A oitava, o Perú, notavel pelas suas minas d'ouro, e prata, e pelas cidades de Lima, Cusco, Quito, e Guamanga.

A nona, o Brazil e o paiz do Amazonas, onde abunda o ouro, a prata, o assucar, e o tabaco, e onde se acham as cidades do Rio de Janeiro, de São Salvador, Pernambuco, e Pará.

A decima, o Chili e o Paraguay, igualmente conhecidos pelas minas d'ouro, e de prata, e onde se acham as cidades de São Thiago, da Conceição, Rio da Prata, e da Assumpção.

A undecima, a terra de Magalhães, assim conhecida pelo nome do seu descobridor o famoso portuguez Fernando de Magalhães, e a terra Antartica, onde ficam a Nova-Guiné, a Nova-Zelandia, e a Nova-Hollanda.

A duodecima, as ilhas dos Açores, as ilhas Lucayas, as das Bermudas, de Porto-Rico, das Barbadas, e a Martinica.

A decima terceira, as ilhas de São Domingos, São Vicente, da Granada, da Trindade, e de Cayenna.

A decima quarta, a Asia, onde está a Nova-Zembla, a Tartaria-Russa, e a Grande-Tartaria.

A decima quinta, a cidade de Samarcande e o reino d'este nome.

A decima sexta, o imperio da China, onde estão as cidades de Pekin, Nanking, Cantão, etc.

A decima setima, o imperio de Mogol, de que é capital Delhi.

A decima oitava, as indias Orientaes, onde se acha Gôa, Agra, o reino de Surrate, e a costa de Malabar.

A decima nona, a costa de Coromandel, onde ficam as cidades de Pondicheri, e os reinos de Siam, Ava, e de Pegu.

A vigessima, a ilha de Ceylão, o reino de Candi, e a Persia.

A vigessima primeira, o monte Taurus, e a cidade de Astracan.

A vigessima segunda, a Turquia-asiatica, onde ficam as cidades de Trebisonda, de Smirna, de Alexandretta, e de Amasia.

A vigessima terceira, as cidades de Alepo, de Damasco, de Bagdad, e a antiga Babylonia.

A vigessima quarta, Jerusalem, e as ilhas de Chypre, e de Rhodes.

A vigessima quinta, a Arabia, a Meca, Medina e Moka.

A vigessima sexta, o imperio do Japão.

A vigessima setima, a cidade de Meaco, onde se faz um consideravel commercio de porcelanas, dentes de elefante, e estofos do Japão.

A vigessima oitava, as ilhas Mariannas, e as de Sumatra.

A vigessima nona, as ilhas Philippinas, e as Molucas, notaveis pelas minas d'ouro, prata, e diamantes.

A trigessima, a ilha de Borneo, em cujos rios auriferos se encontram palhetas d'ouro, e perolas.

A trigessima primeira, a ilha de Celebes, onde está o reino d'este nome e o de Macassar.

A trigessima segunda, a ilha de Java, e a cidade de Batavia,

A trigessima terceira, as ilhas de Hainam e a Formosa.

A trigessima quarta, as ilhas Maldivas.

A trigessima quinta, a Africa onde fica o Egypto, o Cairo, Alexandria, e o Nilo.

A trigessima sexta, a Barbaria, que contém os reinos de Marrocos, Argel, Tunes, e de Tripoli.

A trigessima setima, o deserto de Sara, e a Nigricia.

A trigessima oitava, a Guiné, o Cabo Verde, o Senegal, e a Costa d'Ouro, assim conhecida pela quantidade de ouro em pó que se encontra nos rios.

A trigessima nona, o reino do Congo, e a cidade de São Salvador.

A quadragessima, a Nubia, Abyssinia, e a Cafraria.

A quadragessima primeira, as costas de Ayen, de Abex, e de Zanguebar, e os reinos de Monotapa, e de Monoemugi.

A quadragessima segunda, os Hottentotes, o cabo de Bôa Esperança, ilha da Madeira, e as Canarias.

A quadragessima terceira, as ilhas de Ferro, do Cabo-Verde, e de São Thomaz, de Santa Helena e Zocotora.

A quadragessima quarta, a ilha de Madagascar.

A quadragessima quinta, a Europa, onde fica a Laponia e a Suécia.

A quadragessima sexta, os reinos da Noruega e Dinamarca.

A quadragessima setima, a Finlandia, a Livonia, e a Russia europea.

A quadragessima oitava, o imperio d'Allemanha.

A quadragessima nona, o Tirol, a Baviera, e Nuremberg.

A quinquagessima, as cidades de Ausgsburgo, de Francfort e de Heidelberg.

A quinquagessima primeira, o bispado de Munster, e os eleitorados de Moguncia e de Treves.

A quinquagesima segunda, Hanover, Colonia e Leipsick.

A quinquagesima terceira, a Bohemia, a Lusacia, e a Moravia.

A quinquagesima quarta, a Silesia, o eleitorado de Brandeburgo e a Pomerania.

A quinquagesima quinta, as cidades anseaticas de Hamburgo e de Lubeck.

A quinquagesima sexta, os cantões suissos de Friburgo, de Soleure, de Zug, de Lucerna, e de Undervald.

A quinquagesima setima, os cantões suissos de Schwitz, Uri, Berne, Basilea, Schaffouse, Zurich, Appenzel e Glaris.

A quinquagesima oitava, Hollanda e os Paizes-Baixos.

A quinquagesima nona, a Flandres, o paiz de Liege, e o reino de Polonia.

A sexagesima, o ducado de Lithuania, o reino da Prussia, e a cidade de Dantzig.

A sexagesima primeira, os reinos de Portugal e Hespanha.

A sexagesima segunda, as ilhas de Maiorca e Minorca.

A sexagesima terceira, a Italia onde ficam Roma e Florença.

A sexagesima quarta, o reino de Napoles, e a ilha de Corsega.

A sexagesima quinta, as ilhas de Sardenha, da Sicilia e de Malta.

A sexagesima sexta, o ducado de Saboia, o Milanez, e a Lombardia.

A sexagesima setima, Parma, Módena, Mantua, e o Piemonte.

A sexagesima oitava, Veneza, Genova, a Turquia-européa, e o reino de Hungria.

A sexagesima nona, a Transylvania, a Valaquia, a Criméa, e a pequena-Tartaria.

A septuagesima, Constantinopla, a Romania, a Bulgaria, e Belgrado.

A septuagesima primeira, a Bosnia, a Esclavonia, e a Croacia.

A septuagesima segunda, a Dalmacia, a Grecia, e a Albania.

A septuagesima terceira, a Macedonia, Corintho, a Moréa, e a ilha de Negroponto.

A septuagesima quarta, os reinos de Inglaterra, Escocia, e Irlanda.

A septuagesima quinta, o reino de França.

A septuagesima sexta, Roão, Rennes, e a Rochella.

A septuagesima setima, Lyão, Orleans, e Bordeos.

A septuagesima oitava, Paris.

Neste jogo podem jogar muitas pessôas, mas cada uma deve ter uma marca particular para indicar os pontos que tira. Os jogadores tomam o nome de *viajantes*; e ha um *guia* encarregado de annunciar o que cada casa indica. Depois de se ter tirado por sorte a ordem em que cada jogador deve pegar nos dados, o que fôr mão mette tres tentos para bolo, e os outros mettem seis ten-

tos cada um. Se o numero dos jogadores exceder de tres, tira-se igualmente por sorte, qual ha de servir de *guia da viagem*, as funcções d'este guia consistem em indicar ao jogador a quem compete deitar os dados, os logares designados na casa d'onde elle deve partir, e aquella em que deve ficar; o jogador é obrigado a repetir o que diz o guia, e se algum se esquecer de o fazer, pagará um tento para o bolo todas as vezes que se esquecer. Quando o jogo se acabar, o jogador que ganhou, é obrigado a dar um terço do ganho ao guia para o indemnisar do seu trabalho. Para se ganhar é necessario que se chegue primeiro que nenhum dos outros jogadores á casa 78, sem que lhe falte ponto algum para contar. E' preciso que cada jogador tenha uma marca particular para a pôr sobre a casa onde deve ficar depois de jogar os pontos que os dados deitarem. Por exemplo, supponhamos que o primeiro que deitou os dados, tirou o numero doze, porá a sua marca sobre a casa 12, que é a dos Açores: os que jogarem depois põe igualmente as suas marcas sobre os numeros em que devem ficar Pois que nenhum jogador póde ganhar o jogo sem chegar justamente á casa 78, sem que lhe fique algum ponto por contar, segue-se d'aqui, que se o ponto que deitar exceder o numero 78, o jogador é obrigado a retroceder. Assim suppondo que a marca está sobre a casa 77, e que se deita o n.º 3, é-se obrigado a retroceder para a casa 76, e pôr ahi a sua marca. Cada jogador póde além disto soffrer na sua viagem diversos obstaculos que o retardarão mais ou menos como se verá. E' preciso observar que quando um jogador deitar parelhas conta duas vezes o ponto que deitou: assim se deitar quadras, por exemplo, percorre 16 casas. Em segundo logar, se as parelhas forem senas, conta-as quatro vezes, e por conseguinte percorrerá 48 casas. Se um jogador fôr ter á casa em que já esteja outro, este vai para a casa do primeiro, e paga-lhe um tento. Si se chegar á casa n.º 3, mette-se um tento na casa 75, que é para o primeiro jogador que lá chegar. Se algum fôr a casa n.º 4, mette igualmente um tento na casa 78; e se fôr na casa 5, tambem mette um tento na casa 78, e outro na casa 48. Os tentos que estão nas diversas casas pertencem aos jogadores que lá chegarem primeiro, antes que a partida se acabe; porém se estes tentos ainda estiverem nos seus logares, quando algum jogador chegar justamente á casa 78, recebe-os juntamente com o bolo. Quando algum fôr para a casa 7, mette um tento na casa 74. Cada jogador é obrigado a pagar um tento ao jogador que o dado collocar na casa 8; e a mesma regra se observará com aquelle que fôr para a casa 10. O jogador que fôr para a casa 9, mette um tento na casa 28. O que fôr á casa 15, é obrigado a pagar um tento ao guia; porém o jogador que fôr á casa 16, ou para a casa 17, recebe um tento de cada um dos outros jogadores. O que chegar á casa 18, mette um tento na casa 65; se é na casa 19, põe o

tento na casa 30: se é na casa 20, vai o tento para a casa 39; e se é na casa 22, mette-se na casa 41. O jogador que chegar á casa 23, é obrigado a esperar nessa casa, que todos os jogadores tenham jogado duas vezes. Se o jogador fôr á casa 24, não sómente recebe dous tentos de cada um dos outros jogadores, porém tem a vantagem de pôr a sua marca na casa 69. O que fôr á casa 25, é obrigado a metter um tento na casa 43. Quando se chega á casa 26, sem sêr para ahi reenviado, não se pára lá; contam-se de novo os pontos que se deitaram. Igualmente se não fica na casa 28, mas contam-se de novo os pontos que se deitaram para fixar a marca. O jogador que chegar á casa 29, é obrigado a metter um tento na casa 65. Quando se fôr para a casa 30, é-se obrigado a retroceder para a casa 26. O que chegar á casa 31, mette um tento na casa 50. O que fôr para a casa 32, ou 33, mette um tento no bolo. O jogador que fôr para a casa 34, sahe do jogo. O que chegar á casa 35, conta duas vezes o ponto que deitou. Aquelle que fôr a casa 36, é obrigado a metter cinco tentos no bolo. Quando se chega á casa 37, mette-se um tento no bolo, e torna-se para a casa 25. O jogador que chega á casa 38, vai para a casa 54. Quando se chega á casa 40, conta-se duas vezes o ponto que se deitou. O mesmo succede quando se chega á casa 45 ou 47. Quando se vai para a casa 48, recebe-se um tento de cada jogador. O que fôr para a casa 51, vai para a casa 55. Se se chega á casa 53, recebe-se dous tentos de cada jogador, e conta-se duas vezes o ponto que se deitou. O que fôr para a casa 54, vai para a casa 56. Quando se chega á casa 58, fica-se obrigado a metter um tento na casa 68. O jogador que chegar á casa 59, é obrigado a retroceder para a casa 22. Se fôr para a casa 61, recebe um tento de cada jogador. O jogador que chega á casa 63, recebe tres tentos de cada jogador, e conta duas vezes os pontos que deitou. O que chegar á casa 64, mette um tento na casa 56. O que chegar á casa 65, mette um tento no bolo. Se fôr para a casa 68, mette um tento na casa 58. O que chegar á casa 70, conta duas vezes os pontos que deitou. O que fôr para a casa 72, retrocede para a casa 44. O que chega á casa 74, mette dous tentos no bolo. Quando se chega á casa 75, retrocede-se para a casa 25. Emfim quando se chega á justa á casa 78, recebe-se tudo quanto ha no jogo com a condição, como já se disse, de dar um terço ao guia.

Marella.

Jogo de rapazes. Risca-se no chão a figura de que se faz uso neste jogo, a qual se chama *marella*. Descreve-se primeiramente um quadrilongo que se divide em seis partes por linhas transversaes, o que dá seis rectangulos: os quatro primeiros não tem

nome particular, e são marcados com os numeros 1, 2, 3, e 4; o quinto chama-se *inferno*, e o sexto *pouso*. A cima do pouso, e no prolongamento do quadrilongo descreve-se um quadrado cortado por duas linhas diagonaes que o dividem em quatro partes iguaes, em quatro triangulos, que se chamam *panços*, o panço n.° 1 em baixo, o n.° 4 por cima, o n.° 2 á direita, e o n.° 3 á esquerda. Emfim depois dos panços, e sempre no prolongamento do quadrilongo, faz-se um semicirculo que termina e fecha a marella: este semicirculo chama-se *paraiso*. A pequena distancia da marella, adiante, e em face do primeiro rectangulo, marca-se a *raia* onde se deve collocar o jogador quando fôr sua vez de jogar. O instrumento de que se faz uso no jogo, é uma pequena malha ou uma pedra chata. Cada jogador póde ter uma malha, ou haver uma para todos os jogadores. Ainda que o numero dos jogadores não tem limite, ordinariamente em cada partida entram só tres ou quatro, por que sendo muitos, os ultimos tem de esperar muito tempo que lhe chegue a sua vez. O regular é sêr a luta unicamente entre dous. Dá-se pedrinha, e o que é rei joga primeiro. O jogador que entra primeiro, collocado na raia atira a malha no primeiro rectangulo, depois a pé coxinho salta dentro do rectangulo, e com o pé faz sahir a malha, evitando que ella fique sobre os riscos, e mesmo de pôr o pé sobre elles. Voltando para a raia atira successivamente a malha no segundo, e a faz sahir successivamente de cada um destes compartimentos, saltando a pé coxinho, sem tocar nos riscos, nem a malha tambem. A' medida que o jogo avança augmentam as difficuldades. Segue-se o compartimento chamado inferno, o qual se deve evitar, e fazer com que a malha ahi não toque. Uma vez que os quatro primeiros rectangulos se tenham felizmente passado, o jogador atira a malha no pouso, e depois salta a pé coxinho no pouso, mas passando por cima do inferno. Chegando lá sem accidente, tem o direito de descançar, e pôr os pés no chão por alguns momentos: depois tornando a pé coxinho atira a malha para a fazer voltar pelo mesmo caminho, sempre além do primeiro rectangulo, sem tocar no inferno, o qual deve saltar. E' preciso igualmente evitar, em todos os movimentos que se fazem, quando se atira a malha, que ella sahia para fóra dos grandes lados da marella. Logo que o jogador sahir felizmente do pouso, atira a malha no primeiro *panço*, e salta a pé coxinho no pouso. Dahi salta para o segundo e terceiro panço, de modo que o pé direito assente no segundo panço e o pé esquerdo no terceiro, e isso sem tocar nos riscos e sem *martellar*, isto é, que os dous pés devem assentar no chão ao mesmo tempo, e não um depois do outro. Depois o jogador se volta saltando de maneira a ficar em sentindo inverso, isto é, o pé esquerdo no panço n.° 2, e o direito no panço n.° 3. Emfim volta-se ainda saltando terceira vez cahindo com um pé no quarto

panço e o outro no primeiro: este deve sêr o pé que assenta no chão quando está coxinho; e aqui veio a ficar em pé coxinho no primeiro panço ao pé da malha que para ahi tinha atirado anteriormente. Trata depois fazer passar a malha do primeiro panço ao segundo, do segundo ao terceiro, e daqui ao quarto, sempre com cuidado que ella não páre nem toque nos riscos. Conseguido isto, o jogador atira com a malha ao paraiso, e salta tambem para ahi a pé coxinho: e então do mesmo modo que no pouso, póde assentar os pés no chão, e descançar um pouco. Porém não é bastante que se chegue ao paraiso, é preciso tambem sahir, e eis aqui o que ordinariamente deve fazer o jogador: empurrando pouco a pouco a malha com um pé faz com que ella fique sobre o peito do outro pé, e atira com a malha ao fim da marella sem sahir fóra dos grandes riscos dos lados. Ha ainda outro meio de sahir do paraiso: o jogador pondo-se um pouco acocorado, põe com a mão a malha por detraz do joelho, na pequena cavidade que se acha acima da barriga da perna, e nesta posição deve atravessar, saltando a pés juntos, os diversos compartimentos da marella até ao ultimo, sem parar, e sem deixar cahir a malha. E' difficil que um jogador faça todas estas sortes de uma assentada. Por isso o jogador que sahe por ter commettido alguma falta, quando torna a jogar começa no ponto em que tinha ficado; isto é, que elle não está obrigado a repetir tudo quanto tinha conseguido fazer. Ganha o primeiro que completa toda esta serie de exercicios de que se compõe o jogo.

Marella.

Tambem se dá este nome a outro jogo inteiramente differente. Usa-se de um cartão sobre o qual se riscam tres quadrados encerrados um no outro e unidos entre si por oito linhas transversaes das quaes quatro aos quatro cantos, e quatro aos quatro meios. Um pequeno circulo se descreve na juncção de todas as linhas, o que faz que os quatro lados dos tres quadrados tenham, cada um, tres pequenos circulos. Joga-se entre duas pessôas, cada um com nove piões de côr differente. Toda a sciencia do jogo, e por consequencia toda a habilidade dos jogadores, consiste a pôr de frente uma fileira de tres piões da mesma côr; porém o que cada um trata de fazer para si, se esforça de impedir que o seu contrario alcance, e para isso é preciso que elle alcance collocar um dos seus piões entre os dous ou do lado dos dous piões do seu contrario: neste caso elle tem direito de comêr o pião inimigo que mais obstaculo lhe põe. Os piões marcham só em linha recta, e não podem saltar por cima dos outros, salvo se tem aquelle que joga sómente de resto tres piões; neste ultimo caso o jogador tem o direito de pôr um dos seus

piões onde bem lhe parecer, o que lhe dá algumas chanças de podêr disputar ainda a partida contra um adversario que tem a vantagem do numero. A partida acaba-se logo que um dos jogadores fica redusido a dous piões.

Maria-Mocanguê.

Jogo pueril, em que todos os jogadores se escondem excepto um, que fica para os descobrir, e apanhar ao que poder, para revesar com elle. O primeiro que fica, é escolhido por sorte, ou se offerece voluntariamente. Ha um logar privilegiado que se chama couto, e onde os jogadores se abrigam para não serem apanhados.

Marimba.

Cartas

O marimba é um jogo em que podem jogar muitas pessôas ao mesmo tempo; joga-se com um baralho de cartas a que se tiram os dez, os noves e os oitos.

Cada jogador levanta um macete do baralho, o que tem no fundo a maior carta dá cartas a primeira vez. Depois de as baralhar, dá-as a cortar ao da sua esquerda, e dá tres cartas a cada um pela direita. O modo de dar as cartas é arbitrario, porém devem dar-se sempre como na primeira mão. Depois que se acabam de dar as tres cartas a cada jogador, o que as dá volta a que se segue para servir de trunfo. A maior carta é a dama de trunfo, depois o basto, o az de trunfo, o rei, o valete, o sete, a sena, a quina, a quadra, o terno, e ultimamente o duque. Nos naipes que não são trunfos o rei é a maior carta, depois o valete, a dama, o az, e em espadas e páos, o sete, a sena, a quina, a quadra, o terno, e o duque. Depois do az, em copas e ouros, segue-se o duque, o terno, a quadra, a quina, a sena, e o sete. Em algumas partes joga-se sem esta differença. Os trunfos obrigam-se uns aos outros, á excepção da dama que não é obrigada a nenhum dos outros trunfos, e do basto que só é obrigado á dama. Depois que se dão as cartas, e se entra para o bolo com o que se estipula, a mão examina as suas cartas, e se lhe parece que poderá fazer uma vasa, ou mais, diz: *marimbo*; que vale o mesmo que dizer, que joga para ganhar o bolo. Se não tem boas cartas deita-as na mesa, e diz que não joga. A acção de deitar as cartas fóra é sufficiente para se saber que não joga. Depois da mão segue-se a falar o jogador da sua direita, e successivamente os outros, cada um segundo a sua ordem de logares. Depois que algum jogador diz que marimba, o que quer jogar, e fala depois d'elle diz: *comigo*, o que vale o mesmo que dizer que tambem joga; se ha mais algum a falar, e quer tambem jogar, diz: *comigo*; para designar que tambem joga. Quando ninguem marimba, ganha o pé

o bolo, sem necessidade de mostrar as suas cartas. O jogador que é o primeiro a jogar, se tem trunfos grandes, deve trunfar para tirar os trunfos aos outros, e fazel-os pais. Dá-se o nome de *pai* ao jogador que não faz vasa nenhuma; porque é obrigado a entrar na mão seguinte por todos os outros. O jogador que faz todas as tres vazas ganha o bolo. Se um faz duas, e outro uma, reparte-se o bolo entre ambos; e se ha quebrados pertencem a quem faz as duas vasas. Em alguns logares reparte-se o bolo em tres partes, quando um jogador faz duas vasas, e outro uma, as duas partes para quem faz as duas vasas, e a outra para quem faz só uma; e se de tres jogadores faz cada um uma vasa, reparte-se o bolo entre todos os tres. O pai tem em algumas partes o privilegio de trocar um dos seus trunfos pelo trunfo da mesa, com tanto que este trunfo da mesa não seja a dama; e os jogadores que marimbam podem comprar cartas, e descartar-se de tantas como as que compram, de sorte que comprando todas as tres, são obrigados a deitar as outras fóra.

Marinha.

O jogo da marinha joga-se com dous dados, sobre um taboleiro que está dividido em 63 casas, que tem cada uma uma denominação particular. Faz-se uso de tentos a que se dá um certo valor, e podem jogar desde dous até quinze ou vinte jogadores. O inventor d'este jogo teve em vista vulgarisar os termos usados na arte de navegar. Debaixo d'este ponto de vista, cada casa do taboleiro está designada da maneira seguinte:

A primeira, indica um embarque n'um porto de mar.

A segunda, uma enseada.

A terceira, o navio á vela.

A quarta, a borrasca, que é um turbilhão de vento impetuoso, e de pouca duração.

A quinta, uma esquadra.

A sexta, um cabo ou promontorio.

A setima, um navio abrigado.

A oitava, as salvas de estylo que se fazem aos navios que se encontram.

A nona, o vento em pôpa.

A decima, a acção de navegar no mar largo, isto é, fóra do porto, e da enseada.

A decima primeira, uma ilha, ou terra rodeada d'agua por todos os lados.

A decima segunda, a maré, ou o fluxo e refluxo do mar.

A decima terceira, um navio de guerra na enseada.

A decima quarta, a acção de sondar, para reconhecer a profundidade do mar, e a qualidade do fundo.

A decima quinta, um navio mercante á vela.

A decima sexta, a acção de navegar com vento favoravel, ou navegar com todas as velas.

A decima setima, uma galera.

A decima oitava, o vento em pôpa.

A decima nona, a aguada, ou o tempo que se leva em renovar a agua doce do navio.

A vigesima, fazer o caminho fóra do rumo onde o navio aprôa.

A vigesima primeira, um navio armado em côrso.

A vigesima segunda, a onda que fica no mar passada a tempestade.

A vigesima terceira, o galeão de Hespanha.

A vigesima quarta, o recife.

A vigesima quinta, o vento contrario.

A vigesima sexta, a arribada, ou a acção de parar no caminho, e de se abrigar, para ceder á tempestade, ou para evitar algum perigo.

A vigesima setima, o vento em pôpa.

A vigesima oitava, a bussola ou o instrumento que serve para dirigir o navio.

A vigesima nona, um bergantim.

A trigesima, o concerto de um navio, ou a acção de calafetar o casco de um navio.

A trigesima primeira, a acção de ancorar, ou de deitar ancora para parar o navio.

A trigesima segunda, um navio dando á costa.

A trigesima terceira, uma tartana.

A trigesima quarta, a acção de prover uma praça de mantimentos, viveres, e vitualhas.

A trigesima quinta, uma fragata.

A trigesima sexta, o vento em pôpa.

A trigesima setima, a abordada.

A trigesima oitava, uma ancora, ou o instrumento que serve para fixar um navio.

A trigesima nona, um burlote.

A quadragesima, a tempestade.

A quadragesima primeira, um rochedo no mar.

A quadragesima segunda, uma falúa.

A quadragesima terceira, uma fusta.

A quadragesima quarta, os corsarios e os piratas.

A quadragesima quinta, o vento em pôpa.

A quadragesima sexta, o navio em panno.

A quadragesima setima, uma barca grande.

A quadragesima oitava, a acção de resgatar, ou de fazer pagar uma certa somma para se dar um navio tomado ao inimigo.

A quadragesima nona, um combate naval.

A quinquagesima, um hiate.

A quinquagesima primeira, a acção de desmastrear um navio.

A quinquagesima segunda, o corsario que toma um navio e o retem prisioneiro.

A quinquagesima terceira, uma praia, ou margem do mar plana e descoberta.

A quinquagesima quarta, o vento em pôpa.

A quinquagesima quinta, a acção de cruzar, ou de ir e vir para descobrir os navios inimigos, e dar-lhe caça.

A quinquagesima sexta, o bombardeamento.

A quinquagesima setima, o bom tempo.

A quinquagesima oitava, o naufragio.

A quinquagesima nona, uma gondola.

A sexagesima, a lancha, a chalupa, e o bote.

A sexagesima primeira, a calma.

A sexagesima segunda, o quarto de círculo, ou instrumento com que se toma a altura dos astros.

A sexagesima terceira, a chegada a bom porto.

Antes de se principiar a jogar, os jogadores mettem para o bolo cinco tentos cada um, ou mais, conforme se estipular, depois tira-se á sorte a ordem porque devem pegar no cópo. E' preciso que cada jogador tenha uma marca particular para fazer conhecer os pontos que tirou, e para designar a casa em que deve ficar. Por exemplo, se o primeiro a jogar deita o numero 4, põe a sua marca na casa da borrasca: os que jogam depois, põe igualmente as suas marcas nas casas que designarem os pontos que tirarem com os dados. Ha nesta regra uma excepção fundada na disposição particular do jogo: vio-se que de nove em nove casas, encontra-se o vento em popa: ora, é uma lei do jogo, que cada vez que se tira um ponto, que leve á casa do vento em pôpa, se conte de novo este mesmo ponto: por exemplo, se um jogador que está na casa 5, tira o ponto 4, vae para a casa 9; porém como esta casa é occupada pelo vento em pôpa, não póde ahi ficar, e deve ir para a casa 13, contando de novo este mesmo ponto. Segue-se d'aqui, que se não houvesse excepção a esta regra, e que se algum jogador deitasse no primeiro lance o ponto 9, ganharia immediatamente a partida, porque contando de novo o mesmo ponto cada vez que fosse á casa do vento em pôpa, chegaria ao numero 63, que é o ponto necessario para ganhar. Esta consideração fez com que se admittisse uma regra pela qual o jogador que do primeiro lance tirar 9 por seis e trez, se vá estabelecer no numero 28, casa da bussola: se tirar de novo este mesmo ponto 9, por cinco e quatro, deve ir para o numero 53, casa da praia. Acaba de vêr-se que para ganhar o bolo, ou a partida, é preciso, que um jogador chegue á justa, primeiro que nenhum outro, ao numero 63, casa da chegada a bom porto, sem que lhe fique ponto algum a contar. Segue-se d'aqui,

que, se o ponto que se deitar exceder o numero 63, o jogador é obrigado a retrogradar. Assim, suppondo que tem a sua marca na casa 60, se deita o ponto 4, é obrigado a ir para a casa 62. Se depois quando tornar a deitar os dados, tira o ponto 10, deve ir retrogradando para a casa 54; porém como esta casa é de vento em pôpa, torna a contar de novo os pontos que deitou, e continúa a retrogradar até á casa 44, onde fica até que torne a jogar. A marcha de qualquer jogador, póde por outro lado ser atrazada por diversos accidentes como mostram as regras seguintes:

Quando se chega a uma casa onde está a marca d'outro jogador, este é obrigado a ir para a casa que aquelle occupava, e de lhe pagar um tento. Quando se vae para a casa do cabo, numero 6, mette-se um tento ao bolo, e vae-se para a casa da maré, numero doze. O jogador que chega á casa da aguada, numero 19, deve ahi ficar dous turnos sem jogar, e metter um tento para o bolo. Quando se vae ao numero 25, casa dos ventos contrarios, deve-se metter um tento no bolo, e retrogradar para o numero 7, casa do navio abrigado. Si se chega ao numero 32, casa do navio dando á costa, mette-se um tento no bolo, e deve-se ahi ficar até que outro jogador, que vá para a mesma casa, fique em seu logar. O jogador que fôr ao numero 40, casa da tempestade, deve metter um tento no bolo, e retrogradar para o numero 30, casa do concerto d'um navio. Se um jogador vae para o numero 52, casa do corsario, deve ahi ficar até que outro jogador venha tomar o seu logar, e é tambem obrigado a metter um tento no bolo. Quando se chega ao numero 58, casa do naufragio, é obrigado a metter um tento no bolo, e retrocede á primeira casa, para começar a jogar de novo. Emfim o bolo pertence áquelle, que como se disse, chegar justamente á casa 63, sem que lhe falte ou sobeje ponto algum a contar.

D. Martim Garavato.

Neste jogo de prendas o presidente chama-se D. Martim Garavato, e uma das senhoras, a quem elle eleger, D. Maria põe o manto: todos os mais da roda tomam para si o epiteto de *velhacos*, isto é, o primeiro da direita do presidente, se dirá o primeiro velhaco, e irá assim girando em roda até acabar no ultimo, que será o primeiro da sua esquerda, denominando-os segundo, terceiro, quarto velhaco, etc. A todos estes se lhe falará por *tu*, e mente o velhaco; porém ao Garavato, e a D. Maria põe o manto, se diz sempre senhor D. Martim Garavato, e minha senhora D. Maria põe o manto, tratando-os por vossa senhoria, e perdôem os senhores; o que faltar a este tratamento, ou o applicar a algum dos velhacos, em qualquer d'esses casos pagará prenda, outro tanto lhes deverá acontecer caso se ouçam nomear, e não respondam com a possivel brevidade, ou querendo não

faltar a esta, enganadamente responderem por outro numero, que não seja o seu.

Inteirados d'estas circumstancias, começa o presidente, e diz:

O presidente. — Que triste, e desgraçada foi a morte do Gato Maltez!

A presidente ou D. Maria põe o manto. — Quem o matou?

Presidente. — O, v. g. terceiro velhaco.

Então o terceiro velhaco responde: Perdoe V. S. senhor D. Martim Garavato.

Presidente. — ¿ Pois quem o matou?

Terceiro velhaco. — Ou a minha senhora D. Maria põe o manto, ou tambem ao mesmo D. Martim Garavato; e d'este modo se vai negando havel-o morto, e pondo a culpa uns aos outros; e quem falta como já se disse, em responder promptamente, ou em dar a cada individuo o tratamento que lhe compete, paga prenda.

Mediator.

Jogo de cartas de calculo e combinação.

Dos modos de tirar os logares, e a favorita por sorte, de dar as cartas, e formar o bolo. — O mediator joga-se entre quatro pessoas, com um baralho de quarenta cartas. Posto que se possa jogar este jogo com dinheiro em logar de talhas e de tentos, joga-se pela maior parte com tentos, talhas, e talhões. Os *abonos* de cada um dos quatro jogadores, a que se dá tambem o nome de *entrada*, constam regularmente de setecentos tentos; a saber de dez tentos, de dezenove talhas do valor de dez tentos cada uma, e de cinco talhões do valor de dez talhas cada um; o que faz justamente o sobredito numero de setecentos. Antes que se principie a jogar tiram-se do baralho quatro cartas, a saber: um rei, uma dama, um valete, e um az de differentes naipes, baralham-se estas quatro cartas cobertas, e cada um dos jogadores tira uma á sorte. O que tira o rei, escolhe o logar que quer, o que tira a dama assenta-se á sua direita, depois o do valete, e ultimamente o do az, que vem a ficar á esquerda do que tirou o rei. O mediator joga-se sempre com naipe favorito que se tira á sorte. O jogador que fica á direita do que tirou o rei baralha para este fim as cartas, e apresenta-as ao que tirou o rei para as cortar; a carta do fundo do macete que levanta designa o naipe favorito; se esta carta é de espadas a favorita fica sendo espadas, e assim as mais. O jogador que tem a carta do naipe da favorita é quem dá as cartas. Tambem se tiram os logares á sorte como no voltarete, n'este caso o jogador que tem a carta de páos, é o que corta as cartas para designar a favorita com a que se achar no fundo do macete, que elle levantar do ba-

ralho. O que tem a carta do naipe da favorita, segundo este ultimo methodo, é então quem dá as cartas pela primeira vez; na mão seguinte dá-as o que está á sua direita, e continua-se assim como nos outros jogos. A favorita gosa no mediator das mesmas vantagens de que gosa no voltarete o naipe de copas, tanto de dobrar as pagas, como de preferir aos outros naipes. O jogador que fica á direita do que dá as cartas corta-as, e o que as dá mette seis talhas no bolo, deixando-as apartadas para o seu lado, para se saber que foi elle quem entrou com ellas no bolo, e dá as cartas da direita para a esquerda tres a tres, e na ultima data duas a duas, sem que lhe seja permittido dal-as de outro modo, excepto se quizer dar primeiro duas a duas, e as duas ultimas datas tres a tres. Em quanto elle dá as cartas, o que lhe fica em frente baralha as cartas com que se ha-de dar na mão seguinte, e põe-as á sua esquerda, que é a direita do que as hade dar. O jogador que dá as cartas pela primeira vez, é obrigado a marcar as rodas que se jogam. Dão-se para este fim dez cortes em um dos oitos, ou noves que se tiram do baralho. O que deo as cartas a primeira vez, dobra um dos recortes da carta que serve de marcar, no fim de quatro mãos, ou de uma roda inteira, em que todos os quatro jogadores tem dado as cartas a sua vez. O que dobra o recorte da carta de marcar, avisa primeiro os outros de que o faz, e dá depois disso as cartas para a roda seguinte, mettendo sempre as seis talhas, assim como cada um dos outros quando lhe toca a sua vez de as dar.

O mediator joga-se sempre a recambós, e no fim de cada recambó tiram-se novamente os logares por sorte. Cada recambó é de dez rodas, em que se jogam quarenta e oito mãos. Na ultima roda todas as pagas são dobradas. O recambó é em algumas partes de onze rodas, dez singelas, e a ultima dobrada; e em outras é de doze rodas. Quando se joga de doze rodas, a sexta, e a duodecima são dobradas. Estas rodas dobradas tambem se designam com o nome de *grandes entradas*; porque as seis talhas com que entra para o bolo o jogador que dá as cartas, a que se dá o nome de *entrada*, tambem se dobram nas rodas dobradas; de maneira que cada jogador que dá cartas na roda dobrada, entra com doze talhas para o bolo. Se algum dos jogadores dá cartas sem lhe pertencer, a mão é nulla, e vai abaixo, se se conhece antes que se acabem de dar; porém se se não conhece o engano senão depois de dadas as cartas, e de principiar a jogar para a mão seguinte, joga-se a mão até o fim; mas as cartas não passam ao jogador que se segue depois do que as deo sem lhe pertencer. Pelo contrario dá-as aquelle que as devia dar; porque neste jogo cada roda é necessariamente composta de quatro datas de cartas, em que cada jogador dá a sua vez. Depois que dá as cartas o jogador que as não tinha dado

quando lhe pertencia, dá-as aquelle a quem pertence segundo a ordem do jogo, e vão-se continuando assim as rodas até acabar o recambò. Este caso é a unica excepção á regra de que deve sempre dar as cartas o jogador que jogou de mão na mão antecedente.

Dos differentes modos porque se podem fazer os jogadores, e da marcha do jogo. — No mediator podem fazer-se os jogadores por quatro modos differentes, que são: em *licença*, em *mediator*, em *só*, e em *geral*. O mediator prefere á licença, o só prefere ao mediator, e o geral prefere a tudo. A licença em favorita prefere á licença em qualquer dos outros naipes; o mediator em favorita prefere ao mediator nos outros naipes; e só em favorita prefere a só nos outros naipes, de maneira que na mesma qualidade de jogo prefere sempre o que se faz em favorita. No geral não ha preferencia de favorita. Em jogo igual, a mão prefere aos que se lhe seguem, tendo sempre preferencia os que são primeiros a falar. Depois que se dão as cartas, o jogador de mão examina as suas, e vê se se póde fazer em alguma das qualidades de jogo de que acabamos de falar; se julga que não tem jogo para podêr ganhar, passa; o segundo faz o mesmo, e a este segue-se o terceiro, e ultimamente o quarto. Se nenhum d'elles se faz voluntariamente, aquelle que tem a espadilha, é obrigado a fazer-se por força em licença; porque a espadilha neste jogo é sempre obrigada; porém o jogador que se faz obrigado deve declarar isto mesmo para evitar a pena de pagar pelo seu parceiro se não faz quatro vasas. Expliquemos isto; o jogador que se faz em licença, depois de nomear o naipe em que se faz, observa no seu jogo, que rei, dos tres que não são trunfo, lhe fará mais conta para fazer o seu jogo mais seguro, e nomeia o rei que quer. O jogador que tem este rei, fica sendo parceiro do feito, mas não póde declarar-se até o momento de se dar a conhecer pelo seu modo de jogar: porque como elle perde, e ganha com o feito, joga a favor d'elle, entretanto que os outros dous jogam contra ambos. Para ganhar a mão é necessario fazer seis vasas, ajuntando-se no mesmo monte as do feito, e as do rei chamado. Quando elles ganham a mão, é indifferente que um faça mais vasas do que o outro, com tanto que se façam as seis necessarias para ganhar; mas se se perde, e o feito não fez quatro vasas só á sua parte, é obrigado a pagar tambem pelo outro. Pelo contrario o jogador que se faz em licença por causa da espadilha obrigada, não é obrigado a pagar pelo seu parceiro, ainda que faça só uma vasa. Neste caso pagam ambos igualmente. Tal é o motivo porque o jogador que se faz obrigado, faz esta declaração antes de principiar a jogar. Devemos advertir, que em algumas terras, não é obrigado a pagar pelo seu parceiro o feito, que se faz voluntariamente em licença, com tanto,

que faça tres vasas. Esta diversidade de usos no mediator requer que os jogadores, que quizerem jogar este jogo, façam a sua convenção preliminar sobre este artigo. As cartas têm o mesmo valor que no jogo do voltarete, sem differença nenhuma, e a sua marcha é a mesma na maneira de fazer jogo. Pois que são precisas seis vasas para ganhar, deve pedir licença, quando tiver muita probabilidade de podêr fazer quatro, esperando que o seu parceiro fará pelos menos duas. Eis aqui as regras que se devem seguir na escolha do rei, que se deve chamar.

1.ª Não chameis nunca o rei a que estiverdes baldo.

2.ª Chamai sempre o rei de que se tenha menos cartas, e sobre tudo aquelle de que se tiver só uma.

3.ª Tendo-se tantas cartas em um naipe negro, como em um vermelho; deve-se preferir sempre o vermelho, porém esta regra deve entender-se no caso de não ter a dama do naipe negro. Prefere-se o rei do naipe vermelho, porque em cada um dos naipes vermelhos ha mais uma carta do que nos negros, e por consequencia mais probabilidade de que os contrarios o não cortem; esta vantagem porém, não equivale a de chamar o rei em que se tem a dama, por ficarem sendo estas duas cartas reis, e ainda melhor tendo tambem o valete.

4.ª Não se póde chamar o rei de trunfo, nem se póde nomear um rei que se tenha na mão.

5.ª Tendo os quatro reis póde-se chamar uma dama á escolha não sendo do trunfo.

Como a marcha do jogo é a mesma que a do voltarete, é escusado repetir aqui o modo de jogar, e os casos em que a primeira carta de cada vasa obriga a dar carta do mesmo naipe, tanto sendo trunfo como não o sendo. No mediator jogam-se todas as quarenta cartas, e no voltarete jogam-se só vinte e sete; esta differença, e a de sahirem quatro trunfos em cada trunfada, devem servir de regra aos jogadores do mediator, para regularem o seu jogo, tanto quando são feitos, como quando jogam contra elles. O jogador do rei chamado não fica sempre na mesma relação com o feito, segundo a ordem do jogo; porque como é decidido por sorte, umas vezes fica defronte do feito, e outras á sua direita, ou á sua esquerda, principio com que se deve calcular, tanto na defensa, como no ataque. Se um jogador em vez de passar, ou se fazer em licença, se quer fazer em mediator, depois que os outros dizem-lhe que sim, nomeia o naipe em que se faz, e pede um rei a seu arbitrio. O jogador que tem o rei que elle pede é obrigado a dar-lho descoberto, de modo que todos vejam que rei é, e elle escolhe no seu jogo a carta de que lhe faz mais conta o descartar-se, e dá-a coberta ao jogador que lhe deu o rei, este deve juntal-a ao seu jogo de modo, que os outros a não vejam, o que poderia fazer mal ao feito, aproveitando-se elles disso

para o atacarem com mais vantagem. O rei dá-se descoberto para evitar o conloio, que podem fazer dous jogadores de má fé, concordados para roubarem os outros; porque dando a carta coberta poderiam dar um matador. O que recebe o rei, é obrigado a dar uma talha ao que lh'o dá, se é em naipe singelo, e duas, se é no naipe da favorita. Nas rodas que se jogam dobradas dá-lhe duas talhas no naipe singelo, e quatro na favorita. O jogador que se faz em mediator, tem os outros tres por contrarios, os quaes são então todos igualmente interessados em o fazer perder; elles ajuntam as suas vasas, e contam-se em commum em opposição ao feito, o qual perde se não faz seis só á sua parte. No modo do ataque dos tres jogadores contra o feito, devem observar-se certas regras necessarias para lhe sacrificar tanto como a disposição do jogo o permittir, as suas cartas, e os seus trunfos. O jogador que se quer fazer em só, depois que lhe dizem que sim os que são a falar depois delle, declara o naipe, e joga contra todos tres. Se faz seis vasas ganha, se faz cinco perde de reposta, e se faz menos perde de codilho, assim como jogando em licença e em mediator. Em mediator, e em só, contam-se sempre juntas as vasas dos tres contrarios e em licença contam-se juntas as dos dous contrarios que jogam contra o feito, e o seu parceiro, assim como que estes dous contam as suas; porém entre os contrarios é indifferente que uns façam mais, e outros menos, com tanto que façam entre todos seis para ganhar, ou cinco para fazer a mão reposta. O quarto modo porque se podem fazer os jogadores, é declarando geral, o que se póde fazer em só, ou em mediator. Supponhamos que um dos jogadores se quer fazer em só em naipe singelo, ou em favorita, se outro se quizer fazer em só, ou em mediator declarando geral, prefere a tudo ainda que se faça em naipe singelo. Contra geral não ha preferencia de favorita; porque como ha só uma espadilha, o que se faz declarando geral, hade tel-a necessariamente, o que tira a possibilidade de fazer dez vasas a quem a não tiver, ainda que tenha dez trunfos iguaes em copas. Se o jogador que declara geral não faz dez vasas, não só o perde, mas repõe, ainda que faça nove vasas. Em algumas partes não se póde declarar geral senão em só.

De algumas regras particulares ao mediator.—Posto que a marcha do jogo seja a mesma do voltarete, ha alguns casos em que os jogadores do mediator devem ligar-se a certas regras que não são communs a ambos os jogos, principalmente jogando em licença, em que o feito deve regular as suas tiradas de maneira, que o jogador que tem o rei chamado o entenda, e este faça conhecer ao feito com a maior brevidade possivel, que é o seu parceiro. Os contrarios devem igualmente fazer as suas tiradas de modo que se entendam quanto antes; porque sem esta precaução succederá muitas vezes que favoreçam o feito, e o seu parceiro,

querendo-os atacar. A primeira cousa que deve fazer o parceiro do feito, é jogar o rei chamado se fôr mão, e não sendo a jogar de mão deve jogar este rei logo que faça vasa. O feito se jogar de mão, ou fizer vasa antes que o seu parceiro se tiver dado a conhecer, deve jogar uma carta baixa do naipe do rei chamado. O que tem o rei chamado entra necessariamente com elle, fazendo-se assim conhecer. Se o que tiver o rei chamado, tiver tambem a dama, deve entrar de dama, e se tiver rei e valete, não deve passar o valete para não enganar o feito. Este deve ficar seguro puxando uma carta baixa do rei chamado, que quem fizer esta vasa, não sendo cortada, é seu parceiro. Desde este momento por diante favorecem-se abertamente um ao outro, e atacam de concerto os outros jogadores, com toda a certesa de que são seus contrarios. Qualquer dos contrarios dá a conhecer ao outro, que elle não é o parceiro do feito, jogando um naipe differente do rei chamado, e o outro mostra-lhe que tambem ataca o feito, repetindo o mesmo naipe logo que lhe pertencer jogar por ter feito vasa. Isto deve entender-se no caso de se não conhecer ainda quem é o parceiro do feito. Se o feito tivesse chamado um rei a que estivesse baldo, não teria outro modo de conhecer o seu parceiro senão jogando um trunfo pequeno, o que lhe póde transtornar o jogo fazendo-o perder uma mão que poderia ganhar se conhecesse o seu parceiro a tempo. De mais o naipe a que está baldo procura-lhe a grande vantagem de cortar uma ou mais vasas aos contrarios, ou de se baldara outro no caso em que o rei a que está baldo se ache na mão do seu parceiro. O jogador que tem o rei chamado deve trunfar com um matador, ou trunfo grande, logo que se tenha feito conhecer. A qualidade dos seus trunfos, e a posição do feito devem servir-lhe de regra para trunfar com trunfo grande, ou pequeno. Se fizer a vasa deve continuar a trunfar podendo, e se o feito a fizer, e trunfar de novo de trunfo pequeno, deve elle entrar com o maior que tiver. Não podendo trunfar deve jogar os seus reis se os tiver. Em uma palavra, a obrigação do parceiro do feito, é de jogar as melhores cartas que tiver no trunfo, ou fóra delle, para alliviar os seus trunfos, ou para lhe procurar o meio de se descartar de cartas falsas. Se o parceiro do feito não tem reis, nem trunfos grandes, e tem alguma carta secca, deve jogal-a, e não tendo nada disto, deve jogar uma carta falsa do rei chamado. O feito conhecendo por isto que o seu parceiro o não póde ajudar, sabe, que as cartas boas que lhe faltam estão nas mãos dos seus contrarios, e regula o seu jogo em consequencia d'este principio. Quando o feito se vê obrigado pelas circumstancias do seu jogo a chamar o rei deve trunfar com um trunfo pequeno, e o que tem o rei chamado, deve entrar com maior trunfo, para fazer a vasa, e jogar o rei. Quando não póde fazer por este modo a vasa para jogar o rei chamado,

sempre consegue o fim de se fazer conhecer por parceiro do feito; porque o jogador que mata este trunfo com outro maior para fazer a vasa, não póde jogar o rei chamado, que o parceiro do feito jogaria se fizesse a vasa. O feito em quanto não conhece o seu parceiro, não deve largar vasa nenhuma que possa fazer, por que póde enganar-se, e favorecer os seus contrarios. Quando o feito é pé, e o seu parceiro joga para baixo delle, deve trunfar ainda que não tenha senão um trunfo pequeno, e recortando o feito algum naipe sendo o ultimo a jogar, deve o seu parceiro jogar este naipe, que algum dos contrarios corta tambem, para sacrificar o trunfo do contrario ao recorte do feito. Se um dos contrarios tendo o feito á sua direita joga antes que se conheça quem tem o rei chamado, deve trunfar com um trunfo pequeno para obrigar o feito a entrar com um matador, ou para lhe sacrificar algum trunfo grande a outro maior do outro contrario, se o feito não entrar com os superiores. Se o parceiro do feito vêr pelo estado do jogo, que podem jogar a geral, depois de fazer a quinta vasa deve jogar carta que o feito possa fazer, para que continue a setima vasa, e jogue a geral, se lhe parecer conveniente. Exceptua-se d'esta regra o caso de se achar elle mesmo em circumstancias de podêr dar o geral sómente com as suas cartas Se o feito não tiver cartas para ir a geral, deve pegar nesta sexta vasa, e deitar depois disto as cartas na meza; porque se jogar para setima vasa, elle, ou o seu parceiro perdem geral. Se o feito depois de fazer a sexta vasa conhecer que deve jogar para que o seu parceiro faça a setima, deve fazel-o, devendo jogar com grande circumspecção, para se não expôr a perdel-o. Em uma palavra não se deve jogar setima carta para ir a geral sem certeza de o ganhar, ou pelo menos sem maior probabilidade de o ganhar do que de o perder. Ha tres casos em que se não póde jogar a geral. 1.ª Quando algum dos dous faz a sexta vasa antes que façam o rei chamado. 2.ª Quando se joga por ter a espadilha obrigada. 3.ª Quando algum dos dous parceiros tem dito alguma palavra, ou feito algum signal que possa interessar o jogo.

Eis o motivo porque os jogadores são excluidos do direito de jogar a geral nestes tres casos; se por exemplo, no primeiro caso o parceiro do feito tem rei, dama, e valete, e pega com valete, ou com outra carta mais pequena, tem a vantagem de fazer conhecer ao feito que ainda lhe fica rei, e dama. Se tivesse pegado com o rei, o feito ignoraria onde estava a dama, e o valete, e como a certesa de ter o rei na mão do seu parceiro lhe póde fazer ganhar um geral, a que se não arriscaria sem isso, esta circumstancia basta para lh'o prohibir. Outra razão mais forte que exclue do direito de geral, quando o rei chamado não tem apparecido até a sexta vasa; é porque o feito póde recusar-se ao pagamento do geral se o perder, dizendo, que não podia deitar as cartas na

meza; por não saber se o que fez as vasas era o seu parceiro; visto que não tinha jogado ainda o rei, que lh'o devia fazer conhecer seguramente como tal. A igualdade, e o socego do jogo pedem que se evite tudo o que póde fazer o jogo desigual, e contestações, que se não podem decidir com leis fundadas na razão. Em quanto á segunda, priva-se do geral o jogador que se faz com espadilha obrigada, para compensar com esta privação a vantagem que elle tem de não ser condemnado só a perder. Outro motivo d'esta privação, é a certeza que teria o parceiro do feito de se achar esta importante carta na mão do feito no caso de não ter ainda sahido na sexta vasa. Se o feito, ou o seu parceiro, dizem alguma cousa que possa interessar o jogo, os contrarios podem fazer ir a mão abaixo, e obstar ao geral; porque uma palavra, ou um signal basta algumas vezes para fazer ganhar um geral, que aliás se perderia.

Das repostas, e das pagas do jogo. —Já dissemos que o jogador que dá as cartas entra com seis talhas no bolo, duas para a espadilha, uma para a manilha, uma para o basto, e duas para formar o bolo. Os jogadores a quem pertencem as primeiras quatro levantam-nas em cada mão, e as outras duas pertencem ao que ganha a mão; se o feito perde a mão de reposta, não só repõe estas duas talhas, mas repõe mais oito tentos, dous por cada um dos quatro jogadores. Assim a primeira reposta é sempre de 28 tentos. A segunda reposta, que se faz sobre esta primeira é de 56 tentos, ainda que se jogue em favorita; porque os dous tentos do bolo, com que se conta por cada jogador, para os ajuntar ás duas talhas, com que faz constantemente o bolo o que dá as cartas, não dobram por motivo de se jogar em favorita. A terceira reposta é de 84 tentos, os 56 que estavam na mesa, e os 28 de bolo de cada mão. A quarta reposta é de 112 tentos, para igualar os 84 com mais os 28 do bolo. Todas as repostas que se vão fazendo sobre a que está na mesa crescem d'este modo, repondo-se tantos tentos como na antecedente, e mais 28. Quem perde de codilho paga para os que o ganham tantos tentos como estão na mesa, e as pagas do jogo. As pagas do jogo são: em licença 4, em mediator 14, e em só 24. A cada uma d'estas pagas se ajuntam dous de bolo. Paga-se por geral não declarado em licença 20, em mediator 30, em só 40. Paga-se por geral declarado em mediator 64, e em só 104. Em licença não ha geral declarado. Pagam-se além d'isto 10 tentos pela reunião dos tres matadores na mão do feito. O jogador que depois de fazer seis vasas, continúa a jogar para geral não declarado, ainda que perda sempre ganha as outras pagas do jogo, e o bolo; mas o que joga a geral declarado, se o não ganha, perde de todo a mão, e repõe. A pena de se perder uma mão em que se declara geral, ainda que se façam nove

vasas, é porque como o geral declarado prefere a tudo, póde succeder que o jogador que o declara, obste a que qualquer dos outros se façam em outra qualidade de jogo, em que poderia ganhar com segurança. Em favorita todas as pagas são dobradas excepto as seis talhas com que entra para o bolo quem dá as cartas, e os dous tentos com que cada um dos quatro jogadores concorre para fazer o bolo. Em algumas partes entra-se com estes dous tentos para o bolo em cada mão, e em outras pagam-se juntos a quem levanta o bolo, tantas vezes dous tentos, como as mãos que se jogam no tal bolo: se se jogaram duas mãos, paga quatro tentos cada jogador ao feito que levanta o bolo; se se jogaram tres, paga-lhe seis tentos, se se jogaram quatro, paga-lhe oito, e assim em qualquer outro numero de mãos que se tenham jogado. Todas as repostas que se fazem sobre o bolo, ficam para remissas, e vão entrando pela sua ordem depois que se levanta o bolo em que ellas se fiseram, primeiro a maior, e depois a que se segue abaixo desta, succedendo-se sempre as menores depois das maiores. As repostas que procedem de renuncia, ou de qualquer outra pena do jogo, entram juntas no bolo com a primeira reposta do jogo, ainda que sejam duas ou mais. Quando se joga a roda dobrada, o jogador que dá as cartas entra com doze talhas, cada um dos outros com quatro tentos em vez dos dous das rodas singelas, e as pagas são todas dobradas, de maneira que as de naipe ordinario são iguaes ás da favorita em naipe singelo, e as da favorita dobradas das da favoita em naipe singelo. Como os jogadores fazem o bolo dobrado nas rodas dobradas, as repostas que se fizerem devem crescer na mesma proporção. A primeira será, por esta razão, de 56, a segunda de 158, a terceira de 224, e a quarta de 280. Se na primeira mão da roda dobrada se acha já bolo na mesa, as repostas crescem em rasão deste bolo com 56 tentos mais de cada mão dobrada. Se no fim do recambó ha ainda algum bolo, e remissas para levantar, continua-se a jogar até levantar todas; mas o jogador que dá cartas não entra com talha nenhuma para o bolo, nem para a espadilha, manilha, e basto. Estas cartas cessam então de ter um premio particular, á excepção da paga de matadores quando se ajuntam na mão do feito. Os jogadores entram com os dous tentos para o bolo, como nas mãos singelas; o que faz crescer sómente as repostas de oito tentos por cada mão. A rasão porque o jogador que dá as cartas não continúa a entrar com as seis talhas para o bolo, desde que se acaba o recambó, é para se não obrigarem a jogar uma, ou mais rodas inteiras; porque não seria justo que uns entrassem com as seis talhas, outros não, fazendo-se assim o jogo desigual. Se se quisesse evitar este inconveniente, acabando sempre a roda que se tivesse principiado

cahir-se-ia no circulo perpetuo de multiplicar as repostas. O mediator não se póde jogar com cartas desiguaes ; assim, é preciso que tenham todos dez, porque se um tiver alguma de mais hade tel-a outro de menos ; por isso se torna a dar cartas quando sahem erradas. As leis do voltarete são communs a este jogo na parte em que lhe podem sêr applicadas, e as que lhe não são communs com o voltarete ficam explicadas nos seus respectivos capitulos.

Meios-Limões.

Jogo de prendas:depois de collocados em roda, vai o presidente numerando os jogadores, começando pela sua direita, e advertindo-lhes, que tanto que ouvirem publicar o seu numero respondam da mesma sorte, que virem o pratica o primeiro que fôr nomeado. Neste jogo se ha de ter muito cuidado em ajuntar promptamente os meios limões, que se nomearem, e que estes jámais deixem de sêr pares, porque juntos com limão e meio, que sempre se deve ajuntar (como se verá) faria tudo junto pares, ou limões inteiros, devendo ficar sempre um meio limão; e o numero dos limões inteiros, é o que indica o dos jogadores. O numero dos meios limões juntos com limão e meio, nunca hade exceder o dos jogadores, e quem o exceda paga prenda. Tambem a deve pagar quem ouvindo nomear o seu numero, não responda immediatamente ou se equivoque. O presidente para que os jogadores mais facilmente se equivoquem, deverá advertir-lhes, que ponham muito cuidado em não dizer em logar de limão, melão; e medo, em logar de meio, ou outra equivocação similhante: esta advertencia é sempre causa bastante para a haver, pois acontece, que o muito cuidado que se põe em não errar, é que faz cahir no erro mais facilmente; e talvez succederia errar menos vezes ou nenhuma, não tendo precedido a piedosa advertencia. Inteirados pois os jogadores da marcha d'este jogo, começa o presidente a dizer: *um limão e meio limão é limão e meio* (e assim hade dizer sempre que se queira apregoar o primeiro numero), e este responde promptamente o numero de limões, que quer v. g. dez meios limões, um limão, e meio limão, são seis limões e meio limão: o que ouve dizer seis, e tem este numero responde, quatro meios limões, um limão, e meio são tres limões e meio; o que tem o numero tres, acode logo, e diz outro numero de meios limões, e accrescenta um limão e meio; e assim se continua debaixo das advertencias já feitas para não dar prenda:e sempre que se queira nomear o numero primeiro, não se põe meios limões antes, por que estes só se devem pôr como em cima dissemos.

Môna.

Jogo de rapazes, e que se joga com um pião que tem dous

ferrões: atira-se da mesma maneira que o pião, e o jogo que se faz com a môna tambem é o mesmo. A vantagem da môna é bailar quer de um lado, quer d'outro, e no jogo não se lhe podêr tocar impunemente.

Monte.

Cartas

Jogo de cartas e de parar. Um jogador põe na mesa o dinheiro que quer jogar, o qual toma a denominação particular de monte; e os mais fazem paradas para ganhar o monte. O jogador que faz monte, depois de baralhar as cartas, e dar a cortar a qualquer, volta duas cartas na mesa, ao lado e a pequena distancia uma da outra, depois volta outras duas, que põe por baixo e a pequena distancia daquellas. Os jogadores fazem as suas paradas entre as duas primeiras, ou entre as duas segundas, ou entre a primeira e terceira, e a segunda e quarta, ou entre a primeira e quarta e segunda e terceira; a maneira de collocar o dinheiro indica não só o modo porque quer parar, como se salva a *porta*, isto é, se no virar do baralho a primeira carta é alguma daquellas entre que parou, porque nesse caso não perde nem ganha. Feito isto, o que faz monte vira o baralho, e vai levantando as cartas uma á uma, as primeiras que sahirem correspondentes ás que estão na meza, dão ganho aos que pararam por ellas, e perda para os contrarios. Além destas paradas, ainda se fazem outras muitas conforme o numero de cartas que tem sahido, mas o que faz monte não é obrigado a aceital-as. O jogo do monte sendo como é, essencialmente de azar, é prohibido, póde unicamente ser jogado por entretenimento, mas nunca com ambição de ganhar dinheiro.

Montinhos

Cartas

Jogo de cartas e de parar. O banqueiro põe diante de si o dinheiro que quer jogar. Depois baralha as cartas, dá-as a cortar a qual quer, e divide o baralho em quatro montes com as pinturas para baixo; os outros jogadores escolhem destes montes os que querem para fazer as suas paradas, deixando um que pertence ao banqueiro. Isto feito, este volta os montes; se a primeira carta do seu monte, que beijava a mesa, é maior que as dos outros montes, ganha a todos; se é menor, perde, e se é maior que umas e menor que outras, ganha aos primeiros e perde para os segundos. Se são cartas iguaes ganha o banqueiro. As cartas tem o seu valor ordinario na ordem hierarchica. Os montinhos sendo, como é, um jogo essencialmente de azar, é prohibido, unicamente póde ser jogado por entretenimento, nunca com ambição de ganhar dinheiro.

Mosca.

O jogo da mosca joga-se de tres até seis jogadores, jogando-se de tres, joga-se com as mesmas cartas com que se joga o piquete; e jogando-se de quatro ou mais jogadores, joga-se com um baralho completo. Tambem se joga com tentos a este jogo. Depois de se tirarem os logares por sorte, o jogador que dá cartas mette no bolo tantos tentos como o numero dos jogadores, baralha as cartas, dá-as a cortar ao jogador da sua esquerda, e dá cinco cartas a cada jogador pela direita, primeiro tres, e depois duas, ou primeiro duas e depois tres, mas continuam a dar-se sempre como na primeira mão. Depois de dar cinco cartas a cada jogador, volta a que se segue para servir de trunfo. A mão depois de examinar o seu jogo, diz que compra, ou que não compra, se com effeito não quer comprar, e comprando diz quantas cartas. Elle póde se descartar de todas as cinco, e comprar outras tantas, ou comprar menos, descartando-se de tantas como as que comprar. Não se devem comprar em dous casos, quando se póde ganhar sem comprar, e quando se tem máo jogo. Quem se acha nestas circumstancias, se receia de repôr, deita as cartas no descarte, e não joga aquella mão. Os descartes nunca se devem mostrar. Os jogadores que se seguem a falar tem o mesmo arbitrio de jogarem comprando, ou sem comprarem, ou o de não jogarem. Depois de feitas as compras joga-se a mão. O rei é superior á dama; a dama aovalete; o valete ao az; o az ao dez; o dez ao nove; o nove ao oito; o oito ao sete; o sete ao seis; o seis ao cinco; o cinco ao quatro; o quatro ao tres; e o tres ao dous que é a menor. O jogador que tiver as cinco cartas do mesmo naipe, ainda que não sejam do naipe do trunfo, tem a *mosca*, e ganha sem jogar; e neste caso os outros jogadores largam o jogo, e começa-se outra mão. Entretanto acontece que o jogo continúa, porque o possuidor da mosca não é obrigado a declaral-a, e que póde dizer simplesmente que não compra; isto lhe é muito mais vantajoso, porque os outros jogadores podem fazer moscas (metter tentos no bolo, como vamos vêr) que lhe pertencerão; esta a razão porque é conveniente perguntar ao jogador que não compra se elle salva a mosca, porque então, se responde, é obrigado a dizer a verdade; e se guarda o silencio, confessa do mesmo modo que a tem. Quando ha mais de uma mosca, a do trunfo tem a preferencia; se nenhuma é em trunfo, ganha a que contiver mais pontos. As tres figuras e o az valem dez pontos cada uma, e as outras o que pintam. Se todas são iguaes ganha a mão. Diz-se neste jogo, *fazer a mosca*, *ganhara mosca*, *salvar a mosca*. Expliquemos estas diversas expressões; o jogador que dá as cartas mette no bolo tantos tentos como ha de jogadores. Aquelle que no curso do jogo não faz alguma vasa, mette igualmente no bolo tantos tentos como são os jogadores;

estes dous casos se chamam fazer a mosca. Uma mosca é um numero de tentos igual ao numero dos parceiros. Succede muitas vezes haver muitas moscas no jogo, e então chama-se mosca dupla, tripla, quadrupla, etc. Quando se fazem muitas moscas na mesma mão, entram todas na mão seguinte. As repostas tomam o nome de moscas. Ainda que entre uma reposta ou mais para o bolo, o jogador que dá cartas entra com os tentos do costume. Cada vasa vale um tento para o que a faz; quando a mão se acaba de jogar, cada um tira do bolo os tentos que lhe pertencem. Se a mosca, é dupla, tiram-se dous tentos por cada vasa, tres, se ella é tripla, e assim por diante. Vê-se d'aqui que o jogador que tem mosca e que espera pelo fim da mão para a annunciar, corre o risco de ver diminuir os seus fundos; porém não é deste modo que elle deve jogar. Depois de dizer que não compra, e que os outros jogadores tem falado successivamente; supponhamos que um descarta-se de muitas cartas, que outro renuncia, e que outro tambem não compra não obstante não ter mosca; supponhamos que se começa a jogar a mão; quando chegar a vez do jogador que tem a mosca, mostra as suas cartas, levanta tudo que está no bolo (e isto chama-se ganhar a mosca) e ganha mais as moscas que se devem ao bolo, sejam de renuncia, ou de outro qualquer motivo. Quando os jogadores conhecem que algum tem a mosca, ou pelo seu silencio, ou pelo ter confessado na occasião em que lhe perguntaram se salvava a mosca, deitam o jogo abaixo, e não são obrigados a pagar nada. A marcha do jogo é a seguinte: cada um joga a sua vez quando lhe compete, e é obrigado, sempre que tiver, a jogar carta do mesmo naipe; e na falta deste a cortar, e a recortar vindo já cortado. Faltando a qualquer destes casos, repõe tantos tentos como estão no bolo.

Mudos.

Jogo pueril; formam todos os jogadores uma roda, e um delles faz todos os esforços para que algum falle ou se ria, já fazendo accionados e caricaturas, ou falando-lhe em objecto que elle queira responder; os jogadores que durante o jogo se rirem, ou falarem pagam prenda.

Musica-Muda.

Jogo de prendas, em que cada jogador escolhe tocar um instrumento, manifestando cada um o meio porque fará perceber o instrumento que assim tiver escolhido. Quando o presidente toca cravo que é sempre o instrumento que lhe compete, todos os jogadores devem pôr o dedo pollegar da mão direita na barba, e bulir com os outros; e quando elle deixar de tocar, e fizer esta pantomima, então arremedará cada um o instrumento que lhe pertence, e tocando o presidente qualquer dos instrumentos que

pertença aos jogadores, neste caso cessam todos de tocar, e só aquelle a quem couber o tal instrumento, fingirá tambem que toca: devendo pagar prenda todo aquelle que não estiver a ponto de tocar o instrumento que houver elegido, quando dever, ou fazer a pantomima de levar o dedo á barba, em tempo conveniente: e sempre que o presidente toque cravo todos os jogadores pantomimarão, e se elle pantomimar tocarão elles, e o que a isto não acudir prompto, pagará prenda.

Mysterios de Paris.

Este jogo é feito sobre um cartão que está dividido em 63 casas, cada uma com designação particular, como se vai vêr:

A 1.ª ou o numero 1—rua das Favas.
A 2.ª ou o numero 2—a ogra do Tapete franco.
A 3.ª ou o numero 3—o chorinada.
A 4.ª ou o numero 4—o Tapete franco.
A 5.ª ou o numero 5—Flôr de Maria vendendo assucar de cevada.
A 6.ª ou o numero 6—a ponte-nova.
A 7.ª ou o numero 7—infancia do chorinada.
A 8.ª ou o numero 8—o chorinada mata o seu sargento.
A 9.ª ou o numero 9—Flôr de Maria no campo.
A 10.ª ou o numero 10—o mestre-escola.
A 11.ª ou o numero 11—a coruja.
A 12.ª ou o numero 12—primeiro passeio de Rodolfo.
A 13.ª ou o numero 13—Rodolfo.
A 14.ª ou o numero 14—Flôr de M.ª é apresentada a Mᵉ George.
A 15.ª ou o numero 15—Sir Walter Murph.
A 16.ª ou o numero 16—Braço vermelho.
A 17.ª ou o numero 17—o doutor negro.
A 18.ª ou o numero 18—Flôr de Maria na presença do cura de Bouqueval.
A 19.ª ou o numero 19—estalagem do coração sangrento.
A 20.ª ou o numero 20—o Barão Graum.
A 21.ª ou o numero 21—Pipelet.
A 22.ª ou o numero 22—Madᵉ. Pipelet.
A 23.ª ou o numero 23—Flôr de Maria confessa suas penas ao cura.
A 24.ª ou o numero 24—condessa Mac-Gregor.
A 25.ª ou o numero 25—Rodolfo grão-duque.
A 26.ª ou o numero 26—Tortillard joga os dados.
A 27.ª ou o numero 27—Flôr de Maria volta para a fazenda.
A 28.ª ou o numero 28—Polidori Bradammenti.
A 29.ª ou o numero 29—M.ᵉˡˡᵉ de Fermon.
A 30.ª ou o numero 30—Tortillard atormenta o mestre escola.
A 31.ª ou o numero 31—occupação do pai Pipelet.

A 32.ª ou o numero 32 — Flôr de Maria na fazenda.
A 33.ª ou o numero 33 — Clara e M.me Georges.
A 34.ª ou o numero 34 — a leiteira do Tapete Franco.
A 35.ª ou o numero 35 — Morel, o lapidario.
A 36.ª ou o numero 36 — Flôr de Maria é insultada.
A 37.ª ou o numero 37 — a familia Morel.
A 38.ª ou o numero 38 — Rigoletta.
A 39.ª ou o numero 39 — Francisco Germano.
A 40.ª ou o numero 40 — Cabrião e Pipelet.
A 41.ª ou o numero 41 — Flôr de Maria e a Loba.
A 42.ª ou o numero 42 — Jardim de inverno.
A 43.ª ou o numero 43 — Visconde de Saint Remy.
A 44.ª ou o numero 44 — Duquesa de Lucenay,
A 45.ª ou o numero 45 — Flôr de Maria e M.me Harville,
A 46.ª ou o numero 46 — Cabrião.
A 47.ª ou o numero 47 — toucador de Cecili.
A 48.ª ou o numero 48 — a viuva de suppliciado.
A 49.ª ou o numero 49 — o Conde de Saint Remy.
A 50.ª ou o numero 50 — Mont Saint Jean e Flôr de Maria.
A 51.ª ou o numero 51 — o mestre escola mata a coruja.
A 52.ª ou o numero 52 — Marcial.
A 53.ª ou o numero 53 — o fosso dos leões.
A 54.ª ou o numero 54 — a Loba salva Flôr de Maria.
A 55.ª ou o numero 55 — o doutor Griffon
A 56.ª ou o numero 56 — o guarda da prisão.
A 57.ª ou o numero 57 — Pique vinagre.
A 58.ª ou o numero 58 — o esqueleto.
A 59.ª ou o numero 59 — Flôr de Maria no convento.
A 60.ª ou o numero 60 — Condessa d'Harville.
A 61.ª ou o numero 61 — casamento de Rodolfo e Sara.
A 62.ª ou o numero 62 — o Principe Rodolfo.
A 63.ª ou o numero 63 — Flôr de Maria é nomeada abbadessa.

E' preciso primeiro convencionar quanto deve cada jogador entrar para o bolo, e o preço das multas por accidentes e encontros. O primeiro que chegar justamente ao numero 63 ganha o bolo. Podem entrar muitas pessoas neste jogo, cada um tem uma marca particular para pôr na casa que lhe competir; nenhum se póde fixar nas casas de Flôr de Maria, e aquelle que ahi fôr ter conta outras tantas casas para diante ou para traz até ir ter a outra casa differente; se no principio do jogo se tira 6 e 3 vai-se para a casa 26; se se tira 5 e4 vai-se para a casa 53. O que tirar 6, casa da ponte-nova, pagará o preço convencionado, e irá para a casa n.º 12 para passear de carruagem. O que fôr ter ao n.º 19, casa do coração sangrento, paga o preço convencionado, e ahi ficará até que outro o venha substituir. O que fôr cahir no poço do pai Pipelet paga o preço convencionado,

e ahi se demorará até que outro jogador tambem cahia no mesmo mondéo. O que fôr ter ao numero 42, onde está o jardim do inverno, paga o preço convencionado, e volta para o n.° 30 onde Tortillard atormenta o mestre escola. O que fôr ter ao n.° 52 na prisão de Marcial, paga o preço convencionado, e ahi fica até que outro o substitua. O que fôr ao n.° 58 onde está o esqueleto, paga o preço convencionado, e principia de novo. O que fôr encontrado em qualquer casa, paga o preço convencionado, e vai para a casa donde sahio o que o encontrou. Os pontos tiram-se com os dados.

Nabo.

Neste jogo de prendas, estão os jogadores sentados formando um circulo, e o presidente começando pela direita d'elle, dirá o que se segue:

1.ª Volta. — Uma velha arrancava um nabo, puxa, que puxa, não póde arrancal-o.

2.ª Volta — Veio um velho puxou pela velha, a velha pelo nabo, puxa que puxa não póde arrancal-o.

3.ª Volta. — Veio um frade puxou pelo velho, o velho pela velha, a velha pelo nabo, puxa que puxa, etc.

4.ª Volta — Veio uma beata puxou pelo frade, o frade pelo velho, o velho pela velha, etc.

5.ª Volta. — Veio um côxo puxou pela beata, a beata pelo frade, etc.

6.ª Volta. — Veio um manco puxou pelo côxo, o côxo pela beata, etc.

7.ª Volta. — Veio um torto puxou pelo manco, o manco pelo côxo, etc.

8.ª Volta. — Chegou um cego puxou pelo torto, o torto pelo manco, etc.

Arrancou-se o nabo e levou todos comsigo por varios modos. Neste jogo quem não seguir direitamente a ordem dos que vão puxando uns pelos outros, ou que se esqueça d'algum d'elles, ou tambem que intrometta outra figura á excepção das expressamente mencionadas; em uma palavra que se equivoque, seja qual fôr a equivocação, pagará prenda. Adverte-se mais que esta lenda se hade dizer correntemente, e com velocidade, sem pôr tempo em considerar se vai bem, se mal; porque neste caso deverá logo o presidente requerer prenda de quem assim o fizer, podendo entretanto dispensar o sujeito pela primeira vez.

Nozes.

Jogo pueril; quando jogam com duas, uma sobre a outra, chamam-lhe *burrinha*; a noz com que derrubam chamam-lhe *arrioz*;

quando jogam com quatro, uma sobre tres, chamam-lhe *castello.*

O' da terra, ó do mar.

Jogo de prendas, em que os jogadores se postam em torno do presidente, e este principia a dizer aos jogadores, que eleja cada um o seu animal terrestre, e outro do mar: depois de o elegerem lhes adverte, que assim que elle diga, *ó do mar*, aquelle a quem dirigir a pergunta lhe hade responder pomptamente pelo animal de que tiver feito eleição, e se disser — *ó da terra* — hade nomear o peixe que escolheo. Inteirados d'isto, toma o presidente (que tambem elege um peixe, e um quadrupede) um lenço, faz d'elle uma bola, e com ella atira depois a um dos sugeitos da roda, dizendo uma das duas cousas — *ó do mar*, *ó da terra* — e o que pega no lenço responde promptamente como se disse, sempre em sentido contrario; e logo que assim não responda, titubiando, ou dando em resposta á terra o quadrupede, ao mar o peixe, pagará prenda, e da mesma sorte a pagará, dizendo animal, que pertença a outro jogador, ou de que se não fisesse menção. O que aceita o lenço depois de responder, ou seja segundo o preceito do jogo, ou pelo contrario dada a prenda, torna a atirar com o lenço a outro, dizendo as mesmas palavras, que já se repetiram a principio; e assim continuará o jogo.

Officios.

Jogo de prendas. Sentados os jogadores em circulo, e advertidos de que prestem a maior attenção, mandará o presidente a cada um d'elles, que faça eleição do officio em que deve trabalhar, e segundo o que elegerem, lhes ensinará a maneira porque deve dar a conhecer o officio que escolheo, para se não confundir com os outros. Isto feito, todas as vezes que o presidente trabalhar em qualquer officio, o jogador a quem elle pertence deve igualmente trabalhar, e em o presidente parando, deve elle tambem parar; e aquelle que não seguir á risca esta regra, pagará prenda, assim como se o accionado não fôr o que lhe competir.

Orchestra.

Jogo de prendas. Dispostos todos os jogadores em um circulo, e advertidos de que prestem a maior attenção, mandará o presidente a cada um d'elles, que faça eleição do instrumento que deve tocar, e segundo o que elegerem, lhes ensinará o som que devem fazer com a voz, e acção que com as mãos lhes corresponde; tudo da maneira que se segue:

Violino. — Repetirá com voz muito a compasso, *sigurrim*, *si-*

gurrim, *sigurrim*, etc. e a acção das mãos será com a direita sobre o sangradouro do braço esquerdo, fingindo que toca rebeca.

Rebecão. — *Sonoson*, *Sonoson*, *Sonoson*, etc. e com a mão direita hade fingir o arco sobre a perna esquerda.

Guitarra. — *Ferranfan*, *Ferranfan*, *Ferranfan*, etc. deverá ter o braço esquerdo curvo, e em acção de quem dá pontos no da guitarra, e a mão direita sobre o ventre fingindo com os dedos que fere as cordas.

Bandolim. — *Ferlimfim*, *Ferlimfim*, *Ferlimfim*, etc. o mesmo movimento que na guitarra, com a differença de encostar mais o braço esquerdo. e tocar com a direita sobre o peito, para evitar equivocações.

Harpa. — *Perlemplen*, *Perlemplen*, *Perlemplen*, etc. com os braços estendidos para diante um mais alto, outro mais baixo, e as mãos em acção de arranhar no ar.

Salterio. — *Crimini*, *Crimini*, *Crimini*, etc. e as mãos dando unhadas sobre as côxas das pernas.

Piano.—*Tilintim*, *Tilintim*, *Tilintim*, etc. e as mãos sobre as pernas, movendo-se como quem toca nas teclas.

Tromba.—*Tromb*, *Tromb*, *Tromb*, etc. o braço direito alevantado, e feito em arco até a altura do hombro, e a mão fechada, e chegada a boca; o braço esquerdo curvado quieto, e estendido.

Flauta.—*Furulú*, *Furulú*, *Furulú*, etc. o braço esquerdo curvado, e quasi arrimado ao peito, tocando com os dedos junto da barba, e o direito mais baixo, na mesma acção, e os dedos como quem tira sons, e dá pontos.

Clarim.—*Tarará*, *Tarará*, *Tarará*, etc. a mesma posição que para a trompa, mas deve ser com o braço esquerdo por differençar-se melhor o tocador deste instrumento.

Fagote.—*Fafanam*, *Fafanam*, *Fafanam*, etc. ambas as mãos, uma mais baixa do que a outra, quasi em frente do peito, porém a esquerda com o dedo pollegar na boca, movendo-se todos os mais, como quem dá pontos.

Pifaro.—*Tiroli*, *Tiroli*, *Tiroli*, etc. posição de flauta, trocada a configuração das mãos, para não haver confusão entre este instrumento, e aquelle.

Timbale.—*Blororom*, *Blororom*, *Blororom*, *óm*, *óm*, etc. levantados ambos os braços até á altura dos hombros, deixando-os depois cahir sobre as pernas, trocando com a maior velocidade as mãos já para a perna direita, já para a perna esquerda, continuando a levantar os braços de espaço a espaço.

Tambor.—*Terrontom*, *Terrontom*, *Terrontom*, etc., levantando e abaixando os braços, como o faz quem o costuma tocar.

Pandeiro.—*Padamdão*, *Padamdão*, *Padamdão*, etc. levantando muito a mão, e braço esquerdo, e de quando em quando, fingir que lhe dá com a mão direita para o fazer andar de roda.

Castanholas.—Trailalá, Trailalá, Trailalá, etc. os braços levantados, tanto quanto arqueados, e em cruz, e as mãos movendo-se, como quem as toca deveras.

Triangulo.—Tintintim, Tintintim, Tintintim, etc. o braço esquerdo levantado até á barba em forma de arco, e desviado da cara cousa d'um palmo, e o direito estendido, e a mão fechada á excepção do dedo index, com o qual fingirá que toca o imaginado triangulo.

Além destes instrumentos, se lhe ajuntam para maior harmonia os sete tons da musica, e a pessoa, a quem cada um delles pertencer, baterá continuamente o compasso com a mão direita, como mestre de orchestra; e são estes: Gsolreut, gsolreut, gsolreut. — Alamiré, alamiré, alamiré.—Bfami, bfami, bfami.—Csolfaut, csolfaut, csolfaut. — Dlasolré, dlasolré, dlasolré. — Elami, elami, elami.—Faut, faut, faut.

Com estes sete tons e os dezesete instrumentos se pódem mui bem entreter até vinte e quatro pessoas. Não havendo mais de doze, ou quatorze, deve sempre procurar-se que entrem os sete tons fundamentaes da musica, e até será mui conveniente, que na distribuição da orchestra, pertençam estes ás senhoras, e não aos homens; porque ellas excedem ordinariamente a estes na doçura das vozes. Do mesmo modo havendo por onde escolher, se fará eleição dos instrumentos que mais analogia tiverem com os tons: pois sendo assim até se poderá formar um concerto, posto que estranho, harmonioso, e agradavel ao ouvido, uma vez que não haja desafinação, nem se altere o compasso. O presidente costuma tambem fazer escolha de um instrumento, que ordinariamente é o piano, por ser elle quem rege toda a orchestra, e regula todos os mais, e tendo explicado a cada um o modo de dar a conhecer, mediante a voz, e as acções, o instrumento que lhe pertence, a qual deve ser repetida de tres em tres vezes, modulando com tom mui concertado, e o melhor que cada um poder, tudo isto tanto tempo, quanto fôr o que o presidente se demorar sem fazer signal de parar a musica, o qual será uma palmada: e esta mesma o deve ser para se principiar, ajuntando-lhe a voz—*una* Estando pois dispostos, e concertados, ouvindo o signal começarão todos a tocar, cantar, movendo os braços, e mãos, como a cada um pertencer, e fica expendido; e aquelle que se enganar, ou seja no som da voz, ou no manejo dos braços, dará prenda. Do mesmo modo a dará qualquer dos jogadores que se rir, que repetir mais de tres vezes o som que lhe competir, entretanto que os mais só o repetem tres; porque na uniformidade consiste a boa harmonia. Acabando todos de fazer o manejo correspondente, que será como um preludio, ou introducção ao jogo, o presidente dará uma palmada, repentinamente devem todos calarem-se, e ficar sisudos como estavam a principio, mas se algum proseguir feito o

signal, dará prenda. Segue-se depois o jogo desta maneira. Chamará o presidente os nomes dos instrumentos, e vozes, que bem lhe parecer, e que bastem a formar um dueto, terceto, etc. v. g. violino, rebecão, gsolreut, elami, etc. e estas tanto que se ouçam nomear, devem estar promptissimas para cantarem, e accionarem o que a cada um corresponda, e caso algum se descuide, ou sahir outro que não fôr chamado, pagarão ambos prendas, um porque não estava attento, e outro porque se metteo onde não o chamavam. Proseguirão tocando até que ouçam o signal de parar, e quem não tomar sentido dará prenda. Nomeará depois o presidente outros, e quando bem quizer dirá *una*, e a esta voz tocarão todos, e os desattentos darão prenda. Para que esta orchestra sahia mais accorde, se proporcionarão os instrumentos ás vozes, e idades dos jogadores; dando os supranos aos moços, os tenores aos homens, e os contraltos e baixos áquellas pessoas que na companhia tiverem a voz mais cheia, reservando os tons da musica para as senhoras, que ordinariamente costumam ter voz mais aguda, e sonora.

Orgam de animaes.

Este jogo de prendas posto que por ser de musica, tenha alguma correlação com o antecedente, é todo outro na sua marcha, e até mui cheio de galanteria. Formam-se todos os jogadores em uma roda, e sentam-se. O presidente fica em uma cadeira mais alta, ou em logar distincto de todos os mais, e manda depois que cada uma das pessoas que joga, faça eleição do animal que quer arremedar, como por exemplo, cão, gato, lobo, galo, etc. e dirá a maneira porque hade fingir a voz do animal de que fizer escolha; bem entendido que será sempre arremedando o mesmo animal quanto melhor lhe fôr possivel; se este fôr cão, ladrando; se gato, miando; se lobo, uivando; e se galo, cantando; etc. mas elegendo algum dos jogadores tal animal, cuja voz não seja conhecida, nem por isso deve ser regeitado, com tanto que diga como hade fingir-se, quando na marcha do jogo fôr necessario, cuja voz deve ter mui presente, assim este como todos os mais companheiros. Tendo todos assentado na voz porque cada um se hade dar a conhecer, e retendo esta bem de memoria o director do jogo, pegará cada um dos jogadores em seu lenço, e delle dará uma ponta ao presidente, e a opposta por diagonal ficará na mão esquerda do seu dono de maneira que o presidente fique com as pontas dos lenços todas juntas em uma das mãos; e para que alguma lhe não escape no caso que sejam muitas é-lhe permittido atal-as duas a duas, ou tres a tres, e as conservará muito bem seguras, e esticadas em quanto durar o jogo. O presidente advertirá que quando puxar por todos os lenços a um tempo, ou só

com a mão em que os conservar, deve cada um dos jogadores muito depressa fingir a voz do animal que houver escolhido para arremedar, e afrouxando o presidente a mão, devem repentinamente calarem-se todos. Se no interim que os lenços estiverem atesados deixar alguem de fingir a voz do animal que lhe pertence, quem assim se descuidar, dará prenda; e se ao tempo que o presidente afrouxar os lenços ficar algum jogador, ladrando, miando, etc. tambem deverá pagar prenda: para que todos cuidem muito em si, e se façam habeis neste jogo, poderá o presidente puxar, e afrouxar os lenços duas ou tres vezes em pequeno espaço; o que conseguirá com effeito, bem que á custa de muitas prendas. O presidente prosegue depois mandando fazer duetos, tercetos, quartetos, etc. de differentes animaes, o que deverá indicar desta maneira. Tendo como já se disse seguros todos os lenços em uma mão, e estando muito bem atesados, com a outra puxará pelo meio do lenço daquelles que devem compôr o dueto, v. g. puxa pelo lenço do gato, do galo, e do melro, etc. logo estes tres devem começar a arremedar os respectivos animaes; nisto devem todos estar muito vistos, porque no caso de algum fingir o animal que pertence a outrem, ou ainda algum daquelles de que no jogo se não faz menção, a quem isto acontecer pagará prenda. O terceto, quarteto, etc. durará em quanto o presidente não afrouxar, ou tirar por todos os lenços, bem entendido, que afrouxando devem todos emmudecer, e puxando, pelo contrario. Para principiar o jogo dirá o presidente:

Este orgam vou afinar,
As vozes são excellentes;
Não as tenho mui presentes,
E cada uma vou provar.

Dito isto, puxa por cada lenço de per si, para melhor se inteirar da voz que a cada um pertence, e porisso logo que o jogador sentir puxar pelo lenço que lhe pertence, promptamente fingirá o animal que tiver escolhido. Como o agradarem, ou não os jogos, proceda o mais das vezes do sugeito que os dirige, será muito conveniente que para tal mister se eleja uma pessoa viva, jocosa, e que gaste bom humor; porque a uma d'estas occorrem frequentemente ditos engraçados, e lembranças felizes, que podem servir para animar o interesse do mesmo jogo. Como por exemplo: ao que fingir gato, se pôde dizer, este parece que está em janeiro, tem dôr de dentes, está enregelado, porque passou a noite sobre o telhado, precisa um xarope de anzoes. Este galo finge bem o galo magico, que canta, e não tem pennas; podia muito bem servir para simbolo da vigilancia, porem desconfio que apezar da sua vigia lhe hão de pregar a peça... Este boi parece-se com o do presepe; escaparia d'alguma

carreta; melhor lhe ficava andar lavrando no campo... Este outro parece-se com o leão do Carmo, mas não veio de Marrocos, é pasmar que não tendo elle quartãs, as cause a muita gente com extraordinaria febre. Finalmente quem dirigir o jogo póde dizer, offerecendo-se occasião, mil galanterias que augmentem a satisfação não só dos interessados no jogo, mas ainda dos que estiverem de fóra; bem entendido que os ditos nunca sejam taes que escandalisem, e ainda mesmo não sendo taes se deve ter conta com algum sugeito que esteja na sociedade e tiver o genio mais delicado, e nada soffredôr, e porisso se devem evitar as graças de que se não gostem.

Pacáo.

Cartas

O pacáo joga-se entre dous, ou mais jogadores com um baralho a que se tiram os oitos, noves, e dez, e divide-se em dous ramos; o primeiro toma o nome de *pacáo burro;* e o segundo o de *pacáo de envide.* No pacáo burro dão-se tres cartas a cada jogadôr pela direita. Quando se não concorda preliminarmente do valor de cada parada, a mão pára o que lhe parece, e o jogador que dá cartas topa toda a parada, ou parte d'ella; as paradas são iguaes entre os outros jogadores: o ponto de nove ganha a tudo, e para o fazer contam-se os pontos das cartas, excepto os das figuras, as quaes não valem nada a este jogo. Com o ponto de nove ganham-se tres paradas; com o de oito duas, e com qualquer outro uma. Os pontos iguaes empatam á excepção do de nove feito como tres ternos; com este ganham-se em algumas partes quatro paradas, e em outras não tem empate. Cada jogador dá uma vez cartas, ou as que se estipulam. O pacáo de envide tem muita semilhança com o quinze, com differença que no quinze ha sempre a parada forçada de uma ficha, á qual se póde dar por este motivo o nome de entrada. entretanto qne no pacáo de envide se recebem as duas primeiras cartas sem parar nada. A este jogo dão-se duas cartas a cada jogador pela direita; a mão depois de ver as suas cartas, diz que joga, por exemplo, mil reis ou o que quer, ou diz que passa; o que se segue a falar faz o mesmo, continuando este direito a todos pela sua ordem até o pé. Se ninguem joga dão-se novamente duas cartas a cada jogador. Cada um d'elles fala novamente pela sua ordem dizendo se passa, ou se joga. Desde que algum diz que joga tal, ou tal somma, se o que se segue quer sustentar o jogo diz *vejo*; e se quer jogar uma somma maior, diz que envida a somma que quer jogar. Cada um dos que se seguem a falar póde fazer o mesmo, e os que tivessem passado antes de se abrir o jogo. Depois d'isto dá-se uma nova carta a cada jogador; se alguem quer continuar os envides depois d'isto póde fazel-o,

senão, os que jogaram a mão mostram as suas cartas, e ganha quem tem o ponto superior. A superioridade a este jogo consiste não só em ser o ponto maior do que qualquer outro, mas nas cartas de que se compõe. As figuras não se contam para fazer o ponto, mas fazem preferir um ponto a outro. O ponto acompanhado de rei prefere a outro ponto igual acompanhado de valete, e o que é acompanhado do valete prefere ao que é acompanhado da dama. Alem d'esta preferencia entre pontos iguaes, ha a preferencia da carta maior de que se fórma o ponto, por exemplo, o de sete e dous, prefere ao de seis e tres, sendo acompanhado da mesma figura; e o de seis e tres, prefere ao de cinco e quatro. Assim o ponto superior d'este jogo é o de sete, dous, e rei, o qual toma o nome de *pacão*. Este mesmo ponto toma o nome de *pacalissimo*, quando o sete, dous, e rei são d'um mesmo naipe: e ganha ao que se compõe de cartas de differentes naipes; mas não prefere sem uma convenção preliminar por estar fóra de uso. Ao ponto de rei, sete, e dous, segue-se o de rei, seis, e tres; e a este o de rei, cinco, e quatro; depois segue-se o de valete, sete, e dous; o de valete, seis, e tres; e o de valete, cinco, e quatro; o de dama, sete, e dous, o de dama, seis, e tres; e o de dama, cinco, e quatro. Estes pontos designam-se com nomes particulares; mas alem de variarem não são essenciaes ao jogo. A preferencia dos outros pontos segue este mesmo principio. Os jogadores podem descartar-se de uma das duas primeiras cartas, e receber depois duas. Depois que se recebe a ultima, podem continuar-se os envides. Pontos iguaes empatam.

Paciencia.

Jogo de cartas, e de uma só pessoa. Ha differentes paciencias que passamos a descrever: Cartas

1.ª—*O bloqueio.*—Esta paciencia requer dous baralhos completos. No bloqueio as côres se unem. Estende-se primeiramente uma linha transversal de cartas, e se sahir um rei ou um az, collocam-se o primeiro á direita, e o segundo á esquerda desta linha; depois levantam-se as cartas, que por um ponto favoravel, isto é, immediatamente ascendente ou descendente, podem juntar-se ao rei ou ao az. As vagas deixadas nesta primeira linha pelas cartas levantadas são preenchidas por outras cartas, e passa-se a estabelecer debaixo uma segunda linha, collocando sempre á direita e á esquerda os azes e os reis dos differentes naipes que sahirem, levantando as cartas que se poderem, e substituindo as vagas. Abaixo desta estabelece-se uma terceira linha. A segunda linha fica então bloqueada, isto é, que se não podem aproveitar as cartas senão por alguma brecha que se faça na linha superior ou na inferior, e ainda assim é necessario que esta

brecha fique em frente da carta que se quer levantar. O jogador continua a estabecer linhas parallelas até se acabar o baralho. Resulta da disposição das cartas nesta paciencia que ha sómente duas fileiras livres constantemente, a primeira e a ultima. O jogador deve examinar se entre estas cartas livres ha alguma que se possa levantar para seguir a serie, e se, sobretudo levantando tal carta de preferencia a outra do mesmo valor, póde estabelecer uma brecha por onde retire muitas cartas. Se deste exame se reconhece impossibilidade absoluta, o jogador para proporcionar uma circumstancia favoravel tem o recurso do que se chama *carta de misericordia*. Póde deslocar em qualquer linha a carta que deixa liberdade para podêr tirar muitas cartas que possam reunir-se ás series. E' da escolha desta carta que depende fazer-se a paciencia.

2.ª — *Bonaparte* ou *Paciencia de Santa-Helena*. — Faz-se uso de dous baralhos completos. Sobre duas linhas parallelas estabelece-se, na primeira, quatro reis, e por baixo quatro azes, cada um de metal differente. Cada um destes azes deve sêr posto debaixo do rei do seu naipe. Debaixo da fileira dos azes forma-se uma outra de quatro cartas, e se entre estas sahe alguma que por seu ponto favoravel, o duque ou dama, por exemplo, permitte tirar-se immediatamente, reune-se ao az ou rei que lhe pertence. O objecto desta paciencia, é de formar cada naipe separado e por sua ordem. Estas tres fileiras postas, ajunta-se á direita da fileira dos azes, bem como á dos reis, uma carta em cada uma, depois por cima dos reis uma nova fileira de quatro cartas, e emfim completa-se a figura da paciencia collocando-se a ala esquerda do mesmo modo que se fez na ala direita. Antes de começar a distribuição das cartas, é necessario advertir que em quanto ella se opera, o jogador não póde reunir aos naipes dos azes senão as cartas dos pontos necessarios tiradas da fileira que fica por baixo, do mesmo modo as cartas de valor immediato aos reis não se lhe pódem reunir senão tiradas da linha que lhe está por cima. Se por exemplo, uma dama está na fileira por baixo dos azes, a sua reunião não póde ter logar; para que ella seja possivel, é necessario que ella sahia no momento em que a distribuição das cartas se opera sobre os macetes estabelecidos por cima dos reis; e o mesmo acontece ás outras cartas de metaes, que sahindo na occasião desta ultima fileira, não podem ajuntar-se aos azes. Esta severa restricção não tem logar nas cartas das alas as quaes gozam de toda a sua independencia, e desde que sejam necessarias para formar naipes, podem sahir indistinctamente tanto para a hierarchia dos reis como dos azes. Logo que as cartas que compõe o baralho estão todas distribuidas, a ordem é revogada, e o jogador póde tomar nas linhas parallelas como nas alas as cartas que

lhe fôrem necessarias. O jogador tem além disso a faculdade de fazer *casamentos*, isto é, de depositar momentaneamente sobre um macete a carta de ponto inferior ou superior que se acha sobre outra, por exemplo, um nove sobre um dez, uma dama sobre um valete, etc. Logo que se faz um casamento, é preciso ter cuidado de não collocar as cartas em ordem inversa áquella em que devem sêr chamadas. Assim será imprudente collocar um dez sobre um nove, por isso que o nove será chamado na hierarchia antes do dez que se succede. — O casamento geral feito, o recurso dos casamentos extincto, o jogador toma os macetes começando da direita para a esquerda por aquelle que está collocado debaixo do primeiro az; ajunta-os uns sobre os outros, sem operar fusão, quer baralhando quer cortando, e torna a distribuir as cartas da mesma forma que se fez a primeira vez, isto se póde repetir até tres vezes. Se consegue completar a paciencia deve apresentar em quadro final os quatro reis acabando em quatro azes, e vice-versa.

3.ª — *Banquete dos reis.* — Faz-se uso de dous baralhos completos. Começa-se por fazer uma fileira de oito cartas. Se apparece um az, colloca-se por cima das oito cartas assim como os mais que vierem sahindo. Sobre cada uma destas oito cartas se vão distribuindo as que sahem do baralho, mas por sua ordem em linha descendente, alternando os naipes, por exemplo, uma dama de copas sobre um rei de páos. Logo que se acaba esta distribuição primeira, prosegue-se no jogo. Desde que se acha uma ou mais cartas, seja da baralha, se ella já está feita, seja das oito cartas ou series, começadas, que possam sêr admittidas em linha ascendente sobre a base dos azes, tiram-se para esse effeito, e as vagas preenchem-se com as cartas da baralha, e na falta destas pelas do baralho até que se tenham extincto. Começa-se uma nova distribuição com as cartas da baralha do mesmo modo que a primeira, e como esta paciencia é muito difficil, ainda se permitte uma terceira distribuição. E' preciso examinar com attenção os naipes que sahem, a fim de operar a mistura, porque é desta mistura que depende o bom successo; a paciencia falhou se se acha no fim duas cartas do mesmo naipe, e é completa quando se apresenta o quadro dos oito naipes terminados por oito reis.

4.ª — O *quadrado.* — Faz-se uso de dous baralhos completos. Põe-se quatro cartas na mesa e por baixo dellas, em linha transversal, quatro á direita e quatro á esquerda, de sorte, que as doze cartas formem tres lados iguaes de um quadrado, no centro do qual fica um espaço vazio para se pôrem em duas linhas os duques á proporção que elles fôrem sahindo do baralho. Sobre as doze cartas se vai pondo em ordem descendente as cartas do mesmo naipe que fôrem sahindo, e em ordem ascendente todas as que podem contribuir para formar as series do centro. As

cartas que fôrem sahindo e não sirvam para um destes dous casos põe-se de parte para formar a baralha. Desde que se conhece nos tres lados do quadrado cartas, que, pela ordem dos seus pontos, pelas relações dos naipes podem collocar-se umas sobre outras, devem-se aproveitar de preferencia, a fim de completar as series do meio; depois disto preenchem-se as lacunas com as cartas da baralha primeiro, e na falta dellas com as que ainda restam na mão. O jogador deve ter sempre attenção ás cartas que tira do baralho ou da baralha, passar successivamente de umas ás outras, segundo as necessidades para formar as series, porque nesta paciencia não ha mais recurso desde que se chega ao fim do baralho.

5.ª— A *lei salica*. — Faz-se uso de dous baralhos completos. Tira-se um rei que se põe na mesa. Elle começará a fileira em que successivamente devem sêr collocados os oito reis uns ao lado dos outros. Os azes que sahirem durante a tiragem serão collocados por cima na mesma ordem em linha parallela. A' medida que as cartas vão sahindo collocam-se sobre o primeiro rei até que appareça a carta propria para pôr sobre o primeiro az, isto é, um duque. Não se deve ter attenção aos naipes para a collocação das cartas, e o deposito só tem logar sobre o primeiro rei da fileira em quanto não sahe outro, porque é sempre sobre o ultimo rei sahido que se collocam as cartas. E' preciso tambem ter vigilancia sobre as cartas que fôrem sahindo, para as collocar nas series que se formam sobre os azes. Para esse fim tomam-se de todos os depositos estabelecidos precedentemente sobre os reis. Quanto ás damas que apparecerem põe-se de lado; porque ellas não tomam parte na feitura desta paciencia. Durante a distribuição das cartas o jogador deve procurar quanto lhe fôr possivel desembaraçar alguns reis das cartas que os cobrem, para obter assim, no fim da distribuição, a faculdade de mudar para elles as cartas que não servem no momento para continuar as series, e que estão cobrindo as necessarias; porém só se póde mudar uma carta para cima dos reis descobertos, e por isso é importante examinar primeiro se aquella que se muda é a que faz mais conta; para isso examinam-se os macetes e por elles se conhece a vantagem da mudança. O quadro final da paciencia representa os oito reis, e por cima os oito azes com uma numerosa familia de vassalos terminados pelos valetes. As damas consolam-se ao lado, ou em fileira por cima dos valetes.

6.ª — A *bella Lucia*. — Faz-se uso de dous baralhos completos. Formam-se grupos de tres cartas como sahem do baralho até sahirem as cento e quatro cartas, o ultimo grupo é composto unicamente de duas cartas. E' preciso que os grupos sejam todos dispostos na mesma ordem, e para commodidade do jogador, da esquerda para a direita: podem-se pôr na mesa como se quizer,

mas é melhor que fiquem uns ao lado dos outros ; as fileiras se compõe ordinariamente de 6 ou 7 grupos. Dispostas as cartas, levantam-se os azes que ficarem em cima dos macetes, e collocam-se por cima da primeira fileira, depois os duques, os ternos, as quadras etc. até aos reis que terminam as series. Porém para chegar ahi apresentam-se varios obstaculos : primeiramente não se póde tocar nos primeiros reis que estão sobre os macetes das tres cartas primitivamente tiradas ; além disso é preciso que todas as cartas que devem formar uma serie sejam do mesmo naipe ; e é essencial no principio deslocar quanto fôr possivel as cartas pequenas as quaes em grande parte estão cobertas pelas maiores. Procura-se então fazer casamentos para obter a sua liberdade. Para chegar a isso póde-se collocar tantas cartas quantas se quizer sobre os macetes em ordem descendente, e sempre do mesmo naipe, a fim de as collocar depois na serie de que ellas fazem parte. As series começam pelos azes e acabam nos reis, e é preciso para facilitar o complemento da serie dos azes, que as series de reis em que se não póde tocar estejam primeiramente completas, por isso que estes reis impedem a marcha das cartas que se acham debaixo de sua dependencia. Se se acha mais de um rei ou cartas grandes nos macetes primitivos, é uma vantagem ; deposita-se de preferencia sobre elles todas as cartas das series dos primeiros reis que apparecem sobre os macetes e sobre as que ficam livres pela tiragem das cartas, começando por dama, valete etc. se todavia esta mutação facilita para os outros macetes a tiragem das cartas pequenas, de que se devem sempre preoccupar. Ha tambem casos em que é preciso collocar momentaneamente em sentido inverso um rei sobre a dama, para desembaraçar a carta que elle retem presa ; por exemplo, se é um rei de copas sobre a dama de copas; assim a respeito das outras cartas, porém sómente se a segunda dama não está ainda collocada na serie de que ella depende, ou situada de modo que ella recobre sua liberdade e complete com o rei uma das series a que ella pertence. O mesmo acontece com todas as cartas que se collocam momentaneamente nesta cathegoria, porem não se deve abusar disso. A paciencia completa-se quando as series começadas pelos azes acabam nos reis.

7.ª — *O moinho.* — Faz-se uso de dous baralhos completos. Nesta paciencia é um az que tem as honras da preferencia. Em roda deste primeiro az que se colloca de travez diante de si, estabelece-se primeiro em cima, e depois em baixo, e á direita e esquerda duas cartas em cada direcção seguindo uma á outra, o que representa a figura das velas de um moinho. Estando estas nove cartas, o az comprehendido, collocadas assim como o azar as deu, põe-se immediatamente sobre o az que está no centro as cartas que se lhe seguem, isto é, o duque, o terno, a qua-

dra etc. e põe cartas novas nas vagas que ellas deixam. O jogador não se deve importar com os naipes. Se acontece que alguma das cartas que compõe as velas do moinho não póde ir para a serie do centro, vai-se pondo na baralha as cartas sahidas do baralho que não se podem immediatamente collocar, logo que uma carta da baralha se póde collocar, deixa livre a que ella recobre, e importa muito collocal-a de preferencia a outra de igual valor que se acha nas velas do moinho. E' tambem das cartas desta baralha que se preenchem as vagas operadas nas velas, e que os quatro reis que apparecem se collocam nos quatro angulos do az central. Desde então o jogador tem de compôr a serie que começa por az, e as que começam pelos reis; sómente a dos reis sendo mais facil de compôr, é permittido, logo que ellas ahi são chamadas pelos seus pontos, de depôr sobre a serie começada pelos azes as ultimas cartas das series começadas pelos reis, porém sómente uma carta de cada macete, e sómente tambem logo que se percebe sobre as velas ou na baralha, uma ou mais cartas que podem ser collocadas immediatamente seguindo umas as outras. Para fazer esta paciencia deve-se grupar no az de centro quatro naipes completos, e um sobre cada um dos reis dos quatro angulos, o que completa os oito naipes de que se compõe os dous baralhos. Como o jogador só póde fazer uma distribuição de cartas, torna-se difficil realisar o fim desta paciencia.

8.ª — *As columnas.* — Faz-se uso de dous baralhos completos. Collocam-se quatro cartas á direita e quatro á esquerda em linhas perpendiculares, deixando um espaço entre ellas, onde se depositem na parte inferior seis montes de quatro cartas cada um; estes seis montes devem-se pôr da esquerda para a direita, e com a pintura das cartas virada para cima. Delles é que se tiram as cartas para formar as series de cartas da mesma côr. Se nas cartas das linhas e na superficie dos montes está algum rei ou az, tiram-se para começar as series, que se formam em duas linhas entre as que são perpendiculares, seguindo as cartas que servem para as series, e tomando de preferencia as das linhas dos lados para ter a facilidade de preencher as vagas por cartas escolhidas dos montes. Podem-se fazer series ascendentes, e descendentes, e transportar de um lado para outro as cartas que se apresentam na ordem hierarchica. Entretanto é necessario, quando a paciencia está muito adiantada, não abusar destas mudanças da direita para a esquerda e da esquerda para a direita, para não cahir na impossibilidade de fazer a paciencia. Quando se reconhece que não ha mais cartas para continuar as series, e que não ha mudanças a fazer, tomam-se quatro cartas do baralho, e põe-se sobre o primeiro monte, começando pela esquerda, e assim por diante; renovam-se as collocações, as mudanças, e volta-se ao baralho, o que se repete quatro vezes. Po-

dem-se levantar duas vezes os montes, o que faz com que a paciencia a maior parte das vezes se conclua.

9.ª — *A paciencia das paciencias.* — Faz-se uso de um baralho como no jogo do piquete. Esta paciencia consiste em collocar quatro cartas ao lado umas das outras; se apparece um rei antes que se tenham tirado todas quatro, põe-se por cima, e tira-se outra carta em seu logar. Tornam-se a tirar outras cartas que se põe sobre as primeiras até que appareça outro rei que se põe ao lado do primeiro. Logo que os quatro reis tem sahido, e estão collocados ao lado uns dos outros, e que as damas apparecem assim como os valetes, dez, noves, oitos, e setes do mesmo naipe, vão-se collocando umas sobre as outras até aos azes que terminam os montes. Para alcançar isto, é necessario que a carta favoravel se apresente no monte que domina o rei do seu naipe, porque não se podem tirar cartas dos montes visinhos. Se as cartas sahem de maneira que não podem ser collocadas, a paciencia falhou, porque para fazer-se é necessario que os quatro montes começados pelos azes acabem nos reis.

10.ª — *Os montinhos.* — Faz-se uso de dous baralhos completos, ou de um como no jogo do Piquete. Formam-se montinhos de quatro cartas; vinte e seis, se são dous baralhos completos, e oito se é baralho do Piquete. Collocam-se ao lado uns dos outros, tendo o cuidado de voltar a primeira carta de cada monte. Pegam-se em todas que se acham duplicadas do mesmo valor ou do mesmo ponto, como dous reis, dous dez, e assim de todas as mais cartas que se recolhem na mão; depois voltam-se as cartas dos montinhos e procede-se do mesmo modo, sempre tirando duas a duas até ao fim. A paciencia faz-se se se podem tirar deste modo todas as cartas, e falha quando se não podem tirar as duplas ou quadruplas. Comtudo ella offerece uma pequena occasião no fim. Se restam dous, quatro, ou mesmo alguns montes de differentes qualidades ou valores, e compostos unicamente de duas cartas, uma voltada e outra que se acha debaixo, pode-se ver a ultima, e se por acaso ella serve para combinar com outra, o jogador se aproveita para continuar ou concluir a paciencia.

11.ª — *Paciencia do nuncio.* — Faz-se uso de dous baralhos completos. Voltam-se e collocam-se em fileira uma porção de cartas, porém á medida que uma carta se ache entre duas do mesmo naipe ou do mesmo valor, tira-se, e unem-se as duas cartas que favoreceram esta expulsão. Esta união permitte muitas vezes occasião de fazer novas tiragens. Logo que não ha mais exclusão, continua-se a estender a fileira de cartas, parando-se sempre que ha alguma carta que deitar fóra. Acabado o baralho, se restam algumas cartas da primeira fileira, o jogador tem a faculdade de mudar a primeira carta para o fim. Esta interposição produz algumas vezes exclusões que fazem terminar a paciencia. Todas as vezes

que uma ou mais cartas de um naipe se achem entre cartas do mesmo ponto ou do mesmo valor, dous dez, dous reis, por exemplo, tiram-se da fileira todas essas cartas de uma vez, com a condição de se unirem as duas cartas que serviram para libertar as outras.

12.ª—*A suissa.*—Faz-se uso de dous baralhos completos. Se as primeiras cartas que sahem do baralho não são azes, nem reis, collocam-se as duas primeiras ao lado uma da outra; á sua esquerda, fazem-se descer quatro umas debaixo das outras; em baixo collocam-se duas que fazem face ás duas primeiras, e em fim á direita collocam-se tambem quatro cartas na mesma ordem das que estão á esquerda. Deste modo fica no meio um espaço capaz de conter quatro azes e quatro reis a dous de frente.—A' medida que os azes e os reis sahem do baralho, e esta eventualidade se realisa quasi sempre em parte durante a collocação das primeiras cartas, põe-se um az de cada naipe nas duas primeiras filas que lhe estão reservadas; os quatro reis na mesma ordem de naipes alternados se põe immediatamente por baixo. A cada um destes chefes de familia só podem reunir-se as cartas do mesmo naipe. Isto feito, é preciso notar que todas as cartas que o azar conduz para as fileiras de cima ou debaixo podem-se collocar indifferentemente sobre os azes ou reis que as reclamam, entretanto que as cartas distribuidas sobre os macetes postos á direita e esquerda não se podem collocar, as pequenas, senão sobre os azes que lhe estão proximas, e as grandes sobre os reis na mesma ordem que os azes. Esta ordem de collocação é sómente rigorosa em quanto se distribuem as cartas do baralho. Depois disso, podem-se tomar indistinctamente sobre todos os macetes as cartas do valor necessario em uma das duas hierarchias. A collocação natural de todas as ultimas cartas distribuidas sobre os macetes uma vez acabada, o jogador tem o direito de descobrir por casamentos momentaneos as cartas de que póde ter necessidade para continuar as series hierarchicas. Por meio destes casamentos se continua a collocação das cartas tanto quanto fôr possivel, e se chega occasião em que elles não servem para descobrir as cartas de que se tem necessidade, ajuntam-se os macetes começando pela ala inteira de cima, descendo pela esquerda, recolhendo as debaixo, e por fim as da direita. Depois recomeça-se uma nova distribuição, e procede-se a novos casamentos. Faz-se isto duas vezes até á ultima carta do baralho, e se depois desta faculdade cada naipe se não tem reunido ao seu chefe e á côr de sua bandeira, a paciencia falhou.

13.ª—*A pyramide.*—Faz-se uso de dous baralhos completos. Colloca se uma carta na mesa, por baixo desta, duas, por baixo destas duas, quatro, por baixo destas quatro, seis, por baixo destas seis, oito. Escolhe-se nestas vinte e uma cartas as que devem servir para formar a base de series por naipes, e collocam-se quatro

naipes á direita e quatro á esquerda, advertindo-se que todos os naipes devem começar por carta igual, e se não houver nas vinte uma todas as oito necessarias para esse fim, tiram-se as que houver, e esperam-se pelas outras. As vagas deixadas não só por essas oito cartas, mas pelas outras que se lhe seguem, e que se vão pondo nas series por sua ordem hierarchica, são substituidas por outras cartas do baralho. Isto feito vai-se voltando cada uma carta do baralho, se ella serve para continuar as series collocam-se no seu logar, aliás vão-se pondo em baralha á parte; logo porém que se continue a serie por carta que sahio da pyramide, é esta vaga substituida por carta da baralha. Completa-se a paciencia se se alcança reunir os oito naipes por sua ordem, o que aliás é difficil, e raras vezes se consegue.

14.ª—*A caprichosa.*—Faz-se uso de um baralho de 52 cartas. Divide-se em montes de quatro cartas com a pintura para baixo. O primeiro monte é denominado dos azes, o segundo dos duques, etc. até ao ultimo pela ordem das cartas, que é o dos reis. Volta-se a primeira carta do primeiro monte, e o seu valor ou ponto indica o monte onde ella deve ser collocada por baixo, e com a pintura para cima; deste monte se tira a primeira carta de cima, procede-se da mesma maneira, e assim por diante. Consegue-se fazer a paciencia, se no fim os montes ficam completos com as cartas que lhes pertencem.

Paciencia.

Ha outros jogos chamados de paciencia para uso dos meninos e que são muito variados. Consistem ordinariamente em pedacinhos de madeira ou papelão, a maior parte das vezes colorido, e que juntos representam um edificio, uma batalha, uma carta geographica etc. ou então flores, animaes, e outras figuras ou desenhos. E' uma das mais interessantes distrações para os meninos depois dos seus exercicios activos, e que póde ter seu fim de utilidade. Assim, manejando frequentemente, e dispondo em ordem conveniente as diversas peças de que se compõe uma carta geographica, acabam por familiarisar-se com o paiz que representa esta carta, e por conhecer o nome, e a posição dos logares. E' preciso porém advertir que os pedacinhos recortados não devem offerecer grande difficuldade de reunir-se em ordem, porque os meninos ordinariamente não dispõe de muita paciencia, e sendo grande a difficuldade, abandonam o jogo.

Paciencia russa.

Jogo de cartas. Podem jogar muitas pessoas com dous ou mais baralhos completos. Dão-se todas as cartas de maneira que cada jogador tenha um maço de cinco a seis cartas, ou mais, ou menos. Cartas

Começa-se por se tirar o presidente á sorte, o qual divide o bolo que se tem estipulado em tres premios, que põe no meio da mesa, o primeiro destes premios é o maior, o segundo menos um terço, e o terceiro ainda um terço mais pequeno que o segundo. O presidente depois de baralhar as cartas, e dar a cortar a qualquer, distribue as cartas uma a uma a cada jogador, que as vae collocando em um monte diante de si, e voltadas, á medida que as recebe. O valor das cartas é o ordinario; assim o rei pega na dama, etc. até ao dous que pega no az: eis aqui todo o artificio do jogo. O que é mão vê qual é a carta de cima do seu monte, e a do seu parceiro da direita: supponhamos que tem um valete, e o parceiro um dez, põe o valete sobre o dez; o que segue faz o mesmo; e se o terceiro tem um nove, põe o dez sobre o nove, depois o valete sobre o dez; e se por acaso, tem a dama e o rei, ajunta estas duas cartas ás precedentes. O jogo continua desta maneira, e cada um se descarrega sobre o seu visinho, se tem logar, porque se as cartas não são seguidas, passa-se. O primeiro que se desfaz das suas cartas ganha o primeiro premio; o segundo ganha o do meio; e o terceiro o mais pequeno; os outros jogadores não ganham nada. O que é interessante neste jogo, é vêr um jogador a quem só falta desfazer-se d'uma carta, e que pensa ganhar o premio, carregar com um montão de cartas, que lhe dá o seu visinho, passando-lh'as todas seguidas, o que se chama *descarregação:* é então que é preciso ter *paciencia*; porém por felicidade a descarregação circula. Quando se torna a começar, é preciso baralhar, e fazer cortar as cartas muitas vezes.

Padre cura.

Jogo de prendas. O presidente chama-se *padre cura;* um dos jogadores a quem elle eleger, é a *ama*, que se chama *Rosa*, e outro, é *criado* do *padre cura*, que se chama *Cravo*; todos os mais jogadores tomam o nome de uma qualquer flôr. A todos estes se tratará por *tu*, ao *Cravo* por *vossê*, á *ama* por *vossa mercê*, e ao *padre cura* por *vossa senhoria*. Explicado isto começa o presidente, e diz: *Fui hoje á casa da minha ama, e encontrei lá a saudade:* o que tiver escolhido esta flôr acode logo, e diz: *mente V. S.* — Presidente. *Então quem era?* — Responde: o *mangericão*, por exemplo; o que tiver escolhido esta flôr, diz logo: *mentes tu*. Saudade: *Pois onde estavas tu?* Mangericão: *Em casa do goivo*; e assim por diante de maneira que quem trocar os tratamentos, ou disser o nome d'alguma flôr que não haja na roda, pagará prenda.

Falha Malha.

Jogo de exercicio, e passa tempo. Consiste em dar com força

n'uma bola em caminho plano, com um maço, que tambem se chama *pala malha*.

Palavras.

Em uma pequena caixa quadrada, com uma pollegada e meia d'altura, pouco mais ou menos, e fechada por uma tampa corrediça, está um jogo preparado muito engenhoso: consiste em cento e quarenta dados chatos similhantes aos do *dominó*. Cem destes contem dous alphabetos de diversos caracteres de impressão, de um lado letras grandes, e do outro pequenas. Estas letras estão sempre correspondentes: se *A* está d'um lado, *a* se vê na parte opposta; os outros quarenta dados contem duas series de algarismos de um lado, e do outro todos os signaes da pontuação, desde a virgula até a bivirgula. Para jogar este jogo, uma ou duas pessoas pegam em diversas letras, para compôr uma palavra que lhe venha ao pensamento, depois misturam as letras, e dão-nas ás pessoas que jogam com elle, para que componha a dita palavra. Como muitas dellas são susceptiveis de anagrammas, resulta muitas vezes galantes contrastes. O jogador que não acha a palavra combinada, ou que a não compõe com sufficiente promptidão paga um tento. Para prevenir algum dolo o primeiro jogador deverá dizer em segredo a algum da sociedade a dita palavra.

Pamphilio.

O pamphilio joga-se entre tres, quatro, cinco, ou seis jogadores. Quando jogam só tres, joga-se com um baralho do jogo do piquete; porém se são mais jogadores, joga-se com todo o baralho. As contas fazem-se com tentos do valor em que se convem. Os logares tiram-se por sorte; o jogador que tira a maior carta dá cartas a primeira vez; depois de as baralhar, e fazer cortar pelo da sua esquerda, dá cinco cartas pela direita a cada jogador, primeiro tres, e depois duas, ou primeiro duas e depois tres, mas dão-se sempre como na primeira mão. O jogador que dá cartas é quem faz o bolo entrando com tantos tentos como o numero dos jogadores. Depois de dar cinco cartas a cada jogador volta a carta que se segue para servir de trunfo. A principal carta deste jogo é o valete de páos, o qual toma o nome de *pamphilio*. Se o jogador que dá cartas o volta por trunfo, é senhor de nomear elle mesmo o naipe de que tiver mais cartas, ou quizer. A mão depois de vêr as suas cartas, diz se compra ou não; se compra, póde comprar as cartas que quizer, mesmo todas cinco, e descarta-se sempre de tantas como as que compra. Cada um dos outros jogadores tem o mesmo arbitrio de comprar cartas, ou de as não comprar conforme lhe faz mais conta. Ha dous casos em que um jo-

gador não deve comprar; o primeiro, é quando tem cartas com que espera ganhar jogando sem comprar. Elle diz então que não compra. O segundo, é quando tem tão máo jogo que se não quer arriscar a repôr, mette então as cartas no descarte, ou debaixo do baralho se não ha descartes. Depois que se fazem as compras joga-se a mão. O rei é superior á dama, a dama ao valete, o valete ao az, o az ao dez, o dez ao nove, e assim até ao dous que é a menor. Como o valete de páos é a primeira carta do jogo, é superior a todas sem exceptuar o rei do trunfo, seja do naipe que fôr. Quem não faz vasa nenhuma repõe o bolo. Si se fazem differentes repostas na mesma mão, entram todas para o bolo na mão seguinte: e ainda que haja uma, ou mais repostas, o jogador que dá cartas é sempre obrigado a entrar no bolo com tantos tentos como o numero de jogadores. A mão joga para a primeira vasa a carta que quer, e os outros são obrigados não só a jogar carta do mesmo naipe, mas a carregar a carta que vem jogada tendo com que, a cortar estando baldo áquelle naipe, e a recortar estando baldo e tendo trunfo maior, com pena de renuncia. Cada vasa vale para o jogador que a faz um dos tentos do bolo, isto quando o bolo é singelo; porque se ha uma, ou mais repostas no bolo, cada jogador tira por cada vasa que faz tantos tentos como as repostas que estão na mesa, e um mais dos da entrada. Se são cinco jogadores e ha cinco tentos no bolo, tira um tento por cada vasa, se ha dez tentos tira dous; se ha quinze tentos tira tres, etc. Se as cinco cartas que se dão a qualquer dos jogadores, são todas do mesmo naipe; o que se exprime com a palavra *lenturlu* quem as tem ganha o bolo sem necessidade de jogar a mão, ainda que haja repostas. Se um jogador tem o pamphilio com quatro cartas de ouros, de copas, ou de espadas, e que um destes tres naipes seja trunfo, não tem *lenturlu;* sem embargo de se considerar o pamphilio como o primeiro trunfo; porque o *lenturlu* é formado de cinco cartas de um mesmo naipe. Se differentes jogadores tem cada um *lenturlu*, ganha o que tem o do trunfo; e se nenhum é do trunfo, ganha quem tem mais pontos no seu. Emfim se dous ou mais jogadores tem cada um o seu *lenturlu*, iguaes em pontos, ganha a mão se é um delles, e não o sendo ganha o que fica mais perto della pela direita. O az conta-se por onze pontos, cada figura por dez, e as outras cartas pelo que pintam. O jogador que tem *lenturlu* não é obrigado a dizel-o, ainda que lh'o perguntem, mas se responder, deve dizer a verdade. Quando um jogador tem *lenturlu*, todos os que jogam a mão repõe. O jogador que renuncia tem a pena de repôr. Quem erra as cartas torna-as a dar, mas não tem pena. O jogador que tira alguma carta dos seus descartes, repõe, e não póde jogar a mão. Se o baralho se acha errado, é nulla a mão em que se der no erro, mas não as que se tiverem jogado.

Papagaio.

Este jogo de prendas é muito succinto, porém quem não lhes prestar a devida attenção, fiando-se na simplicidade delle, pagará a sua demasiada confiança á custa das suas prendas. Consiste este jogo em o presidente mandar, que cada um dos jogadores eleja o nome da ave, porque hade responder, e entre estes deve haver um que responda sempre ao presidente, o qual deverá ser aquelle que fizer eleição do papagaio para si. Quem não estiver prompto para responder tanto que ouvir nomear a ave que lhe pertencer, pagará prenda; da mesma sorte a pagará todo aquelle que responder sem lhe competir, ou introduzir ave, que não fosse a principio mencionada. Uma vez advertidos de que deverão responder da mesma sorte que fizer o papagaio, começará o presidente a perguntar ao papagaio o que se segue:

Presidente.—Papagaio? *Responde.*—Senhor. *Presidente.*—Foste ao campo? *Responde.*—Ao campo fui. *Presidente.* —Que viste lá? *Responde.*—Uma ave. *Presidente.*—Que ave foi? *Besponde.*—F.

Por exemplo, o pavão; quem tiver o nome d'esta ave, tanto que ouvir nomear, deve logo responder: *senhor!* e o papagaio lhe faz então as mesmas perguntas, que a elle lhe fez o presidente, e o do pavão lhe irá dando as mesmas respostas, e assim que chegar á ultima nomeará uma das aves que houver na roda, e aquelle a quem ella pertencer responderá logo: *senhor!* e prosegue depois da mesma maneira, que já se vio entre o papagaio e o pavão; e assim para diante. Dado caso que não responda a que se ouve nomear, ou o faz tarde, ou mesmo quando responda nomeie ave que não ha na roda, então(como já se disse) paga prenda; e o presidente novamente interroga o papagaio pelo mesmo modo com que o fez da primeira vez, e assim se jogará até o fim.

Papelão.

Jogo de prendas. Formados os jogadores em circulo, o presidente faz d'um lenço uma bola, e atirando com ella a qualquer dos jogadores, diz:

Presidente. — Ahi vai o papelão. Jogador. — Que traz o papelão? Presidente. — Um . . . . .

Por exemplo, um cação. O jogador que o recebeo atira igualmente para outro, e lhe faz as mesmas perguntas, e assim continúa. Quem não agarrar o lenço quando lh'o atiram, ou não responder palavra que acabe em *ão*, pagará prenda.

Parelhas.

Jogo de parar, que se joga com dous dados. Antes de tudo

os jogadores entram para um monte com uma somma, e devem convencionar de quanto ganhará a parelha de azes, de duques, de ternos, de quadras, de quinas, de senas, ganho que estará em relação das entradas. Cada um joga por sua vez, o que deitar parelhas, tira do monte a importancia convencionada; o que deitar outro qualquer lance paga uma multa fixada anteriormente e que serve para fazer crescer o monte. O jogo das parelhas sendo como é, essencialmente de azar é prohibido, unicamente póde sêr jogado por entretenimento, e nunca com ambição de ganhar dinheiro.

Pares-ou-Nones.

Jogo de parar, que se joga entre dous, ou mais jogadores, com um só dado. Para se saber quem hade pegar primeiro no copo, deita cada jogador um dado, e o que tem o ponto maior, é quem pega primeiro no copo. Como o dado tem seis pontos, tres de pares, e tres de nones, o jogador que pára, faz a sua parada, escolhendo se quer ir pelos pares, ou pelos nones; se vai pelos pares ganha com o ponto de dous, de quatro, de seis, ; e perde com o de az, de tres, e de cinco. Pelo contrario se quer ir pelos nones ganha com estes, e perde com aquelles. O jogador que tem o copo na mão, conserva-o em quanto faz sortes, e passa-o logo que faça algum azar. Se o jogo é sómente de dous pega no copo o jogador que parava, e topa as paradas do outro com as mesmas condições, com que elle lhe topava as suas. Se ha mais de dous jogadores, vai o copo correndo á roda pela direita passando successivamente de uns para os outros. Este jogo é do perfeita igualdade, porque como o dado tem tres pontos de pares, e tres de nones, não póde haver mais vantagem, ou desvantagem, tanto para quem topa como para quem pára, do que a da felicidade, ou infelicidade de cada individuo. O jogador que lança o dado é senhor de topar, ou recusa as paradas dos que quizer, com tanto que tope á mão a parada do costume; e não lh'a querendo topar acaba-se o jogo, para o jogador que a não quer topar. Qualquer dos parantes póde barrar o dado pelo que lhe pertence. Este jogo póde jogar-se conservando um jogador constantemente o copo, ou correndo a roda segundo a convenção que os jogadores quizerem fazer. O jogo de pares ou nones sendo como é puramente de azar, é prohibido, e só póde sêr jogado como divertimento, e nunca com ambição de ganhar.

Partida-Revesada.

Cartas

Este jogo deve-se jogar com um baralho de 48 cartas, que vem a sêr menos os dez, e cada uma por si tem o mesmo valor como no whist, contando-se por a mais superior o az, seguindo-se o rei, a

dama, valete, nove, oito, sete, etc. até ao dous, que é a minima, e isto em todos os naipes. Joga-se de quatro pessoas, e cada uma joga para si, e os logares tiram-se á sorte desta maneira; tiram-se duas cartas de cada naipe do baralho, e dividindo quatro cartas pelas quatro cabeceiras da mesa, as outras quatro, que restam, que vem a sêr uma de cada naipe, se baralharão, e os jogadores tirarão cada um a sua ao acaso, e irão tomar o logar onde estiver a carta do naipe que lhe corresponde, devendo dar cartas aquelle que tiver tirado o naipe de espadas, e o que lhe ficar á direita, que vem a sêr a mão, hade metter vinte tentos para o bolo; advertindo, que este mesmo que acabou de dar cartas, é o que fica sendo mão, para a mão que se segue. Deve-se jogar com dous baralhos, para que, em quanto um parceiro estiver dando cartas, o que lhe ficar em frente, estará baralhando o outro para a mão seguinte. As cartas dão-se pela esquerda, uma a uma, voltando-se a ultima que é a que fica sendo trunfo, porém o parceiro que fica á direita do que deo as cartas, é o que deve principiar a jogar, mas antes de jogar, se deverá descartar de uma carta muito a seu arbitrio, pondo-a coberta á sua esquerda; o parceiro que se segue faz o mesmo descarte, pondo a sua carta em cima da carta de que a mão se tinha descartado, e alternativamente segue até ao pé, porém este ainda que faz o seu descarte, não tem a mesma regalia, que têm os outros tres parceiros, porque a carta que voltou, e que ficou sendo trunfo, della se não póde descartar, nem levantal-a, em quanto a mão não tenha jogado, nem tambem a mão deve jogar sem perguntar ao pé, se todos estão descartados. Cinco qualidades de jogo se podem fazer correspondendo-lhe a cada um o seu proporcionado ganho, como se verá quando disso se tratar. A *partida*, este é o nome do jogo singelo, a ganhará aquelle parceiro, que primeiro fizer dez tentos. *Contra-geral* o ganhará o que em uma mão não fizer vasa, mas para haver contra-geral, é preciso, que todos os tres parceiros tenham vasa, ou vasas. *Geral* o ganhará o que fizer todas as onze vasas. O primeiro que fizer dez tentos, esse é o que ganha a partida como já dissemos, e o methodo de a fazer é o seguinte. Como cada um parceiro só joga com onze cartas, tambem não póde haver mais que onze vasas; por tanto aquelle que só fizer tres vasas, nada ganha, nem perde. — Trata-se do jogo singelo. — O que fizer duas vasas, lavra dous tentos, que vem a sêr um de vasa, e outro chamado de jogo, e o que fizer uma só vasa, ganha tres tentos, que são dous de vasas, e um de jogo; o que não fizer nenhumas, ganhará tres tentos de vasas, e um de jogo, mas isto só póde succeder, quando dous parceiros não façam vasas, e todo aquelle que fizer mais de tres vasas, perderá cinco tentos por cada vasa, que fizer mais de tres, cujos tentos se mettem no bolo, e cujo bolo o ganhará aquelle que ganhar a *partida*. Jogan-

do-se por exemplo a dez réis o tento, o primeiro parceiro que completar o numero dos dez tentos, esse é o que vem a ganhar a partida, ganhando a cada um dos tres parceiros dez tentos, e igualmente tudo que se achar no bolo. Como succederá, e não poucas vezes, que dous ou tres parceiros, em uma mesma mão completem o numero dos dez tentos, e como não ha empate, nem o deve haver, a mão decide, e é o que vem a ganhar a partida, bem entendido, se estiver em iguaes circumstancias, que os outros dous parceiros, pois os tentos das vasas preferem aos tentos chamados do jogo, por exemplo, a mão acha-se com sete tentos lavrados, o immediato com oito, e o contra pé, ou pé, tinha nove, a mão tinha feito uma vasa, consequentemente tinha ganhado dous tentos de vasas, e um de jogo, que faziam tres, com os sete que tinha completava o numero de dez, e parece, que tinha ganhado a partida, porque o immediato que tinha oito tentos, tambem só tinha feito duas vasas, vindo a ganhar um tento de vasa, e outro de jogo, que faziam dous, com o oito que tinha tambem completava os dez, porém assim mesmo perdia a partida, porque a mão lhe preferia pois o contra pé, ou pé, como já dissemos, se achava com nove tentos, e este só tinha feito duas vasas, vindo a ganhar dous tentos, que vinha a ser, um de vasa, e outro de jogo, porém, como este ultimo completou os seus tentos com o tento de vasa, independente do tento do jogo, este é o que realmente ganha a partida, e tudo quanto se achar em bolo, e até mesmo os tentos que tiver perdido nesta mesma mão, o que tiver maior numero de vasas, a mais das tres, que lhes são permittidas. Para tirar todas as duvidas que se possam suscitar, se algum dos parceiros se achar com nove tentos, e fizer por exemplo, uma vasa, claro está, que ganhará dous tentos de vasas, e um de jogo, e eis-aqui, que independente do tento do jogo, já lhe sobeja um para completar os seus dez tentos, porém o que era mão tinha oito tentos, e como tambem tinha feito uma só vasa, vindo a ganhar, independente do tento de jogo, dous de vasas, e com elles completou os seus dez tentos, consequentemente este que era mão, é o que ganha a partida, e não o outro apezar de lhe sobejarem.

Contra-geral. — Todo o parceiro, que em uma mão não fizer vasa, a isto é que se chama contra-geral, e ganhará quinze tentos a cada um dos tres parceiros, menos o bolo, que este só o ganha, o que ganha a partida, como já dissemos, ficando a mesma partida no mesmo estado em que estava, cada um com os seus tentos lavrados; e até mesmo póde succeder, que o que deu contra-geral, na mão seguinte seja o primeiro que complete os dez tentos, e que venha a ganhar a partida. Este jogo de contra-geral é facilimo, pois como todos se querem eximir de entrar

em vasas, descartando-se sempre das maiores, por cujo motivo, quasi no fim da mão é que se vem a perceber que ha quem intenta dar contra-geral; mas succede muitas vezes, ser tão tarde, que já o não podem remediar, e quantas, e quantas vezes se dará contra-geral, sem que aquelle que o dá, tal intenção tivesse; a disposição da mão, sahidas, e descartes, é que assim lh'o proporcionaram. O parceiro que está nas circumstancias de dar contra-geral, deliberada, ou indeliberadamente, de toda a sorte está sugeito á pena de lh'o cortarem, isto se entende, se algum parceiro o fizer encartar, obrigando a entrar em vasa na undecima carta, neste caso perde tudo quanto ia a ganhar, cuja perda, vem a ser quarenta e cinco tentos, estes não são repartidos, mas sim ganhados por aquelle que fez a sahida, e o obrigou a fazer a vasa; por exemplo o que tinha feito a decima vasa, jogou duas copas (conhecido está que não póde ser mais pequena), o immediato parceiro lhe pegou com o sete de copas, outro com o nove; porém o que projectava dar contra-geral, viu-se obrigado a pegar com carta superior do mesmo naipe, por tanto está cortado o contra-geral, e cortado por aquelle que fez a sahida das duas copas, e os outros dous parceiros, só ficam lucrando, o não terem que pagar, se acaso o désse. O parceiro que tiver feito a décima vasa, e jogar uma carta de qualquer naipe, e o que intentava dar o contra-geral, tivesse ainda um trunfo, e que com elle fizesse vasa, sim está cortado o contra-geral, e por tanto tambem tem perdido os quarenta e cinco tentos, que ia ganhar se o désse, porém como não tem directo credor a elles, se deverão repartir por todos os tres parceiros, cabendo a cada um quinze tentos; porém bem entendido, que se a sahida fosse pelo naipe do trunfo, e o que intentava dar contra-geral, tivesse trunfo superior, que o obrigasse a fazer a vasa, então era o corte de quem tinha feito a sahida, e é quem ganhava os quarenta e cinco tentos.

Proporemos outro exemplo, e é, que o que tivesse feito a decima vasa, e sahisse por uma carta de qualquer naipe, e outro qualquer parceiro lhe cortasse, porém o que intentava dar o contra-geral, tivesse trunfo superior, e que recortasse, e fizesse a vasa, sim está cortado o contra-geral, porém sem directo credor, e repartidos os quarenta e cinco tentos, na fórma acima dita, pois jámais se póde reputar corte, senão aquelle que faz a sahida de qualquer naipe, e do mesmo naipe, se veja obrigado a pegar o que queria dar o contra-geral. O parceiro que projectava dar contra-geral, e o obrigaram a entrar em vasa, antes da undecima carta, ainda sendo mesmo a decima, não tem pena alguma, esteja ou não conhecida a sua intenção, ficando esta mão reputada, como jogo singelo, e por consequencia o mesmo, que intentava dar o contra-geral, como fizesse menos vasas, mais tentos infalivelmente ganhará, e se com elles completar os

dez tentos, ganhará a partida. Tambem succederá, e é mui factivel, que dos quatro parceiros, dous não façam vasa; nesta mão não ha contra-geral, e sim se reputa como jogo singelo; porém se succeder, que um dos parceiros, que ainda não tinham vasa, pegasse na decima carta, e com ella fizesse vasa, e jogasse a ultima, que vinha a ser a undecima, e com ella fizesse entrar em vasa ao parceiro, que não tinha nenhuma; neste caso já não ha jogo singelo, pois todos tres tinham vasas, e contra-geral está bem cortado, e o deverá pagar confórme as regras que estabelecemos. Porém se o que fez a decima vasa, e com a undecima carta lhe não encartou, e ou fizesse a vasa, ou outro qualquer parceiro, está bem dado o contra-geral.

Contra geral declarado.—Tambem ha contra-geral declarado, e todo aquelle que o der ganhará vinte tentos a cada um dos tres parceiros, e o modo de o dar é na forma seguinte. Todo o parceiro que se achar com os quatro azes, tem a regalia de renunciar a todo e qualquer naipe, ficando sendo o naipe do trunfo sem vigor algum, como se fosse outro qualquer naipe; por exemplo, jogou-se de mão sota de espadas sendo o trunfo copas, o que declarou o contra-geral, descartou-se ao az do trunfo, e não fez vasa, porém em quanto aos outros parceiros tem os trunfos como em outra qualquer mão o mesmo valor, por exemplo, fez-se uma sahida de rei de páos, outro qualquer parceiro cortou com trunfo, o que tinha declarado o contra-geral descartou-se da carta que quiz, consequentemente a vasa a fez, não o que jogou o rei, mas o que a cortou, e igualmente são obrigados os naipes para os outros tres parceiros, ficando sugeitos ás penas da renuncia; pois esta regalia não se comprehende mais que ao que declarou contra-geral. Para declarar o contra-geral, é preciso que antes que jogue carta alguma, mostre os quatro azes. nem precisa mais fala para ficar declarado; porém se este mesmo tiver já jogado alguma carta, e mostrar depois os quatro azes, vae a mão abaixo, e paga os vinte tentos a cada um dos parceiros, como se o tivesse perdido, bem entendido a não ser em favorita, porém ainda que a mão tenha jogado, e ainda mesmo os que lhe seguirem, como elle não tenha jogado, póde mostrar os seus quatro azes, ficando bem declarado o contra-geral, mas neste caso, os parceiros que tinham jogado, tem a liberdade de recolherem as suas cartas, e jogarem a que bem lhe parecer. Aquelle que declara o contra-geral, está sugèito a que lh'o cortem, e a pagar os mesmos tentos que ia ganhar, pois esta pena, que o contra-geral declarado tem, não se restringe só a que o façam entrar em vasa na undecima carta, pois em qualquer que seja, está bem cortado, e ganhado por aquelle que fez a sahida, que neste jogo como o declarante não póde fazer corte, tambem lhe não pódem cortar o contra-geral, senão por carta do mesmo

naipe, e ainda que este tem a regalia de renunciar, e não cortar comtudo não tem pequeno risco, que nas ultimas cartas é que está todo o perigo, e cortado que seja uma qualquer vasa está acabada a mão. Aquelle parceiro que se achar com os quatro azes, não tem pena se não declara o contra-geral, ficando no seu arbitrio o descartar-se da carta que quizer, e fazer o jogo, que bem lhe parecer, e até dar geral, e ainda mesmo declarado, se as suas cartas assim o permittirem.

Geral. — Todo o que der geral ganhará vinte e cinco tentos a cada um dos tres parceiros, a não ser em favorita, que a sel-o são cincoenta. Geral se entende em fazer todas as onze vasas, porém se lh'o cortarem a tempo, perderá os setenta e cinco, ou cento e cincoenta tentos, conforme o naipe em que naquella mão seja trunfo, estes o ganhará áquelle que fizer a undecima vasa, por exemplo, jogou o que intentava dar geral a undecima carta; esta era a dama de copas, conjecturando, que o az, ou rei estaria em vaseta, porém succedeu pelo contrario, que de nenhuma dellas se tinham descartado, achando em um parceiro o rei, que pegou na dama, este conjecturava que tinha cortado o geral, sim é verdade, que o geral estava cortado, porém não por aquelle que tinha pegado com o rei, porque o contra pé, ou pé tinha o az daquelle naipe; consequentemente é o que fez a vasa, e tambem o que ganhou tudo quanto se propunha ganhar o que projectava dar geral. Proporemos outro exemplo para se entender melhor. O que intentava dar geral, jogou a undecima carta, esta era um rei, outro parceiro, que tinha o az daquelle naipe lhe pegou, tambem este entendia que tinha cortado o geral, é verdade que sim cortado está, porém não por elle, porque o contra pé, ou pé se achava ainda com trunfo, e como cortou a vasa, e ficou sendo sua, a este é que lhe ficou pertencendo o corte, bem entendido o que corte do geral, só o ganha aquelle que faz a undecima vasa. Geral é um jogo assaz difficultoso, porque aquelle que se propõe a dar geral, sempre deve ser com jogo mui seguro; o dar geral não é o mesmo que dar contra-geral, porque o geral logo á terceira, ou quarta vasa, dá bem claramente a conhecer a sua intenção, e será prudencia nos mais parceiros se poderem, de lhe pegarem com antecipação em algumas das suas cartas, mas neste caso a não ser na undecima, não tem pena alguma, e muda logo de figura o systema desta mão, e é muito provavel, se o que intentava dar geral, estiver já carregado de vasas, que outro qualquer parceiro venha a dar contra-geral; mas se nenhuma destas cousas succeder, e que todos façam vasas, então fica sendo uma mão de jogo singelo, e se nesta mesma mão algum parceiro completar o numero dos dez tentos, ganhará a partida, e o que se achar em bolo.

Geral declarado.—Tambem ha geral declarado, e aquelle que o

dá, a não sêr em favorita, ganhará cincoenta tentos a cada um dos tres parceiros, porém será preciso, que aquelle que declara geral, seja com toda a segurança, porque o risco é muito maior, que do outro geral, pois declarado que seja, em qualquer vasa que lhe peguem, está cortado o geral, e cortado por aquelle que fizer a vasa, ainda que seja na primeira carta, cortado que seja está acabada a mão, na primeira carta, como dissemos que podia sêr cortado, ainda que pareça impossivel, eu vou mostrar o modo como póde sêr; o que declarou geral era mão, e se achava com sete trunfos de rei, dama, valete, nove, oito, etc. az, rei, e dama de outro naipe, e um az, que completam onze cartas, com este jogo declarou geral, não aconselhamos a ninguem a que o declare, porém dizemos, que em taes circumstancias sempre o declararemos, por presumirmos com toda a probabilidade, que o az de trunfo estará em vaseta, por parecer quasi impossivel, que delle se não tenham descartado; porém tambem póde succeder, que aquelle que tinha o az do trunfo, as suas cartas fossem tão pequenas, que por ellas receasse, que podia haver algum, que intentasse dar geral, calado, ou declarado, e por cautella, e a pouco custo (que tambem neste caso fariamos outro tanto) do dito az se não quiz descartar, eis-aqui como logo á primeira vasa, póde succeder o sêr cortado o geral. Nesta mão de geral declarado, não é admissivel outra qualidade de jogo, pois, ou ha de dar geral, ou lh'o hão de cortar, cortado que seja está acabada a mão. Todo o parceiro que der contra-geral, ou geral calado, ou declarado, em uma mão, em que seja trunfo copas, ou ouros, nestes dous naipes são as pagas dobradas, ficando tambem sugeito a pagar dobrado, se acaso os perderem; porém em jogo singelo não tem estes naipes preferencia, pois perde-se, e ganha-se sempre o mesmo em qualquer naipe que seja trunfo. Tambem é preciso advertir que em toda a mão que se der contra-geral, ou geral calado, ou declarado, dado, ou cortado: nesta mão nem se lavram tentos de vasas, nem se perdem, porém quanto á entrada que a mão faz dos vinte tentos, essa é infalivel, faça-se que jogo se fizer. Em se jogando duas partidas completas torna-se a fazer destrinxe como no principio do jogo.

Leis do jogo.—1.ª—O pé é o fiscal da vasa coberta, e nelle deve recahir a pena, por qualquer falta que nella haja, de forma, que se na vaseta lhe faltar qualquer carta, depois da mão acabada, infalivelmente algum hade ter de mais; este em quem se acha a carta de mais, meramente tem a pena de não lavrar tento algum, sendo em jogo singelo, nem ganhará contra-geral, ou geral calado, ou declarado, no caso que o dê, ficando sim sugeito a perdel-o se o não der; porém o pé, é quem tem a pena de pagar dez tentos a cada um dos tres parceiros, ficando elle tambem sugeito em qualquer jogo que seja de o não ganhar, e de o pagar, se perder.

2.ª — Se na vaseta no fim da mão se achar uma carta de menos e esta esteja no chão, tem o pé a mesma pena acima dita, sem que por isto transtorne aos outros parceiros, em qualquer jogo dos seus ganhos.

3.ª — Se por acaso, ou descuido, se ver uma, ou mais cartas da vaseta, antes de se principiar a jogar, ou ainda mesmo que se tenham jogado algumas cartas, mas que ainda não esteja alguma vasa coberta, infalivelmente vai a mão abaixo, pagando o pé dez tentos a cada um dos parceiros; porém se estiverem já feitas uma, ou mais vasas, continúa a mão, tendo o pé a pena dita.

4.ª — Se se ver uma, ou mais cartas da vaseta, a tempo que se tenha declarado contra-geral, ou geral, ainda mesmo que se não tenha jogado carta alguma, joga-se a mão, e o pé paga o contra-geral ou geral, igualmente como os outros dous parceiros, e além disso dez tentos a cada um, e sendo o mesmo pé o declarante tem além da pena dos dez tentos, apena de lh'o não pagarem se o der, e de o pagar se o não der.

5.ª — Esta pena que o pé tem sobre a vaseta estar ou não completa, é invariavel; porém quando algum dos parceiros que jogam, seja porque modo fôr, voltarem uma, ou mais cartas da vaseta, ainda sendo a sua mesma de que se descarta, neste é que vem a recahir a pena que o pé tinha. Esta vasa coberta, ou vaseta é onde se encerra o segredo de todo este jogo, por isso são tão ásperas as penas que se lhe impõe; por tanto será util que haja uma qualquer cousa pesada, que lhe ponham em cima, para bem evitar todas estas torturas.

6.ª—O pé tambem fica sendo fiscal do bolo; pois não deve voltar o trunfo, sem que a mão tenha mettido os vinte tentos, se assim o não fizer, fica elle obrigado a metter os ditos vinte tentos em bolo.

7.ª—Aquelle que errar as cartas, ainda mesmo tendo voltado o trunfo, não tem pena alguma, mais que o tornal-as a dar, porque neste jogo não é nada vantajoso o dar cartas.

8.ª— As renunciadas tem differentes penas, segundo os jogos em que se fazem; qualquer que renunciar em jogo singelo, tem a pena de pagar dez tentos a cada um dos tres parceiros, e o renunciante nessa mão nada poderá ganhar.

9.ª—Todo o que renunciar, e nessa mão se der contra-geral, ou geral calado, ou declarado, o renunciante deve pagar por todos os tres parceiros; porem neste caso fica isento de pagar os dez tentos a cada um.

10.ª—Toda a vasa estando coberta, e nesta tenha havido renunciada, ainda que depois da vasa coberta se não tenha jogado carta alguma, a renunciada está feita, pois a vasa jámais se póde vêr, senão depois de acabada a mão, e só tem liberdade aquelle

parceiro, que percebe a renuncia, mandar apartar aquella vasa, para no fim da mão justificar a renunciada.

11.ª —Todo o parceiro, que ver alguma carta das suas vasas cobertas ainda que seja a ultima que se tenha feito, ou das vasas dos parceiros, tem a pena de nada ganhar naquella mão, seja em que jogo fôr, e alem desta pena, metterá mais vinte tentos para o bolo.

12.ª —Carta jogada, da mesa se não levanta, salvo se com ella renunciasse, que neste caso poderá levantal-a, e jogar a que era obrigado, mas isto é no caso de não estar ainda a vasa coberta, que a estar, então está renunciada.

13.ª —Neste jogo são prohibidas todas as falas, á excepção daquellas, que a mão diz antes de jogar, perguntando ao que dêo as cartas, se estão todos descartados, ou quando declara geral; e aquelle que por falas, ainda equivocas, ou gestos der a entender, que este ou aquelle parceiro intenta dar contra-geral, ou geral, ou indicando aos outros o naipe com que lh'o possam cortar, etc. deve se separar do jogo para evitar disputas.

Roteiro das pagas, tanto em jogo singelo, como em favoritas, do que cada um de per si deve pagar, e o total do que se vem a ganhar.

JOGOS.	PERDE-SE EM PAOS E ESPADAS.	GANHA SE EM PAOS E ESPADAS.	PERDE-SE EM ESPADAS E OUROS.	GANHA-SE EM COPAS E OUROS.
Partida.....	10	30		
Contra-geral.....	15	45	30	90
Dito declarado...	20	60	40	120
Geral.....	25	75	50	150
Dito declarado...	50	150	100	300

Passa-dez

Jogo de dados de parar, que se joga com tres dados de roda, passando o copo successivamente de uns aos outros jogadores

pela direita. Tiram-se os logares por sorte com os dados; quem lança o ponto maior escolhe logar, e pega a primeira vez no copo; o que deita ponto immediato ao delle fica á sua direita, seguindo-se os outros deste mesmo modo. O jogador que se acha com o copo na mão ganha quando deita onze pontos ou mais; e perde quando deita menos de onze; assim as sortes deste jogo são todos os pontos que excedem o de dez, e os azares todos os que não chegam a onze; por isto este jogo toma com toda a propriedade o nome de *passa-dez*. Joga-se este jogo de dous modos differentes, um valendo todos os lances decisivos; e o outro valendo só os lances em que dous, ou tres dados deitam parelhas. Si se exige que dous dados deitem parelhas para que um lance seja decisivo ha nas duzentas e dezeseis combinações dos tres dados quarenta e oito que passam de dez, e cento e vinte nullas por serem sem parelhas. Si se joga valendo todos os lances decisivos, ha cento e oito combinações dos tres dados que passam o ponto de dez, e cento e oito que o não passam, assim a igualdade do jogo é a mesma valendo todos os lances, ou não valendo senão os que se fazem com as referidas parelhas. Em consequencia desta igualdade é melhor para os jogadores que os lances sejam todos decisivos, do que valham unicamente os de parelhas; porque neste ultimo caso o numero dos lances nullos é maior do que os decisivos; circumstancia que faz gastar mais de dobrado tempo para decidir o mesmo numero de paradas. A unica differença que ha entre este jogo, e o de *sete e oito primeiro que treze e quatorze*, é a de ter mais pontos decisivos. Quando se joga o *passa-dez* de roda, o jogador que pega no copo conserva-o em quanto ganha; porém em quanto se acha topando sugeita ao jogo o dinheiro de que fez bolo, e o das sortes que fez desde que pegou no copo. Todavia alguns jogadores jogam-o com a mesma liberdade com que jogam o sete e oito primeiro que treze e quatorze, e só perdem esta liberdade quando algum faz bolo conservando constantemente o copo. Este jogo é então sugeito ás leis do bolo franco. Quando algum dos jogadores faz bolo franco ao passa-dez, tem duas sortes a seu favor que são a de 4, e 17, mas é obrigado a topar igualmente as paradas dos jogadores que vão pelos grandes, e pelos pequenos. Com o ponto de quatro ganha as paradas dos jogadores que vão pelos grandes, sem perder para os que vão pelos pequenos; e com o ponto de dezesete ganha as dos que vão pelos pequenos, sem perder para os que vão pelos grandes. Como este jogo é essencialmente de azar entra no numero dos jogos prohibidos, e só póde ser jogado por entretenimento, e não com ambição de ganhar dinheiro.

Passo de Roma.

O Passo de Roma joga-se como o gamão, entre dous jogado-

res, no mesmo taboleiro, com quinze tabolas cada um, e dous dados que lançam alternativamente, para jogar os lances, que elles pintam. As leis do jogo são as mesmas na parte em que pódem ser applicaveis ao Passo de Roma. Cada um dos jogadores arma as suas tabolas no canto do taboleiro que fica á esquerda do seu contrario, de maneira, que as quinze tabolas com que cada um delles joga, occupam uma só casa; e para as accomodar melhor, estendem-se sómente em seis, ou sete em linha adiante da casa do canto onde se armam e põe-se as outras empilhadas em cima dellas. Em uma palavra, é totalmente indifferente, que se ponham em linha, ou empilhadas, com tanto que se ponham juntas no canto do taboleiro que fica a esquerda do contrario. Armando-se primitivamente as tabolas deste modo, não ficam as de um jogador defronte das do outro; mas nas extremidades da linha diagonal, que corta o taboleiro. Depois de se armarem assim as tabolas, cada jogador deita um dado, e o que deita ponto maior joga de mão; o que faz deitando os dados com um copo como no gamão, e jogando o lance que deita. A marcha deste jogo é similhante á do gamão, com a differença porém que os jogadores não dão nas tabolas uns dos outros. O unico fim de cada um delles, é recolher as suas para a divisão do taboleiro que fica defronte da divisão onde arma primitivamente as suas tabolas; fazendo toda a volta do taboleiro. Depois que recolhem todas as tabolas para esta divisão, que é o seu taboleiro de dentro, principiam a leval-as como no gamão. O primeiro que acaba de levar as suas ganha um jogo; e se as leva todas antes que o seu contrario leve alguma das suas, ganha tres jogos como no gamão. Quem acaba com parelhas; ganha por isso mais um jogo, assim quem acaba primeiro de levar as suas tabolas ganha dous jogos, se acaba com parelhas, e quem acaba de levar as suas antes que o outro leve uma, ou mais, ganha quatro jogos, se acaba com parelhas. Segue-se d'aqui que este jogo é como o do gamão, considerando-o unicamente no modo porque se ganha, ou perde; mas differe a outros respeitos como se disse já, e como se verá ainda melhor na continuação do que formos tratanto. Neste jogo nenhum dos jogadores póde andar com as suas tabolas, em quanto não leva uma do canto, onde se arma primitivamente, ao taboleiro para onde se recolhe. Depois de recolher a primeira póde andar com as que quizer, com tanto que não conserve mais de uma tabola solta no taboleiro onde as arma primitivamente. Das seis casas que formam este taboleiro, a do canto onde elle tem as tabolas todas, é a casa do az, a que se segue, contando para a parte do cacifo dos tentos, é a segunda deste mesmo taboleiro, a qual se designa com o nome de casa do dous; a terceira, casa do tres; a quarta, casa do quatro; a quinta casa do cinco; e a sexta, que é a que fica immediata á caixa dos tentos, é conhecida com o

nome de casa do seis, ou a cabeça. Depois que o jogador que é mão deita os dados, conta os pontos dos dous dados, e tira uma tabola do canto onde as tem todas, para a fazer andar outras tantas casas, principiando a contar da casa do dous porque neste jogo, assim como no gamão, não se conta a casa donde sahe a tabola que se faz andar. O outro jogador faz o mesmo depois que o primeiro joga o seu lance; e desde que cada um delles recolhe esta primeira tabola ao taboleiro da sua direita, fazendo toda a volta do taboleiro, continúa a jogar outras tabolas que vae tirando do canto onde ellas estão empilhadas, para as recolher todas ao mesmo taboleiro, onde recolheo a primeira, fazendo como ella toda a volta do taboleiro. Já se disse que nenhum dos jogadores póde conservar mais do que uma tabola solta no taboleiro onde tem todas as outras empilhadas; mas uma tabola só póde tel-a em qualquer das cinco casas livres do tal taboleiro: dizemos das cinco casas livres, porque não contamos a casa do canto; e quando joga esta tabola para fóra, póde jogar uma do canto para qualquer das cinco casas, que ficam adiante do canto d'onde sahe. Para explicar isto melhor, supponhamos, que o jogador que é mão, deitou no primeiro lance seis e cinco; joga uma tabola da pilha ao canto da direita do seu contrario, onde ella vae contando onze casas, porque já se disse, que se não conta a casa d'onde sahe; supponhamos agora, que o outro deita dous e az, joga uma tabola á casa do quatro daquelle mesmo taboleiro, porque só conta tres casas adiante da casa donde sahe. Supponhamos que o jogador que jogou de mão, deita no segundo lance seis e az; joga a tabola que tem no canto da direita do contrario á primeira casa do taboleiro para onde se recolhe, que é a cabeça deste taboleiro. Supponhamos mais, que o outro deita cinco e quatro, neste caso joga o cinco sahindo com a tabola que tinha na casa do quatro, e não póde jogar o quatro por achar o caminho tapado com a pilha das tabolas do seu contrario, e como não póde jogar nenhuma das outras em quanto não recolhe a primeira, espera o lance seguinte para continuar a fazer andar a primeira tabola. Supponhamos, que o jogador que jogou de mão deita seis e tres; joga o seis á cabeça do taboleiro para onde se recolhe o seu contrario, que é o segundo que elle atravessa, e joga outra tabola á casa do quatro; porque como recolheu a primeira tabola, póde jogar as que quizer, com tanto que possam andar. Supponhamos, que o que deitou cinco e quatro na mão antecedente, deita agora ternos; neste caso recolhe a sua primeira levando-a á casa do quatro onde ella vae com os ternos. Supponhamos, que o que deitou na mão antecedente seis e tres, deita agora duques; joga a tabola que tem na casa do quatro á casa do taboleiro que se segue, onde ella vae com seis pontos de tres duques, e joga o outro á casa que fica

duas casas adiante da sua pilha, que é a casa do tres daquelle mesmo taboleiro. Este jogador tem já uma grande superioridade sobre o seu contrario, por ter tomado as cabeças; e sobre tudo a que dá sahida com um seis ás tabolas da sua pilha. Como é uma lei do Passo de Roma, que nenhum dos jogadores possa ter mais do que uma tabola no taboleiro de sua pilha, fóra da dita pilha, quem tem a sahida do seis tapada, tem a desvantagem de não podêr sahir senão com dous dados, e se o seu contrario tapa mais algumas casas junto da da cabeça, embaraça-lhe cada vez mais o caminho, e póde reduzil-o á situação de não ter que jogar, se lhe tapar cinco, ou seis casas. Esta circumstancia faz com que os primeiros lances decidam pela maior parte da sorte do jogo, quando um deita dados de pontos altos, e o outro de pontos baixos. Senas no primeiro lance não valem mais de seis pontos porque só se póde jogar um seis, visto que a passagem do segundo está tapada com a pilha das tabolas do contrario. O melhor lance que se póde deitar de mão, é o de quinas, com o qual se leva uma tabola da pilha á casa do quatro do taboleiro da direita, para onde o jogador recolhe as suas tabolas. Depois do lance de quinas, o melhor é o de seis e cinco, com o qual se leva uma tabola da pilha ao canto do taboleiro que fica á direita do contrario. O melhor lance depois do de seis e cinco, é o de seis e tres, com o qual se leva uma tabola á casa do tres do taboleiro da direita do contrario. O lance de seis e quatro seria melhor do que o de seis e tres, por ser um ponto maior, se não fosse sugeito a um risco maior do que o de seis e tres. Como os primeiros lances decidem regularmente da sorte deste jogo, considera-se a bondade de um lance, não só pelo que elle faz adiantar uma tabola; mas tambem pela maior, ou menor probabilidade de que esta tabola possa andar no lance seguinte. Como cada um dos jogadores não tem no principio do jogo senão uma casa, que possa embaraçar a passagem da primeira tabola do outro, os seis lances de parelhas são os unicos que podem suspender a marcha da primeira tabola. O jogador, por exemplo, que tiver esta primeira tabola na casa da cabeça do seu contrario, não póde andar com ella se tiver senas, e tendo ternos, só anda com um. Se tiver a tabola na casa do cinco, não ha senão o lance de quinas que a embarace de andar. Se a tiver na casa do quatro, não anda com quadernas; e com duques, só se póde jogar um. Se a tiver na casa do tres, não ha senão o lance de ternos que a embarace de andar; e tendo-a na casa do dous, não anda com duques, e só anda uma casa com azes. Segue-se d'aqui, que no taboleiro da direita do contrario, as melhores posições para a primeira tabola são as casas impares, por darem dobrados gráos de probabilidade, de que a pilha de tabolas do contrario não suspenderá a marcha da primeira tabola. Eisaqui porque o lance de seis e tres no

principio é melhor que o de seis e quatro. Por este mesmo motivo os lances de seis e az, cinco e dous, e quatso e trez no principio são melhores, do que os de seis e dous, e o de quadernas, sem embargo de serem maiores. E' facil conhecer pelo que fica exposto, que a sciencia do jogo do Passo de Roma, principia no momento em que o jogador começa a passar as tabolas da sua pilha para o taboleiro da direita do seu contrario; pois que até este momento é obrigado forçosamente a jogar a primeira tabola que põe em acção, adiantando-a de um numero de casas igual ao dos pontos dos lances que deita, quando póde andar. Desde que as tabolas passam para o taboleiro da direita do contrario até que se recolhem, podem occupar todas as casas que acham abertas, ficando nellas, e passando para diante, tanto singelas como dobradas. Dizemos dobradas, ou singelas, porque se póde occupar qualquer casa que se acha aberta, pondo-lhe uma tabola, ou duas ou mais, e passar com duas, que é o maior numero com que se póde passar de uma só vez, o que se faz com parelhas. Designa-se a este jogo com o nome de *casa aberta*, a casa que não tem tabola nenhuma, e com o nome de *casa fechada*, a que tem uma tabola, ou mais; e é igualmente indifferente, que uma casa tenha uma tabola, ou mais para embaraçar o passo das tabolas do contrario. Toda a sciencia do jogador consiste em saber que casas deve occupar primeiro com preferencia a outras, para melhor embaraçar a passagem das tabolas do seu contrario. As cabeças, e as casas que lhe ficam immediatas, são as que se devem occupar primeiro no principio do jogo, e em quanto se póde tapar com ellas a passagem das tabolas do contrario; e depois devem ir-se occupando successivamente as que retardam os progressos das que ficam atraz. A regra que se deve seguir mais geralmente, é que tendo a escolha das casas que se podem tapar, deve tapar-se primeiro aquellas onde o contrario poder ir com mais tabolas, ou com mais lances. Os principios que ficam estabelecidos no jogo do gamão sobre as differentes combinações dos dados, podem applicar-se ao Passo de Roma, para tomar as casas, que nas differentes situações do jogo podem ser mais vantajosas ao jogador que as toma. Supponhamos, por exemplo, que um jogador deita um lance com que póde fazer uma casa onde o seu contrario póde ir com tres e dous; é indubitavel que deve tomar preferivelmente aquella onde o contrario póde ir com os dous lances, porque ha dobrada probabilidade de que elle terá dados com que a possa tomar na mão seguinte. No Passo de Roma assim como em outros jogos de tabolas, mudam muitas vezes as circumstancias do jogo, reduzindo um jogador á situação de abandonar o ataque que fazia com vantagem, para se limitar unicamente á defensiva, vendo-se obrigado a largar as casas que pareciam assegurar-lhe

o ganho do jogo, para conservar, ou tomar as que podem proteger a passagem das suas tabolas. Como neste jogo se perdem tres jogos, se se não leva alguma tabola antes que o contrario leve todas as suas, é de toda a necessidade calcular com isto, para evitar em quanto é tempo o perigo de perder tres, quando se póde perder só um. E' certo que o Passo de Roma não sugeita os jogadores, como o gamão, ao risco de falharem, retardando-se com isto as tabolas de um jogador, em quanto o outro recolhe, e leva as suas; porém uma tabola mal jogada produz muitas vezes a perda do jogo, que se ganharia jogando bem. Ha certas situações em que é necessario calcular com alguns lances, que podem desordenar inteiramente o jogo, para conduzir as tabolas com a segurança que as circumstancias poderem permittir. Os lances grandes, e muito principalmente os de senas, de quinas, e quadernas, são pela maior parte os que transtornam mais vezes os jogos, que se suppunham quasi ganhos. E' certo que a prudencia de um jogador, ainda que jogue muito bem, não póde evitar os caprichos da sorte, que tornam tantas vezes inuteis as melhores medidas: mas póde conduzir o jogo tomando entre as posições da escolha do jogador, as que expõe ao menor numero de lances funestos. E' sobre tudo no taboleiro para onde se recolhe o seu contrario, que um jogador deve conservar um certo numero de casas, recolhendo as tabolas que vão adiante, e retardando com as que ficam atraz a entrada das d'elle neste mesmo taboleiro, e até a possibilidade de levar parte destas tabolas, desde que chegam ás casas altas para onde vão entrando. Como os jogadores não podem ter no Passo de Roma as mesmas esperanças, que conservam até o fim do jogo no gamão, de ganhar por poderem dar em tabolas, quando conhecem que os jogos se perdem sem remedio, singelos, ou de gamão, costumam dal-os por acabados, mandando deitar duas vezes os dados, para ver se são de parelhas.

Pato.

Jogo preparado sobre um taboleiro ou cartão dividido em 63 casas, cada uma com um numero e uma denominação particular.

A casa n. 1 representa a entrada.
» » 5 um pato.
» » 6 uma ponte.
» » 9 um pato.
» » 14 um pato.
» » 18 um pato.
» » 19 uma hospedaria.
» » 23 um pato.
» » 26 dados que mostram 6 e 3.
» » 27 um pato.

A casa n. 31 um poço.
» » 32 um pato.
» » 36 um pato.
» » 41 um pato.
» » 42 um labyrintho.
» » 45 um pato.
» » 50 um pato.
» » 52 casa da prisão.
» » 53 dados que representam 5 e 4.
» » 54 um pato.
» » 58 a morte.
» » 59 um pato.
» » 63 jardim do pato.

As pinturas das outras casas são de fantasia. Faz-se uso de dados, e de tentos a que se dá um certo valôr. O numero dos jogadores póde estender-se de dous até quinze. Antes de se principiar a jogar, os jogadores mettem para o bolo cada um os tentos que se convencionar; depois tira-se á sorte a ordem porque devem jogar. E' necessario que cada um tenha uma marca particular, que indique os pontos que tem deitado, e marque a casa em que deve parar. Supponhamos, por exemplo, que o primeiro que deitou os dados, tirou o ponto sete, põe a sua marca na casa onde está o algarismo sete. Os que jogam depois, põe igualmente as suas marcas nas casas onde os levam os pontos que tirarem. Entretanto ha uma excepção a esta regra, e que é fundada sobre uma disposição particular do jogo; vê-se na estampa que de nove em nove casas, ha uma onde só se encontra a figura de um *pato:* ora é uma lei do jogo, que cada vez que se deita um ponto que leve a qualquer destas casas, se conte de novo este mesmo ponto; segue-se daqui que se não houver excepção a esta regra, e que se um jogador tirar no primeiro lance o ponto nove, ganhará immediatamente a partida, pois que contando de novo este ponto cada vez que fôr a casa que represente um pato, chegaria ao numero 63, que é o fim que se espera para ganhar. Esta consideração fez com que se admittisse uma regra pela qual aquelle que tirar o ponto 9 por 5 e 4, vai para a casa 53, e o que tirar o mesmo ponto nove por 6 e 3 vá para a casa 26. Se o ponto que se tirar excede o numero 63 o jogador é obrigado a retrogradar. A marcha de cada jogador póde ainda ser retardada por diversos obstaculos, que se vão explicar.

Indo-se para a casa 6, onde ha uma ponte, mette-se um tento no bolo, e vai-se para o n. 12. O jogador que chega á casa 19, onde se acha uma hospedaria, ahi fica até que todos os outros tenham jogado cada um duas vezes, e mette um tento no bolo. Quando o dado conduzir o jogador á casa 31, onde ha um poço, deve ahi ficar, até que venha outro jogador para este logar, e

então vai para a casa donde elle sahiu, e mette um tento no bolo. O jogador que chega á casa 42, onde ha um labyrintho, mette um tento no bolo, e torna para a casa 30. O que for á casa 52, onde está a prisão, deve metter um tento no bolo, e ahi ficar até que outro venha tomar o seu logar; e então vai para a casa donde o outro sahiu. Se se chega á casa n. 58, casa da morte, mette-se um tento no bolo, e torna-se para a primeira casa, para começar o jogo. Depois de ter vencido todos os obstaculos que se tem explicado, se chega á justa ao n. 63, casa do jardim do pato, ganha-se todo o bolo.

Paulitos.

Jogo de exercicio, em que podem jogar juntos muitos jogadores. Joga-se com uma bola e nove paosinhos. Armam-se tres a tres formando um quadrado. Joga-se este jogo de duas maneiras, ou cada um para si, e este é o jogo ordinario, ou de parceiros. O jogo ordinario consiste em derrubar successivamente uma certa quantidade de paulitos, como cincoenta, sessenta, cem, etc. O jogador que primeiro fizer o numero de paulitos estipulados, ganha a partida. Vê-se por tanto que ha vantagem em jogar primeiro; assim tira-se á sorte a ordem porque cada um deve jogar. O jogador que joga ultimo tem o direito de marcar a *risca* onde os jogadores devem pôr o pé quando lançarem a bola, e derrubar os páos. O que joga deve pôr um pé sobre esta risca, de outra sorte não se contam os páos que derrubar. Dissemos que para ganhar a partida, era necessario que um jogador derrubasse o numero de paulitos estipulados á justa: segue-se portanto que aquelle que derrubar mais, deve começar como se nada tivesse feito; ou mesmo que elle perda a partida, conforme se tiver estipulado. O jogador que atirando a bola não derrubar algum paulito, perde a vez, e não conta nada. Todo o paulito que cahir por outra qualquer causa que a acção immediata ou mediata da bola, não se conta. Se um jogador atirar a bola antes que se tenham armado todos os paulitos, deve tornar a jogar, ainda mesmo que tenha derrubado alguns paulitos. O jogador que deixa passar a sua vez de jogar perdêo-a. Todo o paulito que cahir depois da bola parar, não se conta. O mesmo succede com qualquer paulito que fique encostado a outro, e que não cáhia no chão sem se tirar este. Tambem se não contam os paulitos que cahirem quando a bola vier de retorno. Quando um jogador deita abaixo o paulito do meio do jogo, sem fazer cahir algum dos outros, conta como se tivesse derrubado nove.

O jogo de parceiros differe do jogo ordinario, em que para ganhar, não é necessario derrubar um numero determinado de paulitos; é sufficiente que derrube em uma, ou mais vezes que

atira a bola, segundo se convenciona, uma quantidade tal que exceda a que os outros jogadores tem derrubado. Neste jogo cada um mette para o bolo uma quantidade convencionada, e é indifferente que um jogador jogue antes ou depois dos outros. Os que tiverem derrubado maior numero de paulitos ganham o bolo.

Pé coxinho.

Jogo de rapazes. Trata-se neste simples exercicio de saltar com um só pé estando o outro levantado e um pouco curvado. Joga-se entre dous ou mais para saber quem se sustenta mais tempo nessa posição dando um certo numero de saltos, ou quem primeiro chegará a um ponto marcado, ou tirando-se á sorte um que deve perseguir os outros, e vêr se apanha quem fique em seu logar.

Pedrinha na Bôca.

Jogo pueril, em que se distribue uma pedrinha entre muitos; e em quanto se não adivinha tem certa pena.

Pedro Pero Peres Crespo.

Jogo de prendas, em que é preciso ter muita vigilancia, e cuidado pará não se equivocar o jogador entre Pedro, Pero, e Peres; porque como estes nomes principiam pela mesma letra, e na pronuncia se assimelham bastante, é cousa muito factivel dizer uma cousa por outra: cada volta se repete o dito na primeira, accrescentando-se-lhe duas regras mais como se verá, principiando pela direita do presidente e dando volta.

1.ª volta. *Presidente.* — Senhor, ou senhora Pedro Pero Peres Crespo, aonde mora?

2.ª dita. — Porque nesta villa tres Pedros Peros Peres Crespos havia.

3.ª dita. — Pedro Pero Peres Crespo, o debaixo.

4.ª dita. — Pedro Pero Peres Crespo, o de cima,

5.ª dita. — E Pedro Pero Peres Crespo, o de fóra da villa;

6.ª dita. —Eu não busco a Pedro Pero Peres Crespo o debaixo,

7.ª dita. — Nem a Pedro Pero Peres Crespo o de cima,

8.ª dita. — Nem a Pedro Pero Peres Crespo o de fóra da villa;

9.ª dita. — Mas sim a Pedro Pero Peres Crespo Crespim, que tinha uma egoa, e um rocim,

10.ª dita. — Crespa a cola, e crespa a clina, e crespo todo o potrinquim.

Bem entendido que todo aquelle que se equivoque, seja da maneira que fôr, paga prenda; o que sem duvida acontecerá a muitos.

Péllа.

Jogo de destreza que se joga algumas vezes entre duas pessoas, porém ordinariamente entre maior numero, que atiram a péllа uns aos outros quer com a mão enluvada, quer com raqueta, e em logar convenientemente disposto para este fim. Em um logar proprio marca-se o recinto do jogo por pequenos pilares de madeira postos a pequenas distancias e ligados por corda. O comprimento deste recinto é pouco mais ou menos de 160 passos, e a largura de 25 ou 30. Uma corda divide ao meio o comprimento, e marca os dous campos. Os jogadores em numero determinado, dous ou tres, e muitas vezes 4, 5, ou 6 de cada lado, tiram á sorte quem terá a mão. O logar onde se deve pôr o que atira a péllа é indicado por um pedaço de panno pregado no chão com um prego. Cada um dos jogadores toma o seu logar, e aqui se vai dizer como, em geral, são dispostos os jogadores, suppondo que hajam seis de cada lado. Na frente, em uma fileira, e a igual distancia uns dos outros, ficam tres jogadores dos menos habeis, attentos á direcção que toma a péllа a qual a maior parte das vezes passa por cima das suas cabeças; por detraz destes, e pouco mais ou menos no meio do campo, ficam dous jogadores, que terão mais occasiões que os primeiros de atirar a péllа, e sobretudo de a aparar no ar e fazel-a voar para os contrarios; emfim o fundo do campo está occupado pelo jogador mais dextro e mais vigoroso; a este pertencem as grandes paradas, e é o chefe dos jogadores. Comprehende-se bem que o numero dos jogadores póde modificar este arranjo. Não basta para jogar bem a péllа ter braço vigoroso e agilidade de pernas; é preciso ajuntar a estas condições a de ter olho vivo, e uma certa presença de espirito. Desde que a péllа fôr lançada, os jogadores collocados na primeira fileira para onde ella se dirige devem ajuizar rapidamente se a elles pertence aparal-a e atiral-a, ou se lhes convém mais deixal-a passar para os seus companheiros da retaguarda. Os lanços são por assim dizer tão variados como de vezes a péllа é atirada. Ora o jogador recebe a péllа e a faz voltar com força, ora contenta-se de aparal-a na requeta como se fosse um escudo, e quando esta simples tactica serve ao seu jogo: algumas vezes retoma a péllа rente do chão e a faz passar por cima da corda do recinto; muitas vezes tambem, em logar de atirar para a frente, obriga-a a seguir uma direcção obliqua á direita ou esquerda para enganar os contrarios. O bom jogador deve sempre que atira a péllа fazel-a passar por cima da corda que serve para dividir o recinto em duas partes; porém os mais habeis jogadores são os que a fazem passar rasourando por cima a mesma corda sem a tocar. Cada partida compõe-se de quatro jogos; cada jogo é de 60 pontos, e cada lanço ganhado ou perdido vale

quinze pontos. Quando ha mais de tres jogadores de cada lado, a partida conta um numero de jogos igual ao dos jogadores de cada lado e mais um; assim uma partida de cinco contra cinco, é preciso, para ganhar, ter seis jogos. E' raro, quando os jogadores são igualmente dextros, que um jogo seja ganho successivamente por um lado, sem que o lado opposto tenha feito pontos. Acontece justamente o contrario ordinariamente, o jogo é vivamente disputado, e não se acaba em vantagem de um ou de outro senão depois de uma serie de lanços cujo numero se augmenta com certas circumstancias ou combinações que se devem conhecer. Assim admittindo que o campo A ganha quinze no primeiro lanço, e o campo B quinze no segundo lanço, os dous partidos estarão então, em termos do jogo, *quinze a um*. Se os dous lanços seguintes são ganhos, um pelo campo A, e outro pelo campo B, os dous partidos estarão sempre nos termos do jogo, *trinta a um*. Presentemente A ganha quinze e chega assim a quarenta e cinco; porém no lanço seguinte, B ganha tambem quinze: eis-ahi os combatentes *a dous*. O lanço seguinte dará simplesmente *vantagem* áquelle dos dous partidos que o ganhará, e será preciso que elle ganhe immediatamente depois de outro lanço para obter o jogo. Se é o partido contrario que ganha o lanço, haverá *vantagem a dous*, e para que o jogo pertença emfim ao campo A ou ao campo B, é preciso que este ou aquelle ganhe dous lanços seguidos. Assim para ganhar um jogo é preciso algumas vezes uma serie de lanços que são vivamente disputados. As *caçadas* vem ainda augmentar o numero dos lanços, demorar o jogo, e ao mesmo tempo tornal-o agradavelmente mais variado. A primeira regra do jogo, é de rebater a pélla no ar, isto é, antes que ella toque no chão, ou quando ella dá o primeiro pulo. Não se póde rebater no segundo pulo, e o logar preciso onde pára logo que tocou no chão segunda vez, é o que se chama *caçada*. Emquanto a pélla não pára, que rola pelo chão, sem todavia passar os limites do recinto, fica sendo o terreno da caçada, e marca-se com uma estaca o logar onde a pélla parou. Segundo as convenções, que se devem fazer preliminarmente, a caçada póde sêr feita ou sómente em um dos espaços comprehendidos entre a corda do meio e o limite do campo, ou em todo o comprimento do recinto, desde a marca até á outra extremidade do terreno: no primeiro caso, a pélla deve passar por cima da corda quando é atirada pelo jogador; no segundo caso póde passar por baixo da corda, e mesmo rolar pelo chão. A caçada não dá perda nem ganho para algum dos partidos: é sómente quando se atira que se perde ou se ganha, e para atirar *passa-se*, isto é, os jogadores mudam os logares, os de um campo passam para o outro, e reciprocamente. Esta passagem tem logo que se tenham feito duas caçadas no mesmo jogo, se algum dos dous

partidos ainda não conta quarenta e cinco; porém se algum delles conta esse ponto, a passagem tem logar no fim de uma caçada. *Fazer uma caçada* é propor a ganhar: para ganhar, é preciso que o jogador bata na pélla de modo que ella dê o segundo pulo além da estaca que serve de marcar a caçada. Se o segundo pulo é aquem da estaca, a caçada falhou, e marcam-se quinze pontos aos contrarios. *Defender uma caçada*, é impedir, tanto quanto fôr possivel, áquelle que a faz de a ganhar: para isso os jogadores oppostos áquelles que a fazem estão promptos para retomar a pélla antes do segundo pulo, se vêm que este segundo pulo se vai fazer além da estaca, e dar ganho de caçada aos contrarios; porém se pelo habito de vista acostumada a este jogo, prevêm seguramente que a pélla dará o segundo pulo áquem da estaca não se mexem, deixam-a seguir o seu caminho, porque ganham a caçada sem ter o trabalho de a jogar. Com a pélla ainda se fazem outros exercicios ou jogos, que vem a sêr modificações ou alterações dos que acabamos de descrever.

Pelisco-te sem me rir.

Jogo de prendas, no qual só um póde ser chasqueado, pois os mais, ainda mesmo que não o tenham nunca jogado, aprendem em cabeça alhêa; é este jogo muito proprio dos dias de entrudo, pois consiste em recommendar a todos os da roda que se conservem muito sisudos e sem rir, apezar mesmo de lhe fazerem cocegas na cara: principia-se por alguns que já o sabem, e como com elles se não bole, estão serios, e socegados, e quando riam dão prenda, para assim melhor enganarem o novato. Logo que a este se chega, se deve ter por prevenção, debaixo do pé d'um candieiro, uma pouca de ferrugem de cortiça queimada, e quem fizer de presidente, sujará os dedos, e com as mãos escondidas, irá dizendo: *pelisco-te sem me rir:* e d'este modo lhe irá enfarruscando a cara muito á sua vontade, e como o paciente para não dar prenda se conserva sisudo, esta sisudez acompanhada com muitas mascárras, que o outro lhe vae fazendo, produz em toda a companhia muito gosto, e recreio. Dahi a alguns instantes pede-se um espelho, e manda-se-lhe que se veja a elle, e augmentar-se-ha o divertimento com a vaia qua todos lhe dão.

Pellota.

Jogo de exercicio e destresa, que se executa de muitos modos mas ordinariamente os mais seguidos são: *bater a muralha, o cerco, e os poços.*

Bater a muralha.—Esta partida joga-se ordinariamente entre dous, entretanto póde admittir 4, 6, e mesmo 8 jogadores, que

se dividem em dous partidos, cada um de numero igual, e quanto fôr possivel de forças tambem iguaes. Risca-se com giz ou carvão uma linha horisontal em toda a extensão da parede ou muro que se escolhe, e na altura que se convenciona. Quando são dous jogadores só, e que a parede ou muro é grande, marca-se no chão á direita e á esquerda, uma raia que serve de limite, e além da qual a pellota não deve sahir. Os jogadores, quando a partida é de dous, tiram á sorte quem atirará primeiro a pellota, o que executará. O contrario seguindo o seu movimento a espera e a atira contra o muro, seja apanhando-a no ar, ou depois que ella tenha dado o primeiro pulo. O primeiro jogador faz o mesmo, e a partida continúa assim, esforçando-se os jogadores em não falhar. Qualquer falha, isto é, quando se não acerta bater na pellota, marca um certo numero de pontos para o contrario. Tambem se marca pontos ao contrario quando se bate com a pellota acima da risca, ou se deixa sahir dos limites. O numero de jogos ou de pontos de cada partida, ou ganga, são convencionados pelos jogadores. Quando ha mais de dous jogadores, collocam-se a iguaes distancias uns dos outros. O mais segue as mesmas regras. A pellota é atirada alternativamente pelo jogador que lhe fica mais proximo. Os jogadores pódem atirar a pellota com os pés, mas neste caso estão sugeitos ás mesmas penas que se atirassem com as mãos.

O cerco.—Os jogadores, que podem ser 10 ou 12, e mesmo mais, porém sempre numero par, dividem-se em dous partidos, e a sorte designa quem será senhor do campo. O campo é um espaço maior ou menor cujos limites se marcam no chão em uma das extremidades do logar que os jogadores tem á sua disposição. Fóra do campo marcam-se quatro ou cinco coutos convenientemente e a iguaes distancias uns dos outros, e no limite geral do logar: o primeiro e o ultimo são os dous coutos mais proximos do campo, um á direita, e outro á esquerda. Os jogadores a quem coube por sorte tomam posse do campo; os contrarios dispersam-se fóra do campo, tomando as posições que julgarem mais favoraveis. Então um dos jogadores avançando até ao limite com a mão direita sobre as costas, e depois de ter repellido com todo o vigor do seu braço a pellota que lhe foi atirada por um dos contrarios, sahe do campo e corre para o primeiro couto onde deve entrar antes de correr para os outros coutos em que elle deve successivamente entrar. Porém para o fazer com prudencia, deve seguir com a vista a pellota, e os movimentos dos contrarios, e julgar se tem tempo de fazer suas corridas, ou se lhe convem mais demorar-se em qualquer couto; porque se a pellota foi apanhada promptamente, e que atirada por mão segura o toca na passagem de um para outro couto, elle e seus camaradas são desapropriados do campo, de que tomam posse os

contrarios. Porém admittindo que elle podesse chegar sómente ao primeiro couto, a pellota é de novo atirada a um segundo jogador do campo, que a repelle como fez o primeiro, e que se apressa em entrar no primeiro couto, entretanto que o seu camarada foge para o segundo e por necessidade, porque n'um couto não pódem estar dous jogadores ao mesmo tempo. Um terceiro jogador apresenta-se a seu turno para repellir a pellota, e correr para o primeiro couto durante o que os outros dous primeiros entram nos outros coutos e depois no campo se pódem. A partida continúa assim em quanto as sortes são as mesmas. Os jogadores senhores do campo perdem a posse logo que um delles fôr tocado pela pellota na corrida que fez do campo ao primeiro couto, e de um couto para outro, ou ainda se a pellota, depois de ter sido repellida por um delles é recebida por um dos contrarios, antes que ella tenha tocado no chão. Os jogadores que estão de posse do campo tem direito, logo que estão em um couto ou correm de um para outro, de repellir com o pé, e atirar para o mais longe que lhe fôr possivel a pellota, que, rolando pelo chão, vem a geito.

Os poços.—Cavam-se no chão 9 buracos ou *poços* dispostos em tres linhas parallelas, e a iguaes distancias de sorte que forme um quadrado de um metro de lado: estes buracos devem ter uma abertura e profundidade sufficiente para que possa caber a pellota. Na distancia de 1 ou 2 metros dos buracos risca-se uma raia que os fecha; é o logar do campo. Emfim adiante e em frente dos poços, e a uma distancia de 3 ou 4 metros o mais, risca-se uma linha na qual se deve pôr o jogador que deve rolar a pellota. Preparadas assim as cousas, os 9 jogadores tiram á sorte o poço que lhe pertence, o que devem conservar sempre em lembrança. Tambem á sorte se tira quem ha de ser mão. Este colloca-se na raia: todos os mais jogadores se collocam á roda dos poços no limite do campo, e com um pé sobre a linha de limite. Então o jogador que é mão faz rolar a pellota com o designio de a fazer entrar em um dos poços. O jogador a quem pertence o poço em que entrou a pellota, levanta-a tão promptamente quanto podér para bater com ella algum dos outros jogadores que se apressaram a fugir assim que viram cahir a pellota em poço que não era seu. Se elle consegue bater em algum dos fugitivos, este fica marcado com um ponto, e se não consegue fica elle mesmo marcado: põe-se uma pedrinha no poço que pertence ao marcado. E' o jogador que foi batido ou aquelle que foi desgeitoso, a quem compete rolar a pellota, e a partida continúa do mesmo modo. Se o que está encarregado de fazer rolar a pellota não consegue em tres jogadas fazel-a entrar em um dos 9 poços, fica marcado. O que tem a pellota na mão póde, em logar de a atirar aos fugitivos immediatamente levantal-a do seu poço, guardal-a, e esperar

melhor occasião. Neste caso tem direito para dar tres passos fóra do limite do campo, e de esperar lá occasião favoravel. Todos os jogadores, excepto aquelle a quem pertence o poço em que cahio a pellota, podem deixar o campo logo que a pellota entrou no poço: o que se deixar ficar corre por sua conta os riscos e perigos; é preciso que sáhia ou que se exponha a levar com a pellota, sómente tem direito a dar tres passos, a contar do limite do campo, antes que o jogador que está com a pellota lh'a possa atirar. Todo o jogador que for marcado tres vezes sahe do jogo, e ganha aquelle que não foi marcado, ou que o foi duas vezes em quanto todos os mais o foram tres. Este jogador tem o direito de fuzilar os vencidos, isto é, de bater com a pellota successivamente nas costas de cada um delles, pondo-se a uma distancia determinada.

Pellotão.

O *pellotão* é uma bexiga cheia de vento, untada por fóra de oleo e coberta com couro ou anta. Os jogadores, para atirar e repellir o pellotão, usam de uma especie de luva de canhão feita de madeira, chamada *munheca*, e que é exteriormente de fórma adiamantada; interiormente é atravessada por uma cavilha collocada obliquamente; é por ahi que o jogador segura na munheca. Tambem usam fazer a munheca de couro ou anta. As regras do jogo são, com pequenas differenças, as mesmas da pélla, e que os jogadores podem modificar ou alterar como convencionarem.

Peteca.

A *peteca*, é um pedaço de cortiça empennada, que se joga lançando-se ao ar e aparando-a com a raqueta. Dous ou mais jogadores collocados a certa distancia uns dos outros atiram a peteca reciprocamente servindo-se da raqueta tanto para a atirar como para a aparar, e todo o preceito do jogo consiste em não deixar cahir a peteca no chão. O bom jogador não deve fazer muitos movimentos, nem correr de um para outro lado, porém seguir com a vista a peteca, e estar firme no seu logar para a repellir quando ahi fôr têr. Quando a peteca cahe no chão a partida acaba-se. Se ha mais de dous jogadores, marca-se primeiro o logar de cada um. O jogo da peteca é um bom exercicio para rapazes, e tem a vantagem de poder-se jogar ao tempo ou em casa.

Pescada.

Jogo de rapazes; consiste, em que, o que é primeiro a dar, põe as costas da mão esquerda sobre as costas da mão esquerda do outro, e com a mão direita trata de lhe dar fugindo com a

sua mão: se o não apanhou, é ao outro que compete dar; e assim por diante.

Petisca.

Jogo de rapazes; põe duas marcas, e jogam d'uma á outra; quem fica mais perto ganha, e quem derruba a marca ganha dous pontos.

Pião.

O pião joga-se com pião ou com mona, o primeiro tem só um ferrão, e o segundo tem dous collocados em parte opposta um ao outro. Jogam ao pião quantas pessoas quizerem, e para o fazer trata-se de ver quem dará *carniça*, no caso que nenhum a offereça voluntariamente; o que se faz jogando primeiro ao *cuspido;* para isso um cospe no chão, e pondo-lhe o pé em cima fórma uma rodela a que todos devem atirar o pião, quem ficar mais longe *dá carniça;* conhece-se quem fica mais longe, vendo, e marcando cada um o buraco que o seu pião fez no chão, os quaes se chamam *sócos*. Depois de haver carniça, e saber-se a ordem porque cada um deve atirar, estipula-se o numero de *nicadas*, que cada pião é obrigado a dar na carniça; e isto feito os jogadores atiram com o seu pião, cada um por sua ordem, apanham-no na mão, e deixam-o cahir com o ferrão em cima da carniça tantas vezes quantas se estipulou, devendo advertir-se, que o pião deve conservar-se a bailar, e aquelle que não der as nicadas estipuladas, porque o pião parou, vai o seu para carniça, e o que o tinha em carniça levanta o seu para jogar.

Pilha.

Cartas

Para jogar o pilha tiram-se os logares por sorte; para isso escolhe-se do baralho uma sequencia de cartas, principiando pelo rei, de tantas cartas como as pessoas que querem jogar. Cada um dos jogadores tira uma destas cartas ao acaso; quem tira o rei escolhe logar, e dá cartas; quem tira o valete fica á direita; quem tira a dama fica á direita de quem tirou o valete, e se ha mais jogadores, tomam os seus logares seguindo esta ordem. O que dá cartas, dá-as a cortar ao jogador da sua esquerda, e deita depois disto uma a uma diante de cada jogador, principiando pela direita, e acabada a primeira roda, continúa outras até que sáhia o pilha. Cada um dos jogadores mette um tento para o bolo antes de se darem as cartas, e ao passo que se vão dando, aquelle a quem cahe uma dama mette um tento no bolo, e aquelle a quem cahe um rei tira um tento do bolo. O jogador a quem cahe o az de ouros, que é o *pilha*, ganha o bolo.

Pintas.

Jogo de parar, que se joga entre dous ou mais jogadores, com um só dado. Para se saber quem hade pegar primeiro no copo, deita cada jogador um dado, e o que tem o ponto maior, é quem pega primeiro no copo. Os jogadores escolhem o ponto porque que querem fazer as suas paradas; ganham com o ponto que escolheram e perdem com o que escolheo o que deita o dado. O jogador que tem o copo na mão, conserva-o em quanto faz sortes, e passa-o logo que faz algum azar. Se o jogo é sómente de dous, pega no copo o que parava, e topa as paradas dos outros com as mesmas condições, com que elle lhe topava as suas. Se ha mais de dous jogadores, vai o copo correndo á roda pela direita passando successivamente de uns para os outros. O jogador que lança o dado, é senhor de topar, ou recusar as paradas dos que quizer, com tanto que tope á mão a parada do costume; e não lh'a querendo topar acaba-se o jogo, para o jogador que a não quer topar. Qualquer dos parantes pó le barrar o dado pelo que lhe pertence. Este jogo póde jogar-se, conservando um jogador constantemente o copo, ou correndo a roda segundo a convenção que os jogadores quizerem fazer. O jogo das pintas sendo, como é, essencialmente de azar, é prohibido, e só póde sêr jogado por entretenimento, nunca com ambição de ganhar dinheiro.

Pinturas.

Jogo de prendas a que tambem se dá o nome de *Estatuas:* Cada um dos jogadores toma o nome de um heroe, ou heroina, ou seja da historia, ou da fabula. Feito isto, tapam-se-lhe os olhos com um lenço, e collocam-se uns sentados, outros em pé, ou em outra qualquer attitude, que mais lhe agradar: collocados assim uma vez, devem deste modo permanecer sem se mover, ou rir; porque se tal fizerem pagarão prenda. O presidente representa de dono das pintuaas, ou estatuas, que tem de venda, e outro finge de comprador; entre os dous travam uma conversação sobre o assumpto, e vão vêr as pinturas, ou estatuas que tem na sala; descobre o dono uma d'ellas, e começa a louval-a dizendo, por exemplo, esta Pallas está perfeita, une bem a formosura com os vestidos marciaes, etc. e o comprador começa a pôr-lhe defeitos, dizendo, tem o nariz grande, ou pequeno; em fim a primeira cousa que lhe vier á imaginação para fazer rir a pessoa que representar de Pallas, e conseguindo isto, paga prenda, e quando não, passa adiante, e vão-se esmiuçando as feições pelo vendedor, e os defeitos pelo comprador, e não só pagará prenda o que se rir quando falarem com elle, tambem

qualquer dos jogadores que o faça, porque não póde haver impropriedade maior do que a de rir uma estatua, ou pintura, assim como tambem mover-se, etc. O comprador deve sêr um sugeito de genio vivo e engraçado, a quem occorram ditos, e lembranças que provoquem risadas, para assim sêr mais facil cahirem os mais companheiros, e pagarem prenda.

Piolho.

Jogo muito engraçado, e usado pela maruja a bordo das embarcações de guerra. O jogo do piolho, é um jogo de parar, e que se joga entre muitas pessoas que apostam uns contra os outros. Primeiramente descreve-se um circulo, e tira-se-lhe um diametro, que se prolonga de ambos os lados para fóra da circumferencia. Os jogadores apostam por cada um dos semi-circulos á sua vontade; depois collocam um piolho no centro do circulo, e deixam-no caminhar livremente por onde quer; logo que o piolho sahe para fóra do circulo, o lado por onde sahio, é o que ganha, isto é, os jogadores que apostaram pelo semi-circulo que fica desse lado. Os marujos como não podem usar a bordo dos navios de guerra, de cartas, ou dados, inventaram este jogo, que tem immensas vantagens sobre todos os jogos de parar que se conhecem, por isso que ha perfeita igualdade.

Piquete.

Cartas

Jogo de cartas entre duas pessoas com um baralho de trinta e duas cartas, em que se comprehendem os azes, os reis, as damas, os valetes, os dez, os noves, os oitos, e os setes; todas as outras se tiram do baralho. O az é superior ao rei, o rei á dama, a dama ao valete, o valete ao dez, o dez ao nove, o nove ao oito, e o oito ao sete. Os azes valem onze pontos, cada uma das figuras dez, e as outras cartas o que pintam. As cartas dão-se tres a tres, ou duas a duas, doze a cada jogador, e das oito que ficam separam-se as primeiras cinco, as quaes se atravessam sobre as tres. O jogador que é mão póde comprar as cinco, e as tres pertencem ao que as dêu.

Das sortes do jogo. — As sortes do jogo são tres, a saber: *pique*, *repique*, e *capote*. O pique dá-se, quando o que é mão tendo contado antes de jogar um certo numero de pontos menos de trinta, chega, jogando as cartas, a fazer trinta antes que o seu adversario tenha contado algum ponto. Então em vez de contar trinta depois de vinte e nove diz sessenta, e se continúa a contar para diante diz sessenta e um, sessenta e dous, etc. Quem dá cartas não póde dar pique. Dá-se repique, quando um dos jogadores conta trinta antes de jogar a primeira carta, sem que o

seu adversario tenha contado nada; então em vez de contar simplesmente trinta, conta noventa. O capote dá-se, quando um dos dous jogadores faz todas as vasas; o que lhe produz quarenta pontos, entre tanto que se fizesse só sete, oito ou onze vasas, ganharia sómente as cartas, de que não podia contar mais de dez pontos. Dá-se muitas vezes pique e capote, ou repique e capote; mas rarissimas vezes se vê um jogo que reuna o pique, o repique, e o capote. Com tudo esta reunião é muito possivel. Eisaqui a prova. Supponhamos que o jogo do que tem a mão seja composto de quatro terceiras maiores, e que o seu adversario não tenha o ponto. Elle contará primeiro quatro pelo ponto, porque a terceira maior vale quatro, quando é admittida por ponto: segundo, tres pontos por cada uma das quatro terceiras maiores, o que faz em tudo dezeseis pontos: terceiro, quatorze dos azes, que juntos aos dezeseis precedentes fazem trinta antes de jogar, e contam noventa: quarto, vinte e oito pontos pêlos quatorze de reis, e pelos quatorze das damas, os quaes juntos aos noventa dão 118 pontos: quinto, treze pontos jogando as cartas, os quaes com os 118 precedentes fazem 131, e dão por consequencia o direito de contar o pique, ou 161; sexto, emfim contará 40 pontos pelo capote, pois que faz todas as vasas. Assim se acham reunidos em uma mão o pique, o repique, e o capote, produzindo 201 pontos, ou 200, onde a terceira maior se conta sómente por tres.

Das cartas brancas. — Quando nas cartas de um jogador se não acha nenhum rei, dama, ou valete, espera que o seu contrario compre, e se descarte, mostra depois disso as cartas brancas, e conta por isso dez pontos Estes dez pontos de cartas brancas contam-se primeiro do que qualquer outro ponto.

Das compras. — O jogador de mão depois de examinar as suas cartas, póde descartar-se de cinco, e comprar outras tantas no baralho: com tudo elle não é obrigado a comprar se não as que quizer, com tanto que não compre menos de uma, nem mais de cinco, e que diga as que compra, quando não compra as cinco que lhe pertencem. Quando compra menos das cinco, póde ver as que deixou de comprar até este numero, mas não as tres ultimas. O pé compra depois d'elle, e tem tambem o arbitrio de comprar só uma, ou mais, com tanto que principie pela primeira, e que as compre seguidas, de maneira, que tendo a mão comprado menos de cinco, principia elle comprando as que o outro deixou. Se o pé não compra todas as cartas que se acham ainda no baralho, póde vêr as que deixa; porém neste cazo póde velas tambem a mão, com tanto que diga o naipe porque hade principiar a jogar. Se o pé misturar as cartas, que deixa de comprar, com os seus descartes, o outro tem direito para vêr as cartas que elle ajuntou, comprehendidas as dos descartes. Se a

mão em vez de jogar pelo naipe que annunciou para vêr os descartes, principiar por outro, o pé póde fazel-o jogar pelo que quizer. O fim a que se propõe um jogador fazendo o seu descarte, varia segundo as circumstancias do jogo; quando se quer fazer uma sorte grande, segue-se um methodo differente do ordinario, assim nas compras ordinárias levam-se as cartas que podem produzir o maior ponto, e ganhar as cartas, e nas extraordinarias levam-se as figuras de differentes naipes.

Do ponto. — O ponto, é a somma dos pontos de muitas cartas de um mesmo naipe, assim um jogador que tem o az, valete, o dez, e o nove de ouros, póde annunciar 40 pontos, pois que o az vale onze, o valete dez, e as outras cartas os pontos que pintam. O contrario deve responder a este annuncio, que o ponto é bom, se o seu não excede 39, ou que é igual, quando o seu é tambem de 40 ou que não é bom, quando o seu é superior a 40. O jogador que vence neste primeiro accuse, conta por isso tantos pontos como as cartas de que se compõe o ponto. Quando accusam ambos um numero de pontos igual, nenhum conta o ponto. Quando o ponto é bom, ou igual deve-se mostrar na meza.

Das terceiras, das quartas, das quintas, das sextas, das setimas, e das oitavas. — Ha dez terceiras; a principal é a que toma o nome de *terceira maior*, a qual é composta do az, do rei, e da dama de um mesmo naipe. A 2.ª, chama-se *terceira de rei*, e é composta do rei, da dama, e do valete do mesmo naipe. A 3.ª, chama-se *terceira de dama*, é composta da dama, do valete, e do dez de um mesmo naipe. A 4.ª, é a *terceira de valete*; a 5.ª é a *terceira de dez*; a 6.ª é a *terceira de nove*, que consta do nove, do oito, e do sete, e cada uma das outras consta sempre da carta da sua denominação, e de duas que se lhe seguem immediatamente abaixo sendo do mesmo naipe. Quem tem uma terceira superior á do seu contrario conta por isso tres pontos; mas se elle tem uma *quarta*, ou outra sequencia superior não vale nada a terceira. Ha cinco quartas: a 1.ª, é a *quarta maior*, compõe-se do az, do rei, da dama, e do valete de um mesmo naipe. A 2.ª é a *quarta de rei*, compõe-se das quatro cartas seguidas principiando pelo rei; a 3.ª, é a *quarta de dama*, compõe-se das quatro cartas seguidas de um mesmo naipe, principiando pela dama; a 4.ª, é a *quarta de valete*; e a 5.ª, é a *quarta de dez*. Quem tem uma quarta superior ás do seu contrario conta quatro pontos, e faz valer as terceiras, e quartas inferiores que tiver, ainda que o contrario tenha outras superiores. Isto deve entender-se não tendo o contrario uma quinta, ou alguma sequencia de mais cartas do mesmo naipe; porque neste caso, quem tem a maior, é sempre quem conta as outras sequencias inferiores. Ha quatro quintas; a 1.ª, é a *quinta maior*, consta do az, do rei, da dama, do valete, e do dez d'um mesmo naipe; a 2.ª, é a *quinta de rei*; a 3.ª, a *quinta de dama*; e a 4.ª, a *quinta*

de valete; todas constam sempre de cinco cartas seguidas do mesmo naipe. — Quem tem uma quinta superior á do seu contrario conta quinze pontos, e faz valer outra quinta inferiôr, se se achar na mão do mesmo jogador, ainda que o contrario tenha outra maior. Bem entendido que não vale nada se o contrario tiver sexta, setima, ou oitava. Ha tres sextas; a 1.ª, que é a *sexta maior*, compõe-se de seis cartas seguidas desde o az até o nove de um mesmo naipe; a 2.ª, é a *sexta de rei*; a 3.ª é a *sexta de dama*, compostas todas de seis cartas seguidas do mesmo naipe. — Uma sexta superior á do contrario vale 16 pontos ao jogador que a tem, e faz valer outra sexta inferior se a tiver, ainda que o contrario tenha outra maior, mas não vale nada tendo o contrario uma setima, ou oitava. Ha duas setimas; a *setima maior*, e *setima de rei*, composta cada uma de sete cartas seguidas do mesmo naipe. Uma setima vale 17 pontos sendo superior á do contrario. Não ha mais do que uma *oitava*; a qual se compõe de todas as oito cartas de um mesmo naipe. Uma oitava vale 18 pontos ao jogador que a tem, comtanto que o seu contrario não tenha outra; porque neste caso nenhum d'elles a contaria. O mesmo se deve entender da igualdade de qualquer outra.

Dos quatorzes e da reunião de tres cartas similhantes. —Ha cinco quatorzes, que são: 1.º *o quatorze de azes*; 2.º *o quatorze de reis*; 3.º *o quatorze de damas*; 4.º *o quatorze de valetes* 5.º *o quatorze de dez.* Cada quatorze é composto de quatro cartas similhantes, que são por força cada uma de differente naipe. Quem tem um quatorze superior ao seu contrario conta quatorze pontos, e os de outros menores que se acharem na sua mão ainda que o contrario tenha algum superior. Quando um jogador tem na sua mão um quatorze bom, isto é, quando o contrario não tem outro maior; acompanhado de tres cartas similhantes como tres dez, tres valetes, etc. conta tres pontos por cada reunião de tres cartas similhantes, ainda que o contrario tenha outras maiores. Por exemplo, um jogador que tem quatorze das damas, e tres dez, conta 17 pontos, ainda que o seu contrario tenha tres azes, ou tres reis. A reunião dos noves, dos oitos, e dos setes, não faz contar pontos por si só. Quando nenhum dos jogadores tem algum quatorze, quem tem tres azes conta tres pontos, e fazem valer tres valetes, ou tres dez, si se acham no mesmo jogo, ainda que o contrario tenha tres reis, ou tres damas.

Do modo de contar antes de jogar. —Depois que se compra, o primeiro que é a jogar accusa o seu ponto dizendo, por exemplo que tem 39, ou 45, ou 50; o seu contrario, deve responder-lhe que aquelle ponto é bom, ou que não vale, ou que é igual. Se este responde que o ponto é bom, ou igual, o primeiro é obrigado a mostral-o para o contar se é bom, ou para provar que é igual, e obstar a que o contrario conte o seu. Quando

a resposta é que o ponto não vale nada, o primeiro que o tem accusado é dispensado de o mostrar. Depois do accuse, e resposta sobre o ponto, o que é mão accusa as sequencias que quer contar; assim se tem uma quinta, uma quarta, ou uma terceira, etc. pergunta ao seu contrario se tal quinta, tal quarta, ou tal terceira é boa. Se o contrario responde que sim, elle mostra então a sequencia de que tem falado; e tambem se lhe responde que é igual, mas não a precisa mostrar se o contrario lhe diz que não vale. A mão accusa além disto os quatorze, ou tres cartas similhantes se as tem. Neste ultimo caso não tem nunca logar a igualdade, porque os quatorzes, ou as tres cartas similhantes, são sempre superiores, ou inferiores um a outro. Se a resposta do contrario, é que estes accuses são bons, a mão conta-os sem obrigação de os mostrar, como se pratica a respeito do ponto, e das sequencias.

Do que se deve praticar jogando as cartas.—Quando o jogador de mão acaba de contar tudo o que se achou ser bom; joga uma carta, e conta um ponto por esta primeira carta que deita na meza; assim se o que contou na mão fazia vinte pontos, diz quando joga a primeira carta, vinte e um. O pé que deve então jogar sobre esta primeira carta, mostra primeiro, e conta o que tem que contar na mão; se jogasse sobre a primeira vasa do contrario antes de contar os seus pontos, perderia o direito de os contar. Por isso deve contar tudo o que tiver bom, excepto se o não quizer fazer por ter motivo particular para usar deste modo. Depois de contar o que quer contar do seu jogo, deve jogar uma carta sobre a do contrario, que seja do mesmo naipe; porque a este jogo a primeira carta que se joga obriga carta do mesmo naipe, se a ha. Póde pegar na vasa ou largal-a conforme lhe convier. Se pega na vasa conta por esta primeira vasa um ponto, que ajunta aos que tinha contado na mão. Tendo assim feito a primeira vasa, joga para a segunda a carta que lhe parece, e conta outro ponto, que ajunta aos precedentes. Se a mão faz a segunda vasa conta do mesmo modo um ponto, e joga para a terceira vasa contando outro ponto. Os dous jogadores continuam a fazer deste modo as doze vasas, e quem faz a ultima conta por isso dous pontos. Como não ha trunfo neste jogo não se póde fazer vasas se não pegando com uma carta superior do mesmo naipe da primeira carta jogada. Depois de jogadas todas as doze cartas, cada jogador conta as suas vasas. Se fez cada um seis, diz-se que as cartas são iguaes. Neste caso nenhum delles conta pontos de cartas, mas se um delles faz sete vasas, ou mais, conta dez pontos de cartas, que ajunta aos precedentes. A superioridade de um jogador consiste em fazer um bom juizo do jogo, pelas cartas que deve suppôr ao seu contrario, em consequencia dos seus accuses, para jogar

de modo que faça as cartas se isso fôr possivel. A pratica é nesta parte superior a todas as regras. Eis-aqui alguns exemplos.

Exemplo primeiro.— *Jogo do pique, ou sessenta com ganho de cartas.*— Supponhamos que o vosso jogo é composto de uma quinta maior em ouros; do az, do oito, e do sete de espadas; do az, do nove, do oito, e do sete copas; as cinco cartas do vosso descarte são o dez, o oito, e sete de páos; o dez, e o valete de copas. Vós annunciaes 51 que são bons, pois que as cartas que tendes, e as dos descartes mostram que o vosso contrario não póde ajuntar um ponto tão alto. Assim vós contaes cinco por este artigo. Depois contaes 15 pontos da vossa quinta, á qual o contrario não tem que oppôr. Depois contaes tres azes que tambem são bons, porque o vosso contrario não tem nenhum *quatorze.* Estes tres artigos dão 23 pontos. No fim disto jogaes as cartas principiando pela quinta maior, com a qual fazeis cinco vasas, que são cinco pontos mais que ajuntaes aos 23 precedentes. Supponhamos que as cartas que o contrario deu ás vossas cinco vasas, vos façam conhecer que as sete que lhe ficam na mão são az, rei, e dama de páos; o rei, e a dama de copas; e o rei, e a dama de espadas. E' para vós indifferente o jogar o az de espadas ou o de copas, para fazer o ponto de vinte e nove, mas deveis jogar um delles. Supponhamos que jogaes o de copas, direis jogando-o vinte e nove, e depois jogareis uma carta pequena de copas dizendo, sessenta. O contrario pega, e diz um; depois joga o az, o rei, e a dama de páos; e como conta um ponto por cada carta que deita na meza tem quatro. Vós vos descartaes das duas pequenas de espadas, e de uma de copas aos seus páos. Emfim elle conta cinco jogando a dama, ou o rei de espadas. Vós pegaes com o vosso az de espadas contando 61, e jogaes a ultima carta de copas que vos fica, dizendo 62 e 63, porque fazeis a vasa, que vale dous pontos. Deste modo fazeis oito vasas com que ganhaes as cartas, e ajuntaes dez pontos aos 63 precedentes. Vê-se pelo que fica exposto que esta mão vos produzio 73 pontos, e que o contrario fez só cinco.

Exemplo segundo.—*Jogo do pique ou sessenta para a mão, e de capote para o pé.* —Supponhamos que tendes antes de vos descartar uma quinta de rei, de copas: o az, o nove, e o oito de ouros; o valete de páos; o dez, e o valete de espadas. As cinco cartas de que vos descartaes são as tres de ouros, e o nove, e dez de espadas. As que compraes no logar dellas são o valete, e o dez de ouros; o nove e sete de páos, e o oito de espadas. O jogo do contrario consiste em cinco de páos, a saber: a terceira maior o dez, e o oito; quatro de espadas de terceira maior; o rei, e a dama de ouros, e o az de copas. Vós annunciaes 49 de pontos, e o contrario responde que são iguaes. Vós contaes então a vossa quinta, o vosso quatorze dos valetes, que fazem 29, e jo-

gando uma carta dizeis 60. O contrario pega, porque tem carta superior em todos os naipes, visto que vos descartastes do az de ouros, e faz todas as vasas. Assim conta 13 jogando as cartas, e quarenta pelo capote, que são 53 pontos.

Exemplo terceiro.— *Jogo de capote para a mão, e de repique para o pé.*— Supponhamos que o vosso jogo é composto de seis cartas de páos, a saber: a quarta maior; o sete, e o oito; de cinco cartas de espadas de terceira maior, com o nove, e oito, e do az de ouros. O contrario tem uma setima de rei em ouros, o az, o rei, e o dez em copas; o dez de páos; e o dez de espadas. Ao accuse do vosso ponto, da vossa quarta maior, e dos vossos tres azes, o contrario póde oppôr um ponto que vale mais que o vosso, uma setima, e um quatorze de dez. Assim quando vós contaes um, jogando a vossa primeira carta, elle mostrará as suas sete cartas de ouros, e contará sete de ponto, e 17 da setima com que faz 24 pontos, a que ajuntará 14 pelos quatro dez, o que faz a somma de 38 pontos; e como conta estes 38 pontos sem que vós tenhaes contado nenhum, em vez de os annunciar elle dirá 24, e quatorze fazem noventa e oito. Vós continuaes então a jogar as vossas cartas, principiando pelas maiores, e como fazeis as doze vasas, ganhaes por isso treze pontos, os quaes juntos aos 40 do capote fazem 53 pontos.

Exemplo quarto.—*Jogo do repique para a mão, e de capote para o pé.*—Supponhamos que o vosso jogo consiste em uma sexta de dama de espadas; e em uma quinta de valete de copas; valete de páos; e tendes no descarte o nove, o oito, e o sete de ouros; e o nove, e oito de páos; as doze cartas do contrario são, uma quinta maior em ouros; outra quinta maior em páos, o az de espadas; e o az de copas. Vós principiaes mostrando a vossa sexta de que contaes seis do ponto, e 16 pela sexta, que fazem em tudo 22; depois nomeaes a quinta de valete, que vale quinze pontos, os quaes juntos aos precedentes fazem a somma de 37, e como o contrario não teve que oppôr aos vossos accuses, em vez de dizer 37, dizeis 97, e ajuntaes a esta somma um ponto jogando uma carta, de sorte que a mão vos produz 98 pontos. O contrario conta então o seu jogo, a saber: quatorze pontos pelos quatro azes, trese pelas doze vasas, que faz todas, e quarenta pelo capote; o que somma 67 pontos.

Exemplo quinto.—*Jogo do pique, e de capote para a mão.*—Supponhamos que tendes sexta maior em copas; uma quarta maior em espadas; e o sete, e oito de espadas. No vosso descarte está o dez, e nove de ouros, com uma de terceira de nove em páos. O vosso ponto é bom, assim como a vossa sexta maior; por isso contaes 26 pontos por estes tres artigos. Vós jogaes as vossas seis cartas de copas, e depois as seis de espadas. Pela primeira carta contaes 27, pela segunda 28, pela terceira 29, e pela quarta

60. As outras nove vasas dão-vos nove pontos, a que ajuntaes 40 pelo capote, o que vos faz contar 109 pontos nesta mão.

Exemplo sexto.—*Jogo de repique e de capote para o pé.*—O jogo do vosso contrario é composto de uma oitava em páos; do rei, e az de espadas; do az de copas; e do az de ouros. Quaesquer que sejam as vossas cartas, não vos é possivel embaraçal-o de dar repique, e capote. Elle responderá ao accuse do vosso ponto que não vale, pois que elle tem oito cartas não podendo vós ter mais de sete; e responderá o mesmo se accusaes uma setima, ou uma sexta. Emfim se accusaes tres cartas similhantes, dirá tambem que não vale, porque elle tem um quatorze. Vós contaes um jogando a primeira carta, e não podeis contar mais. O contrario mostrará então as suas oito cartas, com as quaes contará 26 pontos, 8 do ponto, e 18 da oitava. Ajuntará a estes 26 pontos os 14 dos quatro azes, e dirá 100. Elle contará depois 13 pontos jogando as cartas, e 40 pelo capote, pois que faz todas as vasas. Assim vós não fazeis senão um ponto nesta mão, entretanto elle faz 153.

Exemplo setimo. — *Mão que produz 95 pontos a cada um.* — O jogo da mão é composto de quatro terceiras maiores depois de comprar. Duas quintas de valetes em ouros, e copas, e duas cartas de páos, formam o jogo do pé. Ao accuse successivo que faz a mão do seu ponto, e da sua terceira maior, responde o pé, que não valem. A mão conta então 14 pontos dos seus quatro azes, 14 pelos seus quatro reis, e 14 pelas quatro damas, em tudo 42 pontos; elle faz depois todas as vasas, e dá por consequencia capote, o que lhe produz por uma parte 13 pontos, e pela outra 40, em tudo 53, os quaes juntos aos 42 precedentes dão o total de 95 pontos. O pé pela sua parte mostra uma das duas quintas com a qual conta em primeiro logar cinco do ponto, e em segundo 15 de sequencia, em tudo 20 pontos. Depois mostra a outra quinta, pela qual conta igualmente 15 pontos, os quaes juntos aos 20 precedentes fazem 95.

Exemplo oitavo. — *Jogo do repique por meio de cartas brancas.* — O vosso jogo antes de vos descartar é composto de quatro terceiras de nove. Se sois mão conservais duas destas terceiras, que supporemos ser a de copas, e a de ouros. Vós conservaes além disto o nove de páos, ou o de espadas, e descartai-vos das outras. Compraes o valete, e o dez de copas; a dama de páos; o valete, e o dez de espadas. Por bom que seja o jogo do contrario, que tem quatro azes, e quatro reis, vós daes repiques; eis-aqui como. As vosas cinco cartas de copas valem 20 pontos, cinco do ponto, e quinze da sequencia; porque o contrario não póde ter mais de quatro cartas de um mesmo naipe. Vós contaes tres pontos pela vossa terceira de nove em ouros, e accrescentaes a estes 23 pontos, os dez de cartas brancas; que deveis ter

tido o cuidado de contar antes de comprar; assim fazeis 93 pontos. E' certo que o pé tambem podia dar repique com jogo igual.

Exemplo nono. — *Mão ordinaria em que o primeiro ganha as cartas.* — O jogo da mão é composto de cinco cartas de páos de terceira maior, fazendo 46 de ponto; do rei, e da dama de espadas; do valete, e do dez de copas; e do az, do dez, e do oito de ouros; e tem nos descartes o nove e o sete de copas, com o dez, o nove, e o sete de espadas. O jogo do pé consiste em cinco cartas de ouros de terceira de rei, fazendo 46 de ponto; de uma terceira maior de copas; do az, e valete de espadas; do dez, e nove de páos. Ao accuse que faz a mão do seu ponto, e da sua terceira maior, responde o pé que tem igual ponto em ouros, e igual terceira em copas. A mão não tendo quatorze nenhum, nem tres cartas similhantes que contar, principia, contando um, jogando o az de páos, e continúa a jogar as outras quatro cartas de páos com que faz 5 pontos; e joga depois o rei de espadas contando seis. O pé que se descartou ás cinco de páos de duas que tinha do mesmo naipe, do valete de espadas, e de duas cartas de ouros, pega no rei de espadas com o az, contando um; e conta dous jogando o rei de ouros. A mão pega no rei com o az contando sete; joga a dama de espadas contando oito, e em fim conta nove jogando copas, ou ouros, e deita as cartas na mesa, porque não póde fazer mais nada; e como ganhou as cartas por fazer sete vasas, accrescenta dez pontos aos 9 que contou jogando. O pé que faz as ultimas quatro vasas conta por isso cinco, que ajunta ao dous que tinha contado.

Exemplo decimo. — *Mão ordinaria de cartas iguaes.* — O jogo do primeiro é composto de seis cartas de ouros, que são uma quarta maior com o sete, e oito; tem o valete, e o dez de copas, o nove, e o dez de espadas; o rei, e a dama de páos. O jogo do pé consiste em seis cartas de espadas iguaes ás de ouros de mão, com o az de copas, o az de páos, e quatro cartas inferiores de diversos naipes. O primeiro não tendo ponto, nem sequencia, nem quatorze, nem tres cartas similhantes, que contar, joga as suas seis cartas de ouros, com que conta seis pontos, e mais um pela carta que joga para setima vasa. O pé conta tres azes antes de jogar, e sete pontos pelas ultimas seis vasas; assim esta mão produz-lhe dez pontos.

Exemplo decimo primeiro. — *Mão do primeiro.* — A mão do primeiro consiste em fazer ao menos 28 pontos, o que se consegue com as cartas dispostas do modo seguinte: A mão tem cinco cartas de páos a saber: quarta maior, e o oito; o rei, e a dama de ouros; o az, e o dez de copas; o valete, o dez, e o nove de espadas; o valete, o sete, e oito de copas; e o dez de ouros. O jogo do pé é composto de quatro cartas de espadas de terceira maior; do rei, da dama, e do nove de copas; do az,

e do valete de ouros; do valete, do dez, e do nove de páos. A mão mostra as suas cinco cartas de páos, e conta 9, 5 do ponto, e 4 da quarta maior. Ella conta depois disto cinco pontos jogando as cinco cartas de páos, com que faz 14. Depois joga o rei de ouros, com que conta mais um. O contrario pega com o az, e joga as quatro cartas de espadas contando cinco pontos. Não lhe fica senão o rei, e a dama de copas; joga então uma destas cartas dizendo seis. A mão pega com o az, e conta 16, e faz com a dama de ouros a ultima vasa, com que conta dous pontos, os quaes juntos aos 16 precedentes fazem 18, e accrescenta a este numero os dez de cartas que ganha visto que faz sete vasas.

Exemplo decimo segundo.— *Mão do pé.* — Do mesmo modo que a mão do primeiro deve chegar a 28 pontos, a do pé consiste em fazer pelo menos doze; o que conseguirá, se as cartas estiverem dispostas do modo seguinte. O jogo do primeiro é composto de cinco cartas de páos, a saber: a quarta maior, e o sete; duas cartas de ouros de dama; o az de copas; o az, o dez, o sete, e o oito, de espadas. O jogo do pé consiste em seis cartas de copas, que são a quarta de rei, o oito, e o sete. Elle tambem tem o rei de ouros, e quatro cartas de espadas de terceira de rei. A mão accusa 48 de ponto, o pé responde que não vale. Depois accusa uma quarta maior: a que lhe responde que é bôa, assim como tres azes, que accusa depois da quarta. Como a mão não tem nada a propôr depois desta ultima resposta, accrescenta aos sete pontos da quarta, e dos seus tres azes, cinco pontos, que faz jogando as cinco cartas de páos, e diz treze, jogando a dama, ou o valete de ouros. O pé mostra então as suas seis cartas, com que conta seis pontos; depois disto pega na carta de ouros contando sete, e conta oito jogando o rei de copas. A mão pega com o az, e conta 14, e joga uma carta de ouros dizendo 15. O pé pega, e conta nove. Neste tempo tem na mão duas cartas de copas, e duas de espadas. Elle joga as de copas, com que faz onze pontos, o rei com que faz doze, e a dama de espadas com que faz treze. O contrario pega na dama com o az, ajuntando dous pontos aos 15 que tinha; que com os dez de cartas fazem 27 pontos; os que faz na mão assim jogada; e o primeiro ganha só treze.

Exemplo decimo terceiro. — *Jogo chamado mão falsa.* — A mão falsa succede quando o pé faz com pouca differença tantos pontos como a mão, ou quando este não faz mais de 15 a 20, sem ganhar as cartas. Eis aqui como. A mão tem a quarta maior em espadas; o az o rei, o oito, e o sete de copas; o valete, e o dez de páos; a dama, e nove de ouros. O jogo do pé é composto de az, rei, valete, e dez de ouros; do az, e rei de páos; de uma terceira de dama em copas; e de uma terceira de dez em espadas.

A mão accusa 41 pontos; o pé responde que são iguaes. Então a mão mostra a sua quarta maior, porque conta quatro pontos. Depois joga as quatro cartas de espadas, o az, o rei, e o oito de copas; o que lhe produz sete pontos, os quaes juntos aos quatro fazem onze. O pé que tem então na mão o az, o rei, e o valete de ouros; o az e o rei de páos; e a dama de copas, faz as seis ultimas vasas, com que conta sete pontos. Assim a mão só faz quatro pontos de mais.

Exemplo decimo quarto. — *Mão delicada por meio da qual a mão se propõe á ganhar as cartas.* — Chama-se mão delicada a que se joga de modo, que engana um dos dous jogadores, fazendo-o suppôr, que o seu contrario tem uma ou mais cartas, que na realidade não tem. Supponhamos o jogo da mão composto de seis cartas de copas de quarta maior; do rei, da dama, do nove, e do dez de espadas; do rei de ouros; e da dama de páos. No descarte tem duas cartas de ouros, e tres de páos. O pé tem cinco cartas de ouros de az, dama, valete, dez, e sete; o az de espadas; o az, o rei, o valete, e o dez de páos; e duas pequenas de ouros. A mão em vez de accusar as suas seis de copas, só accusa cinco fazendo 49 pontos. Como o contrario não póde obstar a que sejam bons, mostra-os, conta cinco pelo ponto, e quatro pela sequencia; em tudo nove. Depois d'isto joga as cinco cartas de copas, as quaes junto aos nove precedentes fazem 14; depois d'isto diz quinze jogando o rei de espadas. O pé que contou tres azes, e que tem ainda na mão o az de espadas; quatro cartas de páos; o az, e dama de ouros; pega no rei de espadas com o az e conta quatro; joga as quatro cartas de páos, com as quaes conta mais quatro pontos. Sobre as quatro cartas de páos, a mão deita a dama, e as tres de espadas que acompanhavam o rei, de sorte, que só lhe fica rei de ouros, e sete de copas. O pé depois de jogar as quatro cartas de páos, suppondo que a mão tem rei de ouros segundo, joga a dama d'este naipe contando nove, e guarda o az com o designio de fazer a ultima vasa; mas acha-se enganado, por que a mão pega com o rei, e joga depois o sete de copas com que faz a vasa, que o contrario esperava fazer com o az de ouros. Assim a mão ajunta com as ultimas duas vasas tres pontos aos quinze que tinha, e dez mais das cartas, com que conta 28. Assim faz 28 pontos; entretanto que se o contrario jogasse o az de ouros em vez da dama, não fazia senão quinze.

Exemplo decimo quinto.—*Outra mão delicada, na qual a mão tem por objecto o dar capote.* — O vosso jogo é composto de seis cartas de copas, que são o az, o rei, o valete, o dez, o sete, e o oito; de quatro cartas de espadas de terceira maior; do az, e da dama de páos; e tendes no descarte uma pequena de espadas, duas de páos, e duas de ouros. O jogo do vosso adversario, que é pé, consiste em seis cartas de ouros de terceira maior, dez,

nove, e oito. Elle tem tambem o valete, e o dez de espadas; o rei, o valete, o dez, e o oito de páos. Vós annunciaes o vosso ponto, e successivamente a vossa terceira maior; o contrario responde ao accuse do ponto que não vale, e ás de terceira maior que é igual. Vós tendes ainda tres azes para annunciar, que são bons; mas não os accusaes, esperando que não os contando, o vosso adversario supporá, que o de páos está nos descartes. Assim começaes jogando as vossas copas, com as quaes fazeis seis vasas. Depois fazeis quatro vasas mais com as cartas de espadas, ficando-vos sómente na mão o az, e a dama de páos. O contrario mostrou 58 em ouros, com que contou seis pontos, e tres de tres dez, nove. Querendo evitar o capote guarda rei de páos como carta superior, e az de ouros; assim descarta-se das outras dez cartas sobre as vossas seis de copas, e quatro de páos. Quando vós lhe jogaes na penultima o az de páos é obrigado a dar-lhe o rei, e como a vossa ultima carta não é de ouros, daes o capote.

Leis do jogo. — 1. Se depois de se concordar em dar cartas duas a duas, ou tres a tres, um dos jogadores muda de data; o contrario, e mesmo os que apostam de fóra, podem obrigal-o a dál-as como se estipulou. Isto entende-se antes de vêr as cartas.

2. — Se ao dar cartas se voltar uma, ou mais do jogo da mão, este póde mandar baralhar ainda que tenha visto algumas cartas; mas depois de as levar todas á cara, é obrigado a jogar a mão.

3. — Se o que dá as cartas dá duas de menos á mão, este póde mandar baralhar, ou jogar a mão; neste ultimo caso compra mais duas cartas do baralho.

4. — Quando algum dos jogadores tem duas cartas de mais, baralha-se de novo, ainda que se tenham levado as cartas á cara.

5. — Se um dos jogadores conhece, que a baralha não está completa, deve avisar que algum tem carta de mais.

6. — Se lembrar que um dos jogadores deu cartas duas vezes seguidas, vae a mão abaixo, ainda que se conheça o erro no fim da mão. Os expectadores tem direito para isto, se apostam.

7. — Quando se acha uma, ou mais cartas voltadas do baralho, tornam-se a dar. Os expectadores tem direito para dizer que ha carta voltada.

8. — Ainda que haja carta voltada nas oito que ficam para compras, joga-se a mão, com tanto que a voltada não seja a primeira, ou a sexta.

9. — Se a mão vêr uma, ou mais cartas das tres que ficam para a compra do pé, póde este obrigal-o a jogar do naipe que quizer, tantas vezes, como as cartas que lhe viu. Mas se o pé viu algumas das cartas da compra da mão, não tem este a mesma pena; porque a mão tem direito para mandar baralhar.

10. — Os jogadores, e sobre tudo o pé, devem contar as car-

tas que compram antes de as levar á cara, ou de as misturar com as outras; porque se succeder, que em vez das doze cartas se achar com treze, não conta nada nessa mão, nem embaraça o contrario de contar, ainda que tenha jogo para isso.

11. — O jogador que depois de comprar se acha com menos de doze cartas. póde contar tudo o que tem bom, mas não póde dar capote; porque as vasas para que lhe faltam cartas são do contrario.

12. — O jogador que depois de vêr as cartas as põe sobre o resto do baralho, perde a grande sorte.

13. — O mesmo perde o jogador, que depois de se ter descartado, e comprado, ajunta o descarte ao seu jogo, ou uma parte do seu jogo ao descarte.

14. — Quando um jogador se esquece de deitar no descarte todas as cartas de que se queria descartar, não póde reparar esta omissão desde que compra as cartas; mas evita a pena em que incorre, quem joga com carta de mais, dizendo, que deixa as cartas, que tinha direito de comprar.

15. — Não é permittido estender as cartas que se compram antes de deitar fóra as dos descartes.

16. — Quando a mão não quer comprar todas as primeiras cinco cartas, deve avisar o seu contrario das que compra.

17. — Quando os expectadores observam que a mão compra só tres cartas suppondo que é pé, tem direito para lhe dizer, que é mão, e que póde comprar cinco cartas; e podem fazer a mesma advertencia ao pé se este quizer comprar cinco cartas suppondo que é mão.

18. — Quando um jogador propõe alguma composição ao seu contrario, é necessario que este a aceite, e se especifique com clareza; se não deve jogar-se a mão. Deve observar-se que quando a composição tem logar, e que um dos jogadores dá a outro um certo numero de pontos, entende-se dos pontos que elle tem. Por exemplo, eu jogo contra vós, e para que consintaes que se principie de novo a mão, offereço-vos dez pontos, sem mais explicação. Se vós aceitaes, devo dar-vos os dez pontos dos que eu tenho, e não os tendo, dos que fizer na mão seguinte.

19. — Quando o jogador que se descarta primeiro tem só cartas brancas, póde fingir que se descarta, tirando do baralho as cinco cartas que lhe pertencem. Elle deve pôl-as sobre a meza sem as vêr, até que o pé se tenha descartado, e quando vêr que este vae comprar as tres do baralho, deve mostrar-lhe as suas cartas brancas, com as quaes conta dez pontos. Depois d'isto póde pegar novamente nas cartas de que fingio que se descartava, e descartar-se das que quizer. Se neste caso o pé comprar antecipadamente as suas tres cartas, e a mão não comprar as cinco, as cartas que deixa passam para os seus descartes, e o pé

não tem direito para as vêr. Succede algumas vezes, que a mão, que tem fingido que se descarta, querendo mostrar as suas cartas brancas, se engana, e mostra as que separou da baralha para as comprar, neste caso não conta as cartas brancas, nem outros pontos ainda que os tenha; mas póde obstar a que o contrario conte qualquer cousa, que elle tenha maior no jogo. O pé quando tem cartas brancas póde fingir que se descarta, e quando a mão for comprar deve mostrar as suas cartas brancas, e descartar-se como quizer.

20.—O jogador que joga uma carta antes de accusar as suas cartas brancas, ou outros quaesquer accuses, não o póde fazer depois disto.

21.—Depois que um jogador faz algum accuse, e o seu contrario lhe responde, não póde fazer depois d'isto outro da mesma casta. Por exemplo, vós accusaes trez damas, e dizem-vos que não valem, vós reparaes depois d'isto que tendes trez azes que são bons; já vos não é permittido accusal-os.

22.—Se accusaes um ponto, ou outra qualquer cousa das que se devem mostrar, como uma quinta, uma terceira; &c, se o contrario disser que é bom, não perdeis o direito de o contar, se vos esquecerdes de o mostrar, sois sómente obrigado a mostral-o se o contrario, ou os expectadores o exigirem.

23.—Se um jogadr contar alguma cousa sem perguntar se vale, o contrario póde contar quando lhe pertencer, o que tiver superior ao tal accuse.

24.—Mostrando alguma cousa antes de a ter annunciado, dá-se igualmente ao contrario o direito de contar o que tiver superior, ainda que por equivocação dissesse que valia.

25.—Quando um jogador diz, que o que outro accusa vale, e conhece antes de jogar que tem superior, se a cousa accusada se mostrou, neste caso nenhum dos dous jogadores conta estes accuses; mas se o accuse se não chegou a mostrar, o que tem o superior póde contal-o.

26.—Logo que se joga uma carta para a primeira vasa, e o outro a cobre, o jogador que accusou, e contou alguma cousa que o contrario disse que valia, não perde o que contou, ainda que o outro reconheça que tem cousa superior.

27.—Quando nas cartas que se mostram para o ponto, se acha uma sequencia, tal como uma quarta, uma quinta &c. reputa-se esta sequencia como accusada, e se é bôa póde contar-se até o fim da mão, e os expectadores tem direito para a lembrarem.

28.—Se um jogador accusa um ponto que não tem mas que podia ter; se o contrario conhecer que elle o não tem, ainda que seja no fim da mão, póde obrigal-o a pegar outra vez nas cartas, e a jogar novamente a mão.

29.—Nenhum expectador póde dizer a algum dos jogadores

que tem na mão uma terceira, um quatorze, ou qualquer outra cousa, e dizendo-o é responsavel ao outro pelos pontos, que lhe fizer perder por esta advertencia.

30.—Se no ponto ou na sequencia que um jogador mostra ha alguma carta differente do accuse, o contrario, e os mesmos expectadores tem direito para a fazer patentear novamente.

31.—Se um jogador que tem na mão pique, ou repique, se engana contando o seu jogo, e em vez de dizer **60, 61, 62,** ou **90, 91, 92,** diz **30, 31, 32,** os espectadores podem advertil-o deste engano ainda que se tenha acabado de jogar a mão, mas não, si se principiou a jogar a mão seguinte, e algum dos jogadores principiou a sua compra.

32.—Quando um jogador que tem quatorze de azes, de reis ou de damas, accusa só trez azes, trez reis, ou trez damas, &c. e o contrario lhe responde que são bons, se este lhe pergunta qual é o az, o rei, ou a dama que não conta é obrigado a dizel-o; mas é necessario que lhe façam a pergunta antes que se faça a segunda vasa.

33.—Se houver no baralho carta de mais ou de menos, ou cartas similhantes como dous reis de ouros, duas damas de espadas, &c., é a mão nulla, ainda que se tenha acabado de jogar; mas logo que se muda de baralho, ou se joga outra mão, não se póde annullar a primeira.

34.—Se um jogador faz algum accuse falso por engano, ou servindo-se de algumas cartas do descarte, não conta nada, nem póde embaraçar o seu contrario de contar o que tiver; mas é necessario que elle conheça o engano. Os expectadores não podem accusar este engano, excepto quando o jogo está a acabar.

35.—Quando um jogador que tem por exemplo quatorze de damas, e trez valetes; accusa por engano quatorze de valetes, e damas, não conta senão os quatorze, e perde os trez pontos, que os valetes lhe teriam produsido se se não enganasse.

36.—A carta reputa-se jogada depois que o jogador a deita na mesa, excepto se sendo o segundo a jogar para a vasa renuncia com a carta jogada; neste caso póde levantar a carta, e dar outra do naipe jogado.

37.—Quando um jogador tem quatro ou cinco cartas de quarta, ou terceira maior, e que estas cartas estão á vista, quando é a jogar póde principiar pela maior, ou pela menor: presume-se sempre que o seu designio era de principiar pela maior, e o seu contrario deve jogar para a vasa em consequencia d'esta supposição; mas se em vez de deixar as cartas na mesa como jogadas, as tivesse levantado, e jogado uma d'ellas, neste caso não póde levantar uma carta que jogou para jogar outra.

38.—Quando o pé deixa cartas na baralha, não as comprando todas, se a mão quizer ver que cartas são, deve dizer primeiro o

naipe porque hade principiar a jogar, e se depois de dizer o naipe, jogar por outro differente, o pé é senhor de dar aquella carta por jogada, ou de o obrigar a jogar o naipe que annunciou.

39.—Se o pé deixando de comprar uma, ou mais cartas, misturar com o seu descarte as cartas que deixou de comprar, antes de as mostrar ao seu contrario, este póde obrigal-o a mostrar o descarte todo; mas deve para isto annunciar o naipe, porque hade principiar a jogar.

40.—Um jogador que toma cartas do seu descarte, perde por isso o jogo.

41.—Um jogador que abandona o jogo antes de o acabar perde-o; mas os expectadores que apostam podem fazer acabar o jogo por outros jogadores, pelo que respeita ás suas apostas por conta dos que o não quizeram acabar.

42.—Quando um jogador deita no fim do jogo na mesa as ultimas duas, ou trez cartas, tanto suppondo que faz todas as vasas, como suppondo que não faz mais nenhuma: o contrario póde obrigal-o a jogar estas ultimas, e não fazendo este, podem fazel-o os expectadores que apostam. os quaes tem igualmente direito para dizerem a quem pertence as ultimas vasas, e até para obrigarem a marcar bem o jogador que marcar errado.

43.—Quando um jogador, que tem, por exemplo, uma quinta maior, joga ao mesmo tempo as cinco cartas de que ella é composta, e que lhe não ficam mais de trez, ou quatro cartas, deve avisar o contrario que jogue um numero igual de cartas. Na falta desta advertencia não póde arguil-o se se achar por fim com carta de mais ou de menos.

44.—Quando um jogador tem duas cartas de um mesmo naipe uma superior, e a outra inferior, ás que o contrario tem no mesmo naipe, se joga a inferior é necessario que a nomeie. De outro modo o contrario que tiver deixado passar esta carta suppondo que era a superior, tem direito para desfazer este engano ainda que se tenha já jogado muitas cartas depois disto. Os expectadores que apostam tem authoridade para o advertir.

45.—Se o pé compra as cartas que pertencem á mão, antes que esta se descarte, perde a grande sorte.

46.—O jogador que tem só um quatorze que é bom, não é obrigado a dizer se é de azes, de reis, &c., neste caso basta dizer simplesmente quatorze; mas se se podiam ter dous, e que se conservou somente um, deve-se dizer qual é o que se accusa.

Piquete-escrevendo.

O piquete escrevendo joga-se entre tres jogadores, quatro, ou mais, com tinteiro, e papel na mesma mesa do jogo, para escrever o que perde cada jogador, ao passo que se vão revesando;

porque supposto possam jogar tres, ou mais, não jogam senão dous ao mesmo tempo. No piquete de dous joga-se sem determinação de tempo, porém no piquete escrevendo reduz-se a duração do jogo a seis *reis* de quatro mãos cada rei ; mas sem embargo disto, os jogadores podem estender esta duração mais, ou menos segundo a sua vontade. Quando os jogadores são tres, joga constantemente um contra os outros dous, os quaes jogam alternativamente, cada um quatro mãos contra o permanente. Os dous associados tem direito para se darem reciprocamente conselhos no jogo. Quando o jogo é de quatro, jogam dous contra dous. O que perde nas duas primeiras mãos sahe, e deixa o logar ao seu companheiro, o qual joga duas mãos com o primeiro, e duas com o seu companhero, e continuam assim a revesar-se até ao fim do jogo, de maneira, que o que jogou só as duas primeiras mãos, joga as ultimas duas ; o que reduz o jogo a uma perfeita igualdade, jogando tantas mãos uns como os outros. Quando se joga deste modo ha alguma vantagem em dar primeiro cartas ; porque o pé fazendo-se na segunda data mão, regula os seus descartes em consequencia do estado em que ficou o jogo da mão antecedente ; por exemplo, se o seu adversario tem 30, ou 40 pontos mais do que elle, descarta-se para vêr se póde fazer 60. Quando não ha mais de dous jogadores, o que ganha nas duas primeiras mãos dá cartas na mão da roda seguinte, mas o seu adversario da a primeira mão da segunda roda. A roda compõe-se de duas mãos. Se os jogadores são quatro, o que acaba de jogar a sua primeira roda, dá cartas primeiro na roda seguinte. Marcam-se os pontos com talhas, e tentos, cada tento vale dez pontos, e cada talha dez tentos. O valor de cada tento regula-se segundo a vontade dos jogadores. O jogador que se acha ganhando no fim de cada roda, ou duas mãos, recebe do seu contrario o que ganha, na razão de um tento por cada dez pontos. Neste jogo os pontos que excedem as dezenas não valem nada em quanto não chegam a cinco, mas cinco, ou mais, valem dez. Por exemplo, Pedro faz 35 pontos, e Paulo 15, este não paga mais de 20 ; mas se Pedro fizesse 34 não lhe pagava senão dez, porque os quatro acima de 30 não valem nada. Se Paulo fizesse 14, e Pedro 35, Paulo seria obrigado a pagar 30, porque os quatro acima dos 14 não valem nada. Assim nove pontos de differença pódem não valer nada, se um tiver 15, e outro 24 : ou um 25, e o outro 34, porque de 5 até 10 todos os numeros valem o mesmo, e desde um até quatro não valem nada. Em algumas partes contam-se, e pagam-se todos os pontos como nos outros jogos ; o que depende da convenção das jogadores. Quando se marca só de cinco em cinco tentos, neste caso olha-se como nulla a mão em que ha empate, e torna a dar cartas o mesmo que as tinha dado. Considera-se como

empatada toda a mão em que nenhum dos jogadores marca, ainda que não façam cada um, um numero igual de pontos. Além de pagar um tento por cada dez pontos, o jogador que perde paga mais dous do jogo, e quando ha empate em alguma das duas mãos paga quatro tentos. Os azes pagam-se ao jogador que os tem em razão de dous tentos por tres azes, e quatro tentos por todos os quatro azes. O jogador que dá pique, recebe dous tentos do seu adversario por esta sorte. O jogador que sendo mão dá repique, ou capote, recebe quatro tentos por cada uma destas sortes. Se o pé dá alguma destas sortes, recebe oito tentos por cada uma. No caso de mão empatada as pagas dos azes, e das sortes de que acabamos de falar são dobradas. Além destas pagas, o jogador que perde mette um tento em uma pequena bandeja, que serve para este deposito. Em havendo 24 tentos na bandeja está o jogo acabado. Estes 24 tentos pertencem ao jogador que ganha, ainda que não ganhe mais de um tento. No caso que nenhum delles ganhe repartem-se os da bandeja entre ambos. Supponhamos, por exemplo, que um dos jogadores ganhou 15 destas 24 mãos, e o outro 9, é evidente que o primeiro mette 15 tentos na bandeja, e que o segundo só mette nove; este ultimo ganha quatro tentos mais por cada um que mette menos do que o outro na bandeja; e como o que perdeu só nove mãos metteu seis tentos menos, ganha 24, que é o producto dos 6 multiplicados por 4. Estes quatro tentos que se pagam por cada um, que se mette de menos na bandeja, tomam o nome de *apostas*. Se um perdesse treze mãos, e outro onze, o que perdesse as onze perderia sómente oito tentos, por perder só duas apostas. O jogador que perde apostas, paga por isso duas talhas a outro a que se dá o nome de *consolação;* assim o que perde duas apostas paga 28 tentos, 8 das duas apostas, e 20 das duas talhas; o que perde quatro apostas perde trinta e seis tentos, 16 das quatro apostas, e 20 das duas talhas de consolação, etc. Quando os jogadores são quatro ou mais, podem revesar-se de dous modos, sahindo o que ganha, ou alternando á roda da direita para a esquerda. A duração do jogo não se regula sempre em seis rodas; em algumas partes é de doze, e em outras de nove; é indifferente que sejam mais, ou menos, com tanto que se estipule no principio as que hão de sêr. Os jogadores podem tambem variar as pagas, regulando-se por uma convenção particular. As leis são as mesmas do jogo do piquete, na parte em que lhe podem sêr applicadas.

Pirinola.

Jogo de entretenimento que se póde jogar entre uma grande roda de pessoas, e só assim tem graça. Cada jogador põe para bolo uma somma que se estipula, e depois vê-se a ordem por-

que cada uma deve jogar. Ha um corpo pequeno cubico de marfim, que com dous dedos se move por uma extremidade delgada, e anda sobre um bico agudo; tem este cubo nas quatro faces quatro letras, que são um P, que significa *pôr* na mesa o preço do jogo; um D, que significa *deixar* o jogo nos mesmos termos; T, *tirar* a parte, com que se entrou no jogo; e R, *rapar*, ou ganhar tudo o que está na mesa; e sempre fica uma das letras para cima, que dá ao que joga a lei do que hade fazer. Os termos são: *rapa*, *tira*, *deixa*, *põe*.

Pitorra.

Jogo de rapazes; é um certo pião de figura conica com ferrão de páo, que se emburulha em uma corrêa presa em um páo, e depois de lançado com força no chão, o vão açoutando com a mesma corrêa. Com a pitorra não se podem fazer tantos jogos como com o pião, e apenas conhecemos dous: o *galope*, em que os jogadores vão levando a pitorra adiante de si para vêr quem chega primeiro ao couto ou logar marcado: e a *embigada*, que consiste em açoutar as pitorras de modo que se encontrem uma contra outra, e perde aquelle a quem a sua pitorra cahir sem girar mais.

Poque.

Cartas

O *poque* é um jogo de envide em que podem jogar tres, ou quatro, cinco, ou seis jogadores juntos. Quando são seis jogadores, joga-se com trinta e seis cartas, mas sendo menos joga-se com trinta e duas. Fazendo-se as contas com talhas, e tentos do valor que se estipula. São precisas seis pequenas bandejas, as quaes se podem fazer de cartas. Na primeira está representado um az, ou póde ser feita desta mesma carta; na segunda um rei; na terceira uma dama; na quarta um valete; na quinta um dez; e na sexta está escripta a palavra *poque*. Cada jogador mette um tento em cada uma destas seis bandejas; e o que a sorte designa para dar cartas, baralha-as, dá-as a cortar ao da sua esquerda, e dá cinco a cada um em duas datas, a primeira de duas, e a segunda de tres, e volta a carta do baralho que se segue. Se a carta é alguma das que se acham representadas nas bandejas, o jogador que deu as cartas ganha os tentos que se acham na bandeja em que está representada a tal carta. As cartas são superiores umas ás outras na ordem seguinte. O az, rei, dama, valete, dez, nove, oito, sete, e seis. Depois de dadas as cartas, o jogador examina as suas para vêr se tem *poque*, o qual consiste em duas, tres, ou quatro cartas similhantes, como dous, tres, ou quatro azes, reis, etc. Se a mão quer levantar o poque diz; *eu póco* com um tento, ou com os que

quer. Se os que se seguem a falar tem tambem póque nas suas cartas, podem defender o póque até aos tentos a que o levou o primeiro; e podem envidar um depois do outro, ou renunciar a ganhar o póque, ou abandonar os envides que tem feito, quando se não querem arriscar a perder uma somma maior. Terminados os envides, os jogadores que jogam a mão mostram os seus póques; e quem tem o superior ganha o bolo do póque, e os envides. O poque da carta voltada ainda que seja o mais pequeno ganha ao de duas cartas na mão, ainda que seja o dos azes; por exemplo, se está um sete voltado, quem tem dous setes conta com elles o voltado, e ganha a todos os de duas cartas; o póque de tres cartas ganha sempre ao de duas, e o de quatro ganha ao de tres. Quando ha dous do mesmo numero de cartas, ganha o superior. Depois que se decide o póque, cada jogador examina as suas cartas para vêr se tem o az, o rei, a dama, o valete, ou o dez do naipe da carta voltada; quem tem uma, ou mais destas cartas, ganha o que se acha nas bandejas onde as taes cartas se acham representadas. Se ficam algumas destas cartas no baralho, os bolos que lhe pertencem ficam para a mão seguinte. Depois disto jogam-se as cartas; o jogador que se desfaz primeiro das suas, recebe de cada um dos outros um tento por cada carta que lhe fica na mão; e o que tem mais cartas é obrigado, além disto, a pagar a cada um dos outros jogadores tantos tentos como as cartas que tem na mão. As cartas jogam-se seguidas como sete, oito, nove, sem attenção ao naipe. Supponhamos que a mão tem no seu jogo uma sequencia desde o sete até o nove, neste caso dirá sete, oito, nove, sem dez; o jogador que se segue joga o dez se o tem, e principia pela carta que quer. Se ninguem tem dez, o que jogou o nove principia pela carta que quer. Todo o bom jogador deve principiar pelas mais baixas, por não podêr encartar nellas.

Quadrilha.

O jogo da quadrilha é o mesmo que já descrevemos com o nome de *Mediator*; o nome de quadrilha provem de que elle se joga entre quatro pessoas. Cartas

Quarto.

Este jogo de cartas toma o nome de *quarto*, porque senão póde jogar senão entre quatro pessoas. Não se joga do mesmo modo por toda a parte, fazendo differentes variações, entre as quaes se observam algumas tão grandes, que mudam a essencia do jogo. Vamos explicar este jogo dos dous modos, que diversificam mais um do outro, e que se podem considerar como os mais ge- Cartas

ralmente admittidos, nos paizes onde se joga com mais frequencia.

Primeiro modo. — Joga-se o quarto com um baralho de 40 cartas como no voltarete, todas com o mesmo valor deste ultimo jogo: a sua marcha é a mesma; mas em vez de se darem nove cartas a cada jogador, dão-se-lhe só oito, e como são quatro, ficam sómente oito cartas na baralha, onde compra o jogador que se faz, e os que lhe ficam á sua direita, em quanto ha cartas para isso. O feito tem sempre por inimigos os outros tres jogadores, os quaes ajuntam as suas vasas. O feito precisa fazer cinco vasas para ganhar; se faz só quatro perde de codilho, o codilho reparte-se entre os tres jogadores; e a reposta entra para o bolo. O jogador que vae á cascarrilha póde levar uma carta como no voltarete, compra todas as oito cartas da baralha, e descarta-se depois de uma a seu arbitrio. Posto que na formação do bolo, e nas passagens ordinarias, se siga regularmente o mesmo methodo do voltarete, os jogadores podem convir entre si de qualquer outro, e diversifical-o á sua vontade.

Segundo modo—O segundo modo porque se joga o quarto, é com algumas addicções que lhe dão mais variedade, e interesse, debaixo do nome de ***Mediator***, o qual se póde vêr no seu logar.

Quatro Reis

Cartas

O jogo de quatro reis joga-se entre quatro jogadores, de parceiros dispostos alternadamente, e com um baralho de 32 cartas oito de cada naipe desde o rei até ao seis. Um dos jogadores baralha as cartas, dá-as a cortar, e deita-as uma a uma descobertas diante de todos os quatro correndo a roda; o primeiro a quem cahe um rei não se lhe deita mais nenhuma; mas deitam-se aos outros até que tenha cada um um rei; bem entendido, que se não continúa a deitar cartas ao segundo a quem cahe rei, e desde que cahe o terceiro rei, não se tiram mais cartas; porque o rei que falta pertence ao jogador que o não tem ainda. Os jogadores que tem reis de naipe encarnado são parceiros um do outro, e da mesma forma os que tem os reis do naipe preto. De ordinario não se tiram mais vezes os parceiros, jogando-se assim até ao fim, ainda que se joguem muitos jogos. O jogador que teve o rei de espadas dá cartas a primeira vez. Cada jogo é de cento e cincoenta pontos, mas póde ser de mais, ou de menos á vontade dos jogadores. O jogador que tira o rei de espadas, depois de baralhar as cartas, e de as fazer cortar pelo da sua esquerda, dá oito a cada um, tres a tres, e depois duas pela direita, e descobre a sua ultima carta para servir de trunfo, e deixa-a ficar descoberta até jogar para a primeira vasa. Quem tem algum accuse deve accusal-o antes que se jogue para a primeira vasa; porque

depois disso não o póde fazer. Os accuses deste jogo consistem em tres, ou quatro valetes; tres, ou quatro damas; tres, ou quatro reis; estes accuses chamam-se *cliques*. O clique maior é o de quatro reis; o segundo o de quatro damas; e o terceiro o de quatro valetes; depois segue-se o de tres reis, o de tres damas; e o de tres valetes. O clique de quatro reis faz ganhar 40 pontos; o de quatro damas 20, e o de quatro valetes 13. O de tres reis 10, o de tres damas oito, e o de tres valetes seis. Ainda que haja muitos cliques não vale senão o maior; todos os outros ficam nullos. A mão é quem nomeia primeiro o seu accuse se o tem, e depois seguem-se os outros pela sua ordem, o que tem o maior conta os pontos que lhe pertencem. A mão joga depois disto a carta que lhe parece para a primeira vasa, e cada um dos outros é obrigado a jogar carta do mesmo naipe tendo-a, mas não é obrigado a carregar. Ha dous casos em que os jogadores não são obrigados a dar carta do mesmo naipe, que são, quando cortam ou recortam a car a que vem jogada de mão. Assim o primeiro objecto de um bom jogador deve ser destrunfar a mão para que lhe não cortem as suas vasas, e o segundo de fazer o maior numero de figuras por serem as que fazem contar pontos: por isso cada um dos jogadores deve forcejar para dar ao seu parceiro o maior numero de figuras que poder. Depois que se acabam de jogar as cartas, cada partido conta os pontos das figuras que tem nas suas vasas, e ajunta-os aos que tem, se accusou algum clique. Cada rei vale cinco pontos, cada dama quatro, e cada valete tres. Segue-se d'aqui que se podem ganhar 48 pontos em cada mão, além dos que se tiverem accusado pelo clique. Como é vantajoso o dar cartas a este jogo, devem dar-se com grande cuidado; por que o jogador que as erra perde a mão de as dar, e passam ao jogador que se segue pela direita.

Quem não fizer como eu.

Este jogo de prendas consiste em que saiba dissimular o que presidir, e dirigir o jogo, fingindo-se distrahido, e para isso deverá muitas vezes olhar para onde menos pareça lhe convém, até que persuadido legitimamente do descuido da pessoa, ou pessoas a quem pertender enganar principiará o jogo, dizendo: *quem não fizer como eu, além de máo jogador, será prompto pagador*: e ao mesmo tempo pegará em um abanico, ou cousa similhante, e com a mão esquerda fará uma cruz ou qualquer figura que lhe lembre, sobre a perna ou aba do vestido, e passando-o depois para a mão direita, o entregará com esta ao sugeito do lado, que lhe corresponda: qualquer que não esteja com cuidado e attenção, deixará de fazer reparo, em que elle fez o signal com uma mão, e com outra é que deu o abanico ao jogador imme-

diato. Faltando-se a todas estas mencões, ou fazendo-as em alguma cousa dissimilhantes, quem assim o fizer pagará prenda; e caso pergunte por que o condemnam, dar-se-lhe-ha em resposta, que a seu tempo se lhe dará a conhecer o em que faltou ao seu dever para podêr ser legitimamente condemnado. Igualmente se costuma ao tempo de fazer o signal, pôr uma perna sobre outra como o faz ordinariamente quem está cançado, e os mais devem fazer o mesmo, e quando o não façam pagam prenda. Finalmente póde-se differençar de acções ao tempo de dar o abanico, como por exemplo, coçar na cabeça; metter a mão no seio, ou na algibeira, etc. tudo isto são acções usuaes, e quem não está muito a ponto, e lembrado de que impreterivelmente deve praticar tudo quanto vêr fazer ao presidente, paga sem remissão. Alguns ha tambem usam pegar em uma tesoura, e pol-a em cruz, isto é, aberta, e ao tempo de a darem dizem: entrego-lhe esta tesoura com as pernas cruzadas; quem a recebe entrega-a da mesma maneira, e diz o mesmo acima, e por isso se lhe faz pagar prenda: e é porque elle cuida que as pernas crusadas dizem respeito ás da tesoura, sem reparar que quem a entregou tinha as pernas cruzadas a este tempo.

Quina.

A quina joga-se sobre os mesmos cartões com que se joga o loto. Depois de se estipular o preço de cada cartão, um dos jogadores pega no sacco, e vae tirando os numeros, lendo-os em voz alta, e os jogadores vão marcando nos seus cartões os numeros correspondentes; o primeiro que marcar cinco numeros seguidos na mesma fileira horizontal, é o que ganha o bolo.

Quinque-Nove.

Jogo de dados de parar, que se joga entre um *banqueiro*, e *pontos* com dous dados: porém neste jogo chama-se banqueiro ao que joga os dados, os quaes correm á roda. Cada ponto pára a somma que quer, e o banqueiro topa com uma somma igual; se este ultimo tira umas parelhas ou os pontos de 3, ou de 11, que se chamam *azares*, ganha todas as paradas; se em logar d'isso tira os pontos de 5 ou de 9, chamados os *contrarios*, perde tudo quanto pôz no jogo, o que é dividido pelos pontos. Porém logo que o banqueiro tira os pontos de 4, de 6, de 7, de 8, ou de 10, ninguem ganha; é preciso deitar outra vez os dados, e então o lance será a seu favor se tirar os mesmos pontos antes de deitar os *contrarios* (5 ou 9); os pontos ganharão se alguma d'estas sortes sahir antes d'aquellas contra que arriscaram o seu dinheiro. O quinque-nove sendo, como é, essencialmente de azar é prohi-

bido, só póde ser jogado por entretenimento, e nunca com ambição de ganhar dinheiro.

Quinto.

Para jogar o quinto dão-se oito cartas a cada jogador, e não fica nenhuma no baralho. Este jogo assim como o quarto, e o simão dorme, seguem a marcha da renegada. Os jogadores falam e preferem para se fazerem segundo a ordem dos logares. Tanto o jogador que se faz chamando um rei, como o que se faz só, precisa fazer cinco vasas para ganhar; se faz quatro repõe, e se faz menos de quatro perde de codilho. O codilho reparte-se pelos outros jogadores. Quando se não póde repartir o codilho em partes iguaes, as porções maiores pertencem aos jogadores que gozam da primazia de mão; e quando se não póde partir o bolo em partes iguaes no jogo do rei chamado, a porção maior pertence ao feito. As pagas são as mesmas da renegada, a saber: um tento fazendo-se o jogador com o rei chamado; dous fazendo-se só: e um tendo o *estuche*, que se compõe dos tres matadores, a que se dá tambem o nome de *chalupa*. Em algumas partes pagam-se tres tentos pelo estuche; mas não se paga mais nenhum, ainda que se ajuntem todos. Os matadores não se pagam se não estando todos tres na mão do feito, ou do rei chamado; e qualquer d'elles que os tenha paga-os, ou recebe-os sem repartir a perda, ou o ganho com o outro. O feito que dá geral, ganha por isso dous tentos de cada jogador, e jogando com rei chamado, reparte-os com o seu parceiro. O quinto joga-se com mais variações, mas não é usado entre nós.

Quinze.

O quinze é um jogo de parar, e de envide em que podem jogar ao mesmo tempo dous, tres, quatro, cinco, ou seis pessoas. Para jogar este jogo ajuntam-se as espadas, e os páos de dous baralhos de cartas completos, com que se fórma um só baralho, e com os ouros e copas outro; de maneira, que um dos baralhos fica sendo composto só de naipes pretos, e o outro só de naipes vermelhos. A duração do jogo limita-se a um certo numero de rodas, em que devem concordar preliminarmente os jogadores. Os logares tiram-se por sorte; depois de se tirarem do baralho tantas cartas seguidas como são os jogadores, baralham-se cobertas, e tira cada um uma ao acaso. Quem tira a maior escolhe logar, quem tira a immediata fica á direita de quem tira a maior, seguindo-se os outros na mesma ordem. Quem tira o nove dá cartas. Cada jogador deita na meza uma somma determinada de dinheiro, segundo se estipula, e concorda-se de ordinario em

que se poderá augmentar esta somma, sem que com tudo se possa diminuir. Cada jogador entra com um tento para a meza do valôr que se estipula; depois d'isto o jogador que tirou o nove baralha as cartas, e dá-as a cortar ao da sua esquerda; e dá uma por baixo a cada jogador, pela direita. A mão que é o primeiro a falar diz se passa, ou se joga, e successivamente os outros, cada um segundo o logar onde está. O que quer jogar, diz se joga só as entradas, ou toda a banca. Passa-se não só com máo jogo, mas tambem com bom jogo para envidar. Se todos passam, cada um mette um novo tento no bolo, e o que dá cartas, dá novamente uma a cada jogador por baixo sem baralhar, e se senão joga, dá novamente uma a cada jogador, o que se póde repetir até o fim do baralho, com tanto que fiquem duas cartas na mão de quem dá. Quando um jogador que é a falar diz, que joga o bolo, ou a totalidade das entradas; ou outra qualquer somma, com tanto que não seja inferior ao bolo, excepto não tendo mais na sua banca; o jogador que se segue, é obrigado a aceitar a proposição, ou a dizer que passa. Neste caso, perde todo o direito ao bolo, e não póde dizer que joga depois d'isto. Posto que o tento com que entra cada jogador seja uma parada, toma o nome de entrada quando vae fazer parte de um todo. Tal é o motivo porque se dá a estes tentos o nome de entradas. Se o jogador que se segue aceita, joga o que lhe propõe, ou envida o que lhe parece, e se o que disse que queria jogar não aceita o envide, perde o que disse que jogava. Os jogadores que são a falar depois d'estes podem jogar, ou passar conforme quizerem; e se antes de se abrir o jogo passou algum, sem que lhe proposessem que jogasse, póde entrar em concorrencia com os outros. Se o jogador que abrio o jogo é envidado, e aceita o envide, pede carta ao jogador que as dá, e que tem o baralho na mão, o qual lha dá por baixo descoberta, sobre a que o jogador já tem, que conserva coberta. O jogador que recebe carta póde envidar de novo. Se o jogador que joga com elle não aceita o envide, perde o que se tinha proposto a jogar. O jogador que faz *quinze*, ou se aproxima mais d'este ponto ganha, com tanto que o não passe. Em caso de empate ganha o que tem primazia de mão; segue-se d'aqui que o jogador que tem quinze, e a mão ganha necessariamente. Entende-se por mão, o que é primeiro a falar, ou o que está mais perto, pela direita, do que dá cartas. O valôr das cartas determina-se pelos seus pontos; o az conta-se por um ponto; o dous por dous pontos;etc. As figuras valem dez pontos cada uma. Quando os envides sobre a primeira carta pedida estão terminados pelos jogadores, o que pedio esta carta póde pedir outra, e as que quizer, se isto lhe convem, com tanto que não passe o ponto de quinze, porque logo que o passa tem perdido. A faculdade de envidar renova-se para os jogadores que

jogam a mão em cada carta que se pede. Quando o primeiro que pedio carta não passa o ponto de quinze, e não quer mais cartas diz: *basta*. O jogador que se segue pede depois d'isto carta como o primeiro; e tudo o que fica dito se repete com cada um dos outros interessados na mão. Depois que cada jogador tem formado o seu jogo pedindo cartas, ou ficando com a primeira; o que é mão põe o seu jogo á vista, se o segundo tem um ponto superior sem passar quinze, ganha ao primeiro, mas se o primeiro ganha ao segundo, este deita as cartas fóra sem as mostrar. O mesmo se pratica a respeito do terceiro, e dos outros que jogam a mão. Nenhum jogador pòde tirar dinheiro da sua banca em quanto dura o jogo; mas póde augmentar a banca em quanto não vê as suas cartas. Ao resto a grande arte de jogar o quinze consiste em passar sempre com máo jogo, em não envidar, nem aceitar envides inconsideradamente, e em saber aproveitar a occasião do bom jogo.

Rams.

Jogo de cartas entre tres, quatro, cinco ou seis pessoas, com um baralho de 32 cartas; a carta de maior valor é o rei; segue-se depois a dama, valete, az, dez, nove, oito, e sete. Qualquer porém que seja o numero dos jogadores, ha somente um que ganha, e um que perde. Convenciona-se o que aquelle que perde deve pagar ao que ganha, depois tira cada um carta, e o que tiver maior dá cartas, o qual por isso tem vantagem. Cada um dos jogadores recebe um certo numero de tentos, ordinariamente cinco, e quando muito 10. O que dá cartas, depois de as fazer cortar, distribue por 2 e 3 ou por 3 e 2, cinco cartas a cada um e a si, e volta a carta seguinte da baralha para servir de trunfo. Visto o trunfo, o que dá cartas, descarta-se de uma das suas sem a mostrar aos outros jogadores, e fica em seu logar com a que virou para trunfo; porém elle não póde usar deste direito de descarte senão quando sustenta o jogo, é preciso portanto, para descartar-se, que espere que os outros tenham falado. O primeiro á direita do que deu cartas é mão, e examinando as suas cartas para vêr se tem ou não jogo diz: « sustento ou passo, » Os outros jogadores fazem o mesmo quando chega a sua vez de falar. Se todos passam, o que deu cartas faz rams; e tira neste caso cinco dos seus tentos que põe em uma bandeja. Porém se todos passam á excepção de um jogador, o que é mão póde voltar com a palavra atraz e topar ao que sustenta; este direito é exclusivo da mão. Se um só jogador sustenta, faz rams, qualquer que seja o seu logar. O primeiro dos que sustentam joga uma carta qualquer; os outros são obrigados a dar carta do mesmo naipe, a carregar, isto é, a cobrir com maior, e a cortar, senão tem do mesmo naipe, ou a recortar se já vem cortada, e elle não

Cartas

tem carta do naipe jogado. Cada jogador se desfaz de tantos tentos quantas forem as vasas que fizer. Aquelle que sustentou e não fez vasa alguma, não só guarda os seus tentos, porém é obrigado a tomar mais cinco. Os jogadores que não sustentaram, e que por consequencia não fizeram vasas, não tomam mais tentos, porem conservam os seus. O jogador que primeiro se desembaraçar de todos os seus tentos ganha a partida; sahe do jogo, e os outros continuam a jogar para saber por ultimo quem perde. O que ficar com todos os tentos é o que perde a partida; e paga ao que ganhou o bolo convencionado. O jogador que passa deve ajuntar as suas cartas á baralha sem que os mais as vejam Desde que se começar a jogar a mão, se acontecer que um dos jogadores, antes que ella acabe, tenha feito as vasas necessarias para sahir do jogo, deve continuar até ao fim da mão. Porém quando não ha mais do que dous jogadores, o primeiro que fizer as vasas necessarias para desembaraçar-se dos seus tentos, não é obrigado a continuar a mão, se elle faz as vasas necessarias antes de jogar todas as suas cartas, porque seria inutil, visto que o outro jogador só o poderia fazer depois. Ha ás veses interesse em passar ainda com bom jogo. Assim quando são dous os jogadores, e que um delles tem muitos tentos, entretanto que o outro tem poucos, se este ultimo não tem a certesa ao menos de fazer uma vasa, tem interesse em passar: é verdade que neste caso, o seu adversario se desembaraça de cinco tentos; porém elle mesmo não é obrigado a tomar outros, como lhe aconteceria se jogasse e não fizesse se quer uma vasa.

Recreação de Marte.

Joga-se sobre um cartão dividido em 63 casas, que tem cada uma seu numero e denominação particular. O fim a que se propoz o inventor deste jogo foi de tornar familiar aos discipulos de Marte, os termos uzados na arte militar; debaixo deste ponto de vista cada casa do jogo é designada da maneira seguinte.

A 1.ª engajamente do soldado.
» 2.ª o soldado de guarnição.
» 3.ª o exercicio.
» 4.ª o acampamento.
» 5.ª o destacamento.
» 6.ª a marcha do exercito.
» 7.ª a ponte de barcas.
» 8.ª a assembléa do exercito.
» 9.ª o correio do exercito.
» 10.ª a casa do rei.
» 11.ª a guarda real.
» 12.ª o cavalleiro de piquete.

A 13.ª a sentinella.
» 14.ª a etapa.
» 15.ª a revista.
» 16.ª o campo.
» 17.ª a vedeta
» 18.ª o correio do exercito.
» 19.ª o bivaque.
» 20.ª as munições de guerra.
» 21.ª os comboios.
» 22.ª as munições de bôca.
» 23.ª a artilharia.
» 24.ª a salvaguarda.
» 25.ª as tropas de soccôrro.
» 26.ª o campo volante.
» 27.ª o correio do exercito.
» 28.ª a vanguarda.
» 29.ª o conselho de guerra.
» 30.ª uma batalha.
» 31.ª os prisioneiros de guerra.
» 32.ª a tregua.
» 33.ª o incendio e assolação.
» 34.ª a contribuição.
» 35.ª um partido.
» 36.ª o correio do exercito.
» 37.ª a retirada.
» 38.ª o provedor do exercito.
» 39.ª uma forragem.
» 40.ª o desalojamento.
» 41.ª uma praça assaltada.
» 42.ª um cerco.
» 43.ª uma linha de circumvallação.
» 44.ª uma linha de contravallação.
» 45.ª o correio do exercito.
» 46.ª a trincheira.
» 47.ª um prisioneiro.
» 48.ª uma bateria de peças e morteiros.
» 49.ª o quartel do rei.
» 50.ª o parque de artilharia.
» 51.ª a justiça militar.
» 52.ª o mineiro.
» 53.ª o assalto.
» 54.ª o correio do exercito.
» 55.ª uma sortida.
» 56.ª a chamada.
» 57.ª o espião.
» 58.ª a capitulação.

A 59.ª a embuscada.
» 60.ª os invalidos.
» 61.ª o dezertor.
» 62.ª a amnistia.
» 63.ª recompensas aos militares.

O numero dos jogadores é illimitado, cada um entra para o bolo com o numero de tentos que se convencionar; depois decide-se á sorte a ordem porque cada um deitará os dados. E' preciso para ganhar o bolo que se chegue primeiro e exactamente á casa 63. O jogador que deitar no primeiro lance o ponto 9 por 6 e 3 vai para a casa 26, e se tira o mesmo ponto por 5 e 4 vai para a casa 53. Foi assim estabelecido, porque nenhum jogador póde estar parado na casa do correio do exercito: ora estas casas estão dispostas de 9 em 9, e tendo obrigação de contar de novo os pontos que tirou cada vez que a ellas vai têr, segue-se que a partida seria immediatamente ganha por aquelle que no primeiro lance tirasse o ponto 9. O jogador que exceder a casa 63 deve retrogradar tantas casas quantos são os pontos que excede áquella, e se fôr ter á casa em que está o correio do exercito, retrocede ainda outros tantos pontos. A marcha do jogo póde ainda sêr retardada pelos obstaculos que vamos referir. Logo que um jogador chegar á casa em que estiver outro, este é obrigado a ir para a casa donde sahio aquelle, e a pagar-lhe um tento. O jogador que fôr têr á casa 7, passa para a casa 13. O que fôr ter á casa 12, entra com um tento para o bolo, e espera que todos joguem uma vez. O que fôr ter á casa 14, fica ahi até que todos tenham jogado duas vezes. O que ficar na casa 31 entra com dous tentos para o bolo. O que fôr ter á casa 34, paga um tento a cada um dos outros jogadores. O que fôr á casa 40, volta para a casa 29. O que fôr á casa 51, entra com um tento para o bolo, e fica ahi até que outro jogador o venha substituir. O que fôr á casa 59, mette um tento no bolo, e volta para o n. 1. O que fôr á casa 60, tira um tento do bolo. O que fôr á casa 61, paga um tento, e fica ahi até que outro o substitua. Cada jogador usa de uma marca particular para designar a casa em que está; os pontos tiram-se com dous dados.

Renda.

Cartas

A renda é um jogo de cartas, em que podem jogar dez, ou doze pessôas ao mesmo tempo. Joga-se com um baralho de cartas a que se tiram os oitos, o seis de espadas, o seis de páos, e o seis de ouros, de maneira, que fica com 45 cartas. O seis de copas toma a este jogo o nome de *brilhante*; cada figura vale dez pontos, e as outras cartas o que pintam; assim, o az vale um ponto, e o dez vale dez pontos. A renda consiste em um certo

numero de tentos mettidos no jogo pelo jogador, que offerece maior preço para ser *rendeiro*. Este preço póe-se de parte, e para o ganhar, é necessario desapossar o rendeiro. Os outros jogadores mettem no jogo cada um um tento, com que se fórma o bolo, que qualquer d'elles póde ganhar com a renda, ou sem ella, á excepção do rendeiro. O rendeiro baralha as cartas, dá-as a cortar ao da sua esquerda, e dá uma a cada jogador pela direita, mas não tira nenhuma para si. Cada jogador, principiando pela mão, póde pedir uma, ou muitas cartas até formar o jogo que deseja; estas ultimas cartas tiram-se por baixo. O objecto de cada jogador é de fazer o ponto de dezaseis, porque este ponto faz ganhar a renda, e o bolo. Se as cartas que se pedem juntas á primeira excedem a dezaseis, o jogador que excede este panto é obrigado a pagar ao rendeiro tantos tentos como os pontos que ellas excedem de dezaseis. Supponhamos, por exemplo, que um jogador, a quem o rendeiro dêo no principio um terno, pede duas cartas, e que a primeira é um sete, e a segunda um dez; achar-se-hão tres cartas na sua mão com 20 pontos; e como tem quatro pontos acima dos dezaseis, pagará quatro tentos ao rendeiro. Esta obrigação de pagar ao rendeiro o numero dos pontos que excedem a dezaseis, pedem que o jogador circumspecto não peça carta, quando as que tem fazem já de doze a quinze pontos. Quando não quer mais diz: *fico*. Neste caso não póde desapossar o rendeiro, mas não perde nada, e póde ganhar o bolo; porque quando se não desapossa o rendeiro, o bolo pertence ao jogador que se aproxima mais ao ponto de dezaseis sem o passar. Ha differentes modos para fazer o ponto de dezaseis, para ganhar a renda; mas o melhor é o de reunir o brilhante, e uma figura, ou um dez. O jogador que faz dezaseis com estas duas cartas ganha com preferencia a qualquer outro. Quando dous jogadores fazem cada um dezaseis por outros modos differentes, como de nove e sete, ganha o que é mão, ou primeiro a falar. Quando dous jogadores fazem dezaseis, um com duas cartas, e o outro com tres, ganha o que o fez com duas. A mesma regra tem logar, quando um faz dezaseis com tres cartas, e outro com quatro, ganhando a renda o que tem tres; de maneira, que o ponto feito com menos cartas ganha ao que é feito com mais cartas. Não se póde ganhar a renda sem ganhar ao mesmo tempo o bolo, mas póde-se ganhar este sem ganhar a renda. Assim, se ninguem faz dezaseis, o bolo pertence a quem faz o maior ponto abaixo de dezaseis. Quando dous jogadores empatam, o que é primeiro a falar, segundo a ordem do jogo, ganha. Quem desapossa o rendeiro fica sendo rendeiro na mão seguinte; excepto se se estipula, que cada um dos jogadores será rendeiro correndo a roda pela direita, segundo a ordem do jogo. Quem faz o ponto de dezaseis ganha o bolo, e a renda;

a renda consiste nos tentos que dá quem a arremata no leilão que se faz d'ella. Tambem se joga este jogo sem rendeiro, quando se joga d'este segundo modo, em vez de se arrematar a renda em leilão, cobra-se por conta do jogador a quem ella vier a pertencer; o que se faz ajuntando em uma pequena bandeja os tentos que perdem os jogadores que fazem mais de dezaseis pontos. Este deposito pertence a quem faz os dezaseis.

Renegada.

Cartas

A renegada, ou arrenegada, é um jogo de cartas que não tem differença do voltarete, senão nos diversos modos, porque se fazem os jogadores, e nas pagas. O valete é superior á dama; não ha naipe favorito, nem por consequencia pagas dobradas, nem preferencia de naipe. As cartas dão-se tres a tres. O jogador que é mão se se quer fazer diz: *entro*; se os outros não tem cartas com que os possam fazer em só, que é o jogo que prefere á entrada, dizem-lhe que sim, elle compra as cartas de que precisa, e joga a mão como no voltarete. Se o jogador que é mão não tem jogo para entrar, ou para se fazer *só*, diz: *passo*, e mette um tento no bolo. O segundo é então senhor de se fazer em entrada, se o terceiro se não quizer fazer só; porém se elle quizer fazer só ninguem lh'opóde já embaraçar, porque o primeiro passou, e o ultimo não póde preferir no só, pois que o segundo é primeiro a falar do que elle. Se o segundo não tem jogo para se fazer diz: *passo*, e mette um tento no bolo. Depois que o segundo passa, o ultimo póde fazer-se em entrada, ou só, porque os jogadores que passam não tem acção para se fazerem na mesma mão. Depois que todos os tres jogadores passam a primeira vez, o que é mão póde ir á casca; se não quer ir a ella, diz passo, e fica a mesma liberdade ao segundo, se este não quer tambem ir a ella, diz passo, e baralham-se as cartas para outra mão. O jogador que vae á casca não tem liberdade de a repor como no voltarete, quando a acha má; é sempre obrigado a jogal-a. O costume regular da renegada, é de entrar com um tento para o bolo sómente na primeira passagem, excepto se antes se estipula, que os jogadores entrarão sempre com um tento para o bolo, tanto na primeira como na segunda passagem. O que dá as cartas não entra com tentos no bolo como no voltarete, excepto tambem o caso de uma convenção preliminar entre os tres jogadores. Na renegada dá-se collectivamente o nome de *estuche* á espadilha, manilha, e basto, quando se acham na mão do feito. As pagas são: um tento na entrada, dous em só, e dous em cascarrilha. Alem d'estas pagas, o jogador feito, que tem o estuche ganha mais um tento; outro se faz cinco vasas antes que algum dos contrarios faça uma, o que toma o nome de *cinco primeiras*, ou *cinco adiante*; e outro

se faz todas as nove vasas, a que se dá o nome de *geral*, mas na renegada não ha differença entre geral declarado, e por declarar. Tambem se joga sem geral. Quando o feito perde a mão de reposta, ou de codilho, paga aos dous jogadores contrarios, os mesmos tentos que elles lhe haviam de pagar se elle o ganhasse, excepto o tento das cinco primeiras. Ainda que o jogador feito tenha com o estuche algumas das cartas que se lhe seguem como az em copas ou ouros, rei em espadas ou páos, não ganha nem perde nada por isso. As repostas que se fazem perdendo ou renunciando vão sempre para a meza, sem se conservarem para remissas, excepto o cazo d'um convenio particular.

Retiro.

Neste jogo de passa-tempo todos são iguaes, porque o mesmo presidente joga do mesmo modo que os mais jogadores. Consiste em que um dos jogadores, aquelle a quem por sorte pertencer (caso que não haja algum que de sua vontade queira ser o primeiro) se assenta em uma cadeira algum tanto distante dos mais, e a este logar se chama o *retiro*. Outro dos jogadores vai perguntando ao ouvido, a cada um de per si, porque está fulano no retiro; a cuja pergunta responderão todos em segredo, dando a resposta que lhes bem pareça. Tendo respondido já todos elles, e havendo o que pergunta retido todos os ditos, passa a publical-os em voz alta, porém não com a mesma ordem com que os ouvio, mas sim salteandos, a fim de que não se possa presumir quem é o autor desta ou d'aquella lembrança. O que está no retiro, logo que acaba de ouvir o que os mais disseram a seu respeito, escolhe o dito que mais o picou, ou que mais lhe excitou o desejo de conhecer o seu autor, e diz para o que tomou os ditos ao ouvido: pois quem tal dito proferio, que se levante, e venha para o mesmo retiro. Então o jogador a quem o dito pertence deve levantar-se, e ir occupar o logar, que o outro deixa. Tomam-se novos ditos depois de substituido o logar, e prosegue o jogo praticando-se tudo o mesmo que se fez antecedentemente, e desta maneira durará tanto tempo, quanto quizerem. Tambem se dá a este jogo o nome de *berlinda*, e em logar de perguntar-se porque está fulano no retiro pergunta-se porque está F. na berlinda.

Revesinho.

Jogo de cartas que se joga entre quatro pessoas com um baralho a que se tiram os dez. Fazeem-se regularmente as contas com tentos, e talhas, e para isso entra cada jogador com um certo numero de tentos, e de talhas, a que se dá o nome de

Cartas

abonos. Tiram-se os logares por sorte; para este fim escolhe-se do baralho um az, um rei, uma dama, e um valete, e depois de os baralhar escondidos, tira cada jogador um ao acaso; o que tira o az escolhe logar, o que tira o rei fica á direita do que tira o az, depois o que tirou a dama, e o do valete. A maior carta é o az, depois do az segue-se o rei, depois a dama, o valete, o nove, o oito, o sete, o seis, o cinco, o quatro, o tres, e o dous. O jogo deve durar dez rodas, em que dê dez vezes cartas cada um dos jogadores. Quem tirou o az dá cartas a primeira mão, e depois vão-as dando successivamente os outros pela sua ordem da direita para a esquerda. O jogador que dá cartas entra com quatro tentos para o bolo: e cada um dos outros com dous: o que faz o total de dez. Depois dá as cartas a cortar ao da sua esquerda, e distribue onze a cada um pela direita, quatro a quatro, e na terceira data a tres, mas para si tambem tira quatro nesta ultima data, porque deve ter doze. Depois de dar as cartas põe no meio da mesa a baralha, a qual tem só tres cartas. Cada um dos jogadores póde comprar uma destas tres cartas: primeiro o que é mão, depois o que se segue a este, e ultimamente o que fica á esquerda do que dá cartas. Este não póde comprar carta; e cada um dos outros, que quizer comprar a que lhe pertence, deve descartar-se primeiro de uma das que tem na mão. Ainda que o jogador que dá cartas não compre, deve descartar-se de uma das que tem na mão, para jogar com onze como os outros. Qualquer dos jogadores, que não quer comprar carta, póde vêr a que lhe pertencia, mas depois de a vêr não a póde comprar, e se não compra não se descarta, porém cada um é obrigado a jogar com onze. Cada jogador mette a carta de que se descarta debaixo da baralha. Depois que os jogadores compram, mettem-se os descartes debaixo da bandeja do bolo, para que se não confundam com as cartas, e principia-se o jogo. A mão joga a carta que lhe parece, e cada um dos outros é obrigado a jogar sobre ella carta do mesmo naipe tendo-a. A vasa pertence a quem deitou a carta maior do naipe da primeira carta; e quem faz a vasa joga primeiro para a a vasa seguinte, seguindo-se os outros pela sua ordem da direita para a esquerda. Como não ha trunfo neste jogo, não se póde cortar naipe nenhum, assim a vasa pertence sempre a quem jogou carta maior do naipe da primeira carta. A este jogo não ha obrigação de carregar a carta que vem jogada; todo o jogador é livre de pegar, ou largar a vasa, jogando carta grande, ou pequena, conforme lhe convier.

Do jogo, e das pagas.—Depois que se jogam todas as cartas, o jogador que reune mais pontos nas suas vasas, perde o jogo, e paga por isso quatro tentos ao que o ganha, que é o que faz menos pontos, ou nenhum. O jogador que ganha o jogo, além

de receber estes quatro tentos do que o perde, ganha o bolo. Estes quatro tentos designam-se com o nome de tentos do jogo. Os azes, os reis, as damas, e os valetes, são as unicas cartas com que se fazem pontos nas vasas. O az conta-se por quatro: o rei por tres, a dama por dous, e o valete por um. Quando dous jogadores empatam em pontos, sendo os que fazem mais, perde o jogo o que tem mais vasas; e empatando em pontos, e vasas, perde o que é mão, sendo um dos que empatam, e não sendo o que está mais perto da mão pela direita. Quando ha empate de pontos entre os dous jogadores que fazem menos, ganha o jogo o que faz menos vasas; e havendo empate de pontos, e vasas, ganha o pé sendo um dos que empatam, e não o sendo, ganha o jogador que está mais perto delle pela esquerda. O jogador que perde o jogo paga ao que ganha, além dos quatro tentos do jogo, um tento por cada ponto que se acha nas quatro cartas do descarte. Quando o *quinola* se acha nos descartes vale quatro pontos, sem embargo de se contar por um nas vasas, como outro qualquer valete. Ha além disto outras pagas, e algumas que anullam estas, e até outro meio de ganhar o bolo. Vejamos quaes são.

Dos azes e das suas pagas. —Quando um jogador tem os quatro azes, póde renunciar as vezes que quizer sem pena nenhuma, ainda que tenha cartas do naipe jogado; mas se outro jogador faz revesinho, na mão em que elle tem os quatro azes, paga por todos por não embaraçar o revesinho. Quem estando baldo a um naipe jogado, se descarta do az de ouros, o jogador que faz a vasa paga-lhe dous tentos, e um tento si se descarta de qualquer dos outros tres azes. Estas pagas são dobradas, quando quem se descarta do az, o faz na ultima vasa. Quando um jogador é obrigado a pegar com az, paga dous tentos a quem o obriga a pegar, e quatro pegando com o az de ouros. Estas pagas são dobradas na ultima vasa. Quando um jogador é obrigado a jogar elle mesmo os seus azes, paga dous tentos pelo az de ouros e um por qualquer dos outros a quem ganha o jogo. Estas pagas são dobradas si se joga o az na ultima vasa.

Do quinola.—Dá-se o nome de *quinola* ao valete de copas. Quem se póde descartar delle a qualquer carta de outro naipe, ganha o bolo que se acha na bandeja, e quatro tentos mais de quem faz a vasa. Se o jogador que tem o quinola é obrigado a jogal-o sobre carta de copas, repõe, e paga oito tentos a quem jogou a carta de copas sobre que elle o deita. Os outros jogadores pagam tambem dous tentos cada um, ao que jogou a tal carta de copas; o que se designa com a expressão de *pagar a consolação*. O jogador que tem o quinola deve por este motivo examinar se a quantidade das suas copas é sufficiente para o conservar. De ordinario deita-se no descarte, quando não está acompanhado

de tres, ou mais cartas de copas; porque como não ha mais de doze cartas de um mesmo naipe, suppondo-as repartidas, podem-se dar copas a cada vez que se jogarem, sem ser obrigado a jogar o quinola. Alguns jogadores guardam-o quando o tem terceiro com cartas grandes, ou com uma balda. Quando o que tem o quinola se descarta delle na ultima vasa, ganha 16 tentos do jogador a quem se descarta, e oito de cada um dos outros. Quando o jogador que tem o quinola, é obrigado a jogal-o, tendo feito a vasa antecedente, repõe; excepto se faz revesinho. Assim repõe-se por tres motivos; primeiro, quando um jogador é obrigado a jogar o quinola sobre copas; segundo, quando renuncia, deixando de dar carta do naipe que vem jogado, tendo-a; terceiro, quando se joga o quinola immediatamente depois de fazer vasa, si senão faz revesinho. Quando um jogador repõe por jogar o quinola, paga quatro tentos a quem ganha o jogo; quando o jogador que tem o quinola intenta fazer revesinho, deve jogal-o antes das duas ultimas vasas, porque jogando-o em algumas dellas não ganha o bolo. Fazem-se algumas vezes differentes repostas antes que se levante o bolo, neste caso não entram todas juntas, mas umas depois das outras, principiando pela maior.

Do revesinho.—Para fazer revesinho é necessario fazer todas as vasas. Quem faz revesinho ganha 16 tentos de cada um dos outros jogadores, e torna a receber o que tiver pago pelos azes, e pelo quinola. O revesinho suppõe-se emprehendido, logo que um jogador faz só as primeiras noves vasas. Neste caso não se perde, nem ganha o jogo. Se este jogador não faz a decima, e a undecima vasa, o revesinho é rompido: quem o emprehende paga 16 tentos a quem lh'o rompe fazendo a decima ou undecima vasa. Quando se emprehende o revesinho as ultimas duas vasas. são francas, de sorte que os azes, e o quinola, não sugeitam a nenhum pagamento. Quando um jogador faz revesinho tendo o quinola, ganha o bolo se jogou o quinola antes das duas ultimas vasas, ainda que o jogue sobre uma carta de copas, jogada para a primeira vasa. Neste caso obriga a que lhe restituam os oito tentos que pagou do quinola, e recebe além disso 16 de cada jogador pelo revesinho. Se um jogador tendo jogado o quinola, e feito as primeiras nove vasas, não faz as duas ultimas, repõe o bolo, e é obrigado a pagar 16 tentos a quem lhe rompe o revesinho. Se um jogador faz as primeiras nove vasas, e lhe fica ainda na mão o quinola, não póde ganhar o bolo, nem repôl-o, tanto no caso de fazer revesinho, como de lh'o romperem. O quinola em qualquer mão que se ache então, não tem prerogativa nenhuma, e fica sendo simplesmente o valete de copas ordinario.

Principios que devem seguir os jogadores tanto para se descartarem, como para jogarem.—O melhor jogo que se póde ter no re-

vesinho consiste na reunião das oito cartas de copas maiores, e dos azes dos outros tres naipes. Com este jogo ninguem se deve descartar da carta de que se póde descartar, porque tem toda a certesa de fazer revesinho, e de ganhar o bolo, excepto se cahir na ignorancia de guardar o quinola para as ultimas duas vasas. Tambem se não deve descartar quem tem o quinola com seis cartas das menoresde copas, e quatro cartas das inferiores de outro naipe. Quemtem este jogo póde estar certo que se desfará do quinola, e de que ganhará o bolo. Emfim ninguem se deve descartar tendo sómente nas suas cartas os dous, os tres, e quatros, por ter toda a certesa de que não fará vasa nenhuma. Se tendes o quinola secco, ou com uma ou duas cartas de copas, descartae-vos delle, excepto tendo jogo para fazer revesinho, a saber: o quinola como az, e rei ou dama de copas, e as cartas superiores em outros naipes, sendo vós pé. Quando o quinola está acompanhado com tres cartas de copas, deveis suppôr as outras divididas entre os vossos tres contrarios, os quaes não podem por este motivoforçar o quinola; mas não deveis perder de vista, que não é só do numero das copas, que depende o ganho do jogo, porque se póde repôr abafando o quinola. Assim não basta para o conservar que esteja acompanhado de muitas cartas, é tambem preciso ter puxadas seguras, que são os duques dos outros naipes; e quando se não é mão, é preciso que estas puxadas sejam guardadas por cartas grandes. Por este motivo deveis conservar com cuidado as cartas grandes, que servem de guarda ás puxadas, sem cogitar da perda, ou do ganho do jogo; porque o ganho do bolo, e por consequencia do vosso principal objecto, depende das vossas puxadas. Se em vez de quatro cartas pequenas de páos, tendes quatro medianas, deveis descartar-vos do quinola; ainda que tenhaes muitas copas, sobre tudo se sois mão. A razão é porque se podem apostar seis contra um, que depois de seccarem as vossas cartas de copas, pegarão na vossa primeira carta de páos, e que sereis obrigado a cobrir a segunda, sem vos ficar carta para fazer a puxada. Emfim se em logar das quatro cartas de páos, tendes duas medianas de ouros, como o valete, e o nove, uma mediana de espadas, e uma mediana de páos, podeis arriscar-vos a levar o quinola, baldando-vos a páos, ou a espadas. Podeis esperar, que não comprareis carta do mesmo naipe de que vos descartaes, ou que comprareis uma carta boa. Com tudo póde-se apostar que de tres veses, o quinola será abafado duas nestas circumstancias. Não basta para conservar o quinola, que esteja acompanhado com quatro, ou cinco cartas de copas, é tambem necessario ter puxadas seguras, isto é, duques ternos, guardados com azes, ou pelo menos com reis ou damas. Se sendo pé tendes o quinola com cinco cartas grandes de copas o az de páos com tres cartas de dous, e tres: o az, e o duque de

ouros, e uma balda a espadas, fareis bem descartando-vos do dous de ouros; porque vos succederá uma destas tres cousas, ou vos desfareis do quinola na primeira vasa si se jogam espadas, ou na ultima, ou fareis revesinho e ganhareis ao mesmo tempo o bolo. Pelo contrario, se vos descartaes do az de ouros, podem tirar-vos logo o dous de ouros. Depois podem baldar-se de ouros sobre as copas que se jogarem, ou que vós mesmo jogardes para as seccar, e reduzir-vos ao perigo de abafar o quinola. Demais se vós não tendes o rei ou a dama de copas, deveis descartar-vos do dous de ouros antes que do az, porque um jogador habil vendo-vos pegar com o az nos primeiros ouros julgará que vos descartastes do quinola, ou que quereis fazer revesinho, ou que tendo o quinola, o az de ouros era a guarda da vossa puxada. Vendo-vos jogar copas acreditará uma destas conjecturas, e pegará de rei, ou de dama de copas, para vos tirar a puxada de ouros (designamos os dous com o nome de puxadas, porque o jogador que puxa um dous tem toda a certesa de não fazer a vasa, havendo cartas do mesmo naipe) antes de vos jogar copas, e então tendes occasião de vos desfazer do quinola, ou para vos fazer entrar logo em copas, ou mettendo-vos no vosso jogo, e então tendes a vossa puxada segura de páos. Se pelo contrario vos descartaes do az de ouros, o jogador intelligente que vos tiver tirado o dous, não jogará mais; e se por acaso, ou com o designio de vos tirar a vossa puxada, jogar páos, como vos terá visto pegar de az, não deixará de os jogar novamente quando poder, e mesmo terceira vez se os tiver, depois de pegar nas primeiras copas que vós jogardes; depois fazer-vos-ha entrar em copas, e sereis obrigado a abafar o quinola, visto que não ha mais páos no jogo para vos fazer sahir. Posto que haja muitas sortes para favorecer o quinola terceiro, deve-se com tudo seguir como regra; primeiro, que se não deve levar se não quatro com puxadas quando se não tem balda; segundo, que não é bom senão quando as puxadas estão guardadas, quando se não tem copas pequenas, e que se não é mão; terceiro, si senão tem, se não copas grandes, e que se não tem todas, é necessario para ter a certesa de não abafar o quinola, ter tantas puxadas guardadas, como os contrarios podem pegar em copas antes de as seccar. Como é possivel comprar o quinola, a prudencia pede que um jogador se abstenha de comprar quando o bolo é grande, se tem um jogo com que se devesse descartar do quinola se o tivesse mas se o bolo é pequeno, e que descartando-se de uma carta grande haja probabilidade de ganhar o jogo, póde-se correr o risco de fazer reposta. Quando sois pé, e não tendes o quinola, tendes uma vantagem mais do que os outros, que é a de vos não fazerem entrar, mas tendes a recear como elles de receber o quinola simples, e de pagar o revesinho, ou o jogo. Todas as vezes que tendes um naipe forte sem ter duques, deveis recear receber

o quinola simples neste naipe, porque se póde presumir que o dous será a puxada, ou uma das puxadas de quem tem o quinola, se não está no descarte. Para evitar o quinola neste caso deveis fazer, como se vio que devia fazer o que tinha o quinola, quando o tem com grandes copas. Para o salvar não deveis descartar as cartas grandes das vossas puxadas, mesmo o az de copas, se o tendes acompanhado de uma carta pequena de copas, a fim de conservar a puxada para a não jogar se não depois de ter tirado as puxadas do naipe forte. Jogando deste modo não só evitaes o quinola simples, mas póde succeder que tireis as puxadas do que tem o quinola se não estiverem guardadas; e que fazendo-o entrar depois, ou aquelles que tem copas inferiores ás suas abafará o quinola. Se as vossas cartas são taes, que não podeis deixar de perder o jogo, como az, rei, dama, ou nove de copas; az, rei, dama, valete, e oito de páos; e do az, do rei, e do quatro de espadas, deveis descartar-vos do quatro de espadas, porque o peior que vos póde succeder é o comprar uma carta como a de que vos descartaes, e se compraes uma carta grande, podeis fazer revesinho, e até ganhar o jogo, se compraes o quinola, ou forçar o quinola se compraes uma carta pequena de copas, o que vos recupera da perda do jogo. O peior jogo que se póde ter é o que consta de tres cartas grandes de cada naipe sem ter os azes, sendo pé. Com similhantes cartas perde-se o jogo, e recebe-se o quinola se não está no descarte. O mais que se póde fazer é diminuir o mal, descartando um az, e sobre tudo o de ouros se o tem. Eisaqui como se deve jogar quando se tem o quinola. Um jogador ainda que tenha boas cartas não póde ter certesa de se desfazer do seu quinola simples, e de ganhar ao mesmo tempo o jogo. Para que isto succeda é necessario de duas cousas uma, que todas as copas que elle não tem estejam jogadas, ou que tenha a certesa de que o jogador que as tem não fará vasa. Segue-se d'aqui, que se sem ser mão vós tendes o quinola undecimo com cartas grandes de copas, e que se não joga o dous por primeira carta, é necessario dar o quinola; por que o jogador que fizer a vasa, jogando o dous de copas, o vosso quinola será abafado, porque fareis todas as outras vasas. Quando tendes o quinola setimo com as mais pequenas cartas de copas, e que se tem feito cinco vasas sem que se tenham jogado copas, deveis dar o quinola á setima vasa, si se joga outro naipe que não seja copas; porque quem faz a setima vasa póde ter as cinco cartas de copas que vos faltam, e forçar com ellas o vosso quinola. Quando se tem o quinola quarto, ou quinto com pequenas copas, e as cartas pequenas de outros naipes, é impossivel evitar a reposta se ha quatro ou cinco cartas de copas na mão de um jogador, e que as jogue seguidas; porém se tendes o quinola quinto de az, rei, ou dama, o oito, e o seis, ou o sete, e o cinco e com

isto o oito, ou nove ouros secco; o rei, o oito, e o dous de páos; e o az, e dous de espadas, o ganho, ou a perda do bolo depende do vosso modo de jogar. Se sois mão deveis jogar a vossa falsa, isto é, o oito, ou nove de ouros que tendes secco. Se fazeis a vasa, jogai o az de copas, e depois o rei, ou a dama. Se os vossos tres adversarios dão copas; continuai a jogar a maior do mesmo naipe, para tirar todas as copas pequenas que vos podem fazer entrar, se estão na mão dos outros jogadores. Desde que estão seccas as copas, jogai a carta maior do naipe de que tendes a puxada terceira, e vós sahis pelo menos na terceira carta. Então si se joga o naipe a que vos tendes baldado na primeira vasa, si se continúa a jogar o naipe porque vós acabaes de puxar, dai o az, ou o rei que servia de guarda á vossa segunda puxada. Si se joga o naipe desta segunda puxada, pegai com a guarda, e jogai o dous, porque acabareis dando o vosso quinola simples. Com este jogo não ha meio entre abafar o quinola, e dal-o simples. Mas se na primeira vasa de copas vêdes que estão todas na mão de um só jogador, não deveis continuar a jogar copas. Deveis jogar então a carta mediana do naipe de que tendes o rei terceiro, para fazer entrar os que estão baldos a copas. Se um dos que estão baldos a copas pega no vosso oito de páos, deveis observar se o que tem as copas está baldo a páos. Se está baldo a páos, pegai com o vosso rei na segunda de páos, e jogai duas cartas de espadas, principiando pelo az, porque daes verosimilmente o quinola, quer pegue no dous de espadas, o que tem as copas na sua mão, quer não pegue, visto que podendo pegar em copas, se elle as puxar, vós puxaes pelo dous de páos, que tendes ainda, com certesa de que o jogador que fizer a vasa, hade jogar naipe a que estaes baldo. Não deveis perder de vista, que para jogar bem o revesinho, deveis lembrar vos não só das cartas jogadas, porque vós podeis sahir, e porque vos podiam fazer entrar, mas tambem dos naipes a que os contrarios estão baldos. Sempre que vos seja possivel, dai muitos pontos a quem tem já alguns, antes do que a quem não tem nenhuns, se os que vós tendes vos fazem recear de perder o jogo. Com tudo se não tendes senão uma vasa branca, ou poucos pontos, guardai um az, ou um rei de um naipe secco, para o dar quando fôr occasião a quem não tem vasa, para ganhar o jogo com preferencia a elle. Em algumas partes o jogador que ganha o jogo recebe a paga dobrada, quando o perde o que fica defronte d'elle, o qual tambem paga dobrado os azes, o quinola, e o revesinho, quando pertencem a um jogador que fica defronte d'elle.

Do jogo do quinola forçado. — Ha um modo de jogar que consiste na obrigação de guardar o quinola, se o bolo não está r - posto, ainda tendo-o só. Demais se o jogador se não quer descar-

tar, e vendo a carta acha o quinola, é obrigado a compral-o, e a descartar-se para isto de outra carta, mas quando o bolo está reposto não ha obrigação disto.

Do jogo de dous quinolas. — Quando se joga com dous quinolas, mettem-se em um dos baralhos dous valetes de copas, e no outro duas damas de copas, para servirem de quinolas. O jogo dos dous quinolas não differe do ordinario senão em que ha dous bolos, um denominado *grande bolo*, e o outro *pequeno bolo*. As pagas do grande são dobradas das do pequeno. O primeiro quinola de que alguem se desfaz, ganha o pequeno bolo, e paga-se do modo ordinario, e o quinola de que desfaz em segundo logar, ganha o grande bolo, e pagas dobradas. Succede algumas vezes que um jogador que tem o pequeno quinola o joga para forçar o grande: neste caso repõe o pequeno bolo, mas faz repôr o bolo grande a quem tem o outro quinola.

Do revesinho entre tres jogadores. — Este revesinho joga-se com um baralho a que se tiram os dez, os noves, os oitos, e os setes. As cartas dão-se como no revesinho ordinario onze a cada jogador, e o que as dá fica com doze, e por consequencia não ficam senão duas na baralha. E' raro que se force o quinola quarto neste jogo, mas é facil de o fazer abafar, quando o jogador que o tem, não póde, ou não sabe obstar a que lhe tirem as suas puxadas. Como não ha senão duas cartas no descarte não se sabe quaes são antes de jogar; algumas vezes conhecem-se logo. De outra parte se um dos vossos contrarios se mostra baldo a um naipe na primeira vasa, conheceis uma grande parte do jogo do outro. Segue-se d'aqui que importa muito no revesinho de tres o não jogar inconsideradamente; porque uma carta mal jogada embaraça facilmente que se faça abafar o quinola, ou dá logar a que um adversario faça revesinho. Em algumas partes o az vale cinco pontos, o rei quatro, a dama tres, e o valete dous. As pagas do jogo tambem variam, mas isto depende de uma convenção preliminar entre os jogadores.

Leis do jogo. — 1.ª Quando se erram as cartas; e quando ha carta voltada, tornam-se a dar com o baralho que designa o jogador que perde mais.

2.ª — Se alguem compra a sua carta, antes de se ter descartado da que deve deitar fóra, é obrigado a mettel-a no descarte, se se conhece o engano antes que jogue; e quando elle se esquece que carta era, a mão tira-lhe uma ao acaso, e mette-a no descarte sem a vêr.

3.ª — A mão é obrigada a verificar se todos os jogadores tem entrado para o bolo com os tentos que lhe pertencem; senão deve pagar pelos que faltarem.

4.ª — Desde que se mette uma carta no descarte, não se póde tornar a tomar.

5.ª — Se no fim da mão se conhece que houve erro no descarte por se não ter descartado algum dos jogadores, ou por se ter descartado de duas cartas, é a mão nulla.

6.ª — O jogador que se esquece de pedir as pagas, que lhe pertencem, ou de levantar o bolo, não o póde fazer depois que se cortam as cartas para a mão seguinte. Do mesmo modo se os jogadores esquecendo-se de que havia uma reposta, entraram para o bolo com os tentos do costume, o que devia a reposta não é obrigado a ella depois que se cortam as cartas para a mão seguinte.

7.ª — Todo o jogador tem direito para pedir que lhe figurem a vasa antes de jogar; mas não é permittido o figural-a a um jogador, que não pede que lh'a figurem.

8.ª — E' permittido perguntar a quem não dá pela primeira vez carta do naipe jogado, se tem carta daquelle naipe; assim como advertir um jogador, que levanta uma vasa alheia, de que lhe não pertence; mas não ha obrigação para isto.

9.ª — Quando um jogador conhecendo que renuncia, levanta immediatamente a carta que tinha jogado, não é obrigado a pegar na vasa, ainda que possa; mas o jogador que tivesse jogado depois delle póde igua mente levantar a sua carta; e jogar outra.

10.ª — Se no fim da mão se prova a um jogador que renunciou, não ganha os tentos do jogo, nem o bolo, nem mesmo o que lhe pertence pelo quinola se o tinha; porém se se desfez do quinola antes de renunciar, neste caso tem direito ao que elle lhe faz ganhar. Se renunciou a copas para salvar o quinola, deve pagar a quem lh'o forçou o que lhe pertencia, e repôr o bolo.

11.ª — Todo o jogador póde examinar as suas vasas quando quizer; mas só póde vêr a ultima de qualquer dos contrarios, em quanto se não cobrir a que está na mesa; e mesmo póde embaraçar que se cubra esta para examinar a que se fez antes della; mas deve pedir que lh'a mostrem, e achando-se confundida com outras, deve o que a confundiu mostrar-lhe todas as que tem.

12.ª — Quando ha duvida sobre a perda, ou ganho do jogo, porque um, ou mais jogadores confundiram as suas vasas as de um com as de outro ou com os descartes, deve-se decidir a mão a favor do jogador que conservou as suas vasas em bôa ordem.

13.ª — Se algum jogador se engana pedindo a paga de um az em naipe errado, ou a um jogador que lh'a não deve, perde o que pede errado.

14.ª — O jogador que deita as cartas na mesa suppondo que faz todas as vasas, suppõe-se que as faz todas ainda que outro jogador tenha cartas para fazer algumas. Assim, o que lança as cartas na mesa deve pagar aos outros os azes, e o quinola, os quaes se regulam então simples, sem embargo de os poder jogar com antecipação. Todavia, se o que deita as cartas na mesa crê

fazer revesinho, qualquer dos outros, se suppõe que lh'o póde romper, póde obrigal-o a pegar novamente nas cartas, e a jogar a mão.

15.ª — Se algum jogador suppondo ganhar o jogo, ou querendo favorecer quem o ganha, accusa as pagas do quinola, e dos azes, antes que as peça quem as ganha, é obrigado a pagar por todos.

16.ª — Se se offerecer alguma duvida inesperada, deve decidir-se á pluralidade de votos, exceptuando o que a suscitou, e a decisão fica servindo de lei em quanto dura o jogo.

Rolêta.

Jogo de parar. A' direita, e á esquerda d'uma grande meza, estão inscriptos sobre o panno trinta e seis numeros, desde um até trinta e seis. A metade d'estes numeros são vermelhos, e a outra metade pretos: estão collocados d'esta maneira em tres columnas:

1, 2, 3,
4, 5, 6,
7, . .

separados por linhas uns dos outros; por cima d'estes numeros estão um zero vermelho, e um duplo zero preto; nas partes lateraes estão traçadas tres casas, marcadas assim d'um lado: *vermelho*, *impar*, *manca*, e do outro, *negro*, *par*, *passa*. No meio da meza está um cylindro que faz girar um dos banqueiros (os que dirigem o jogo e que tem os fundos). A parte superior d'este cylindro tem uma especie de taboleiro que apresenta os trinta e seis numeros, o zero, e duplo zero, misturados e inscriptos nas pequenas casas onde vae recahir, amortecendo-se, uma bola de marfim que o banqueiro, ao mesmo tempo que faz girar o cylindro, tem atirado e feito girar na parte superior. O numero, e a casa onde pára a bola é o numero ganhador que determina a sorte dos jogadores. Por exemplo, se o numero sobre o qual a bola parou é o cinco, que é vermelho, todos os jogadores que pozeram dinheiro sobre o numero cinco, ou sobre a côr vermelha, ou sobre o manca (os dezoito primeiros numeros são pelo manca, e os dezoito ultimos pelo passa) tem ganho; todos os outros perdem. Se tiverdes feito uma só parada em um só numero, e que elle venha a cahir, ganhaes trinta e seis vezes a vossa parada; dezoito vezes, se paraes em dous numeros vizinhos um do outro, e se um dos dous cahe; e ganhaes nove vezes se ganhaes sobre uma quaderna; e seis vezes se ganhaes sobre uma sena. Podeis parar tambem sobre o zero, e duplo zero, como nos primeiros numeros. Observae que o jogador tem dezoito sortes a favor, e vinte contra, em consequencia do zero e duplo zero que

são a beneficio da banca. Ainda se combinam outras sortes. A roleta sendo, como é, um jogo essencialmente de azar, é prohibido, só póde ser jogado por entretenimento, e nunca com ambição de ganhar dinheiro.

Ronda.

Cartas

Jogo de parar, que se joga com um baralho de cartas, entre diversas pessoas, correndo a roda. O primeiro jogador que faz ronda, depois de baralhar as cartas, e dar a cortar ao jogador da sua direita, tira a primeira carta debaixo, e volta-a na meza, e depois outra a que faz o mesmo, mas pondo-a da sua parte. Depois põe a quantidade de dinheiro de que quer fazer ronda, e os mais param todo, ou parte d'elle. Isto feito, volta as cartas, e vae tirando uma por uma; se sahir primeiro carta similhante á que tirou primeiro para fóra ganham os jogadores, e se pelo contrario, sahir carta similhante á que escolhêo para si ganha as paradas dos jogadores. Em uma palavra, a primeira das duas cartas que sahir, é a que dá ganho. O jogador que faz ronda, continúa a dar, mas o baralho é cortado pelos jogadores que seguem por ordem. Logo que perde, passa as cartas ao que está á sua direita, o qual faz o mesmo, e assim andam sempre á roda. Quem faz ronda póde cambiar as cartas, isto é, pôr a primeira que tira para si, e a segunda para os jogadores, mas hade escolher sem as vêr. Nem um dos que fazem ronda, póde retirar dinheiro, sem ter dado tres rondas a fio, excepto se faz não chega, isto é, se apostou alguma cousa mais fóra o que expôz na ronda. Este *não chega*, póde-se recolher todo, ou parte, ou tornal-o a expor, confórme lhe parecer. As paradas pagam-se pela direita, no caso que o dinheiro da ronda não chegue para todos os jogadores. Quem faz ronda franca, não póde recolher dinheiro sem passar as cartas. A ronda sendo, como é, um jogo essencialmente de azar, é prohibido, só póde sêr jogado como entretenimento, e nunca com ambição de ganhar dinheiro.

Salmonete.

Jogo de prendas; o presidente do jogo pega na ponta d'um lenço com a mão esquerda, e todos os outros com ambas as mãos em roda d'elle, de maneira que fique estendido; então o presidente passando-lhe a mão direita por cima diz: *Presidente.* — pesquei, pesquei. *Jogadores.* — O que pescastes? *Presidente.* — Um salmonete. *Jogadores.* — Pega, ou larga? O presidente responde então ou que pega, ou que larga. Se responde que pega, devem todos largar, e o contrario se responde que larga, devendo pagar prenda quem assim o não fizer.

Salta-carneiro.

Jogo de rapazes. Os jogadores formam dous bandos, que fazem alternativamente o papel de carneiros e de ovelhas, e tira-se á sorte para saber a principio o que cada um representará. Fóra do jogo ha um actor passivo que representa o papel de *pastor*; as suas funcções consistem em assentar-se em logar escolhido, e com as costas appoiadas. Depois os jogadores que sahiram ovelhas se collocam da maneira seguinte: um, ordinariamente o mais vigoroso, põe a cabeça e as mãos sobre os joelhos do pastôr ficando com as costas dobradas, este é a primeira ovelha; o segundo faz o mesmo, mas pondo a cabeça e as mãos sobre o dorso do primeiro, e assim o terceiro e os mais que entrarem no jogo. Isto feito chega a vez de saltarem os carneiros; o primeiro que salta deve sêr o mais habil, porque é necessario que de um pulo vá montar sobre a primeira ovelha, e assim saltam os outros carneiros, cada um por sua vez, e montando a sua ovelha. Porém se algum dos carneiros não saltar bem, de maneira que cahia sobre a ovelha cavalgando, os carneiros passam a servir de ovelhas e reciprocamente. O numero dos jogadores não deve sêr muito grande, e ordinariamente não excede de 6 ou 8, a fim de que não seja necessario fazer grandes esforços para saltar, de que podem resultar alguns acontecimentos funestos. O pastor deve animar previamente cada um salto dizendo com enthusiasmo: salta carneiro.

Santos.

Jogo de prendas; o presidente faz de dono dos santos, outro jogador de comprador, e todos os mais são santos, que se collocam em cima de cadeiras, de pé, ou de joelhos, em posições proprias de santos. Entre o presidente, e o comprador travam uma conversação sobre a compra dos santos, e vão vêl-os. O comprador começa a pôr-lhes defeitos, e o vendedor a louval-os, mas devendo ambos procurar por este meio fazer falar, ou rir o santo que querem negociar; se o conseguirem elle paga prenda: em ambos os casos passam aos outros a quem fazem o mesmo.

São Pedro da Lança.

Este jogo proprio de rapazes, é muito usado nos collegios e academias para mangação dos caloiros. Apanhando o caloiro para jogar o São Pedro da Lança, dizem-lhe se quer fazer de São Pedro ao que elle annue ou por vontade, ou por condescender; então explicam-lhe que o jogo consiste em cavalgar no cachaço d'outro, com os olhos vendados, e uma canna na mão

dar pancada á direita, e á esquerda nos que fôr encontrando. Para isto lhe vendam os olhos, e montado no cachaço d'outro lhe dão a canna que serve de lança (a qual já deve estar besuntada de picumã na extremidade em que elle deve pegar); e a tempo que elle a empunha, puxam por ella, e ficam-lhe as mãos sujas, pelo que lhe fazem muitas vaias.

Sapato.

Jogo de rapazes; dispostos em roda e sentados no chão pegam todos pelas bordas de um cobertor, e aquelle a quem coube por sorte vai para o meio. Então um dos jogadores toma um sapato, e mostra-lh'o dizendo-lhe que aquelle a quem elle tirar o sapato, vai para o seu logar, e dando-lhe com elle, o passa immediatamente ao visinho por baixo do cobertor, e todo aquelle que o receber lhe deve dar uma pancada, ou mais, e passal-o. Ainda que dejustiça não deve haver mais do que um sapato no jogo, com tudo a graça delle augmenta quando ha dous, porque o que está no meio, vê-se parvo, pela velocidade com que julga corre o sapato, que tão depressa o vê na mão d'um, como já leva outra sapatada nas costas. Deve-se advertir que se elle vêr dous sapatos fóra do cobertor, aquelle que não tem o verdadeiro do jogo, vai para o meio.

Sape na Barba.

Jogo pueril, mas sómente entre dous; no qual um pondo a mão na barba, está ameaçando o outro, que com a mão espera, e foge da pancada.

Sardinha.

A sardinha, é jogo pueril, no qual um pondo as mãos horisontaes com a palma para cima, e o outro com a palma para baixo, e sobre ellas; o primeiro trata de lhe dar nas costas da mão, se apanha em falso, a palmada que destinava dar, toma a posição que o outro tinha, e é então ao segundo que compete dar, e assim continúa.

Sete e oito primeiro que treze e quatorze.

Jogo de parar com tres dados, e é sem contradição um dos que se jogam mais geralmente. Como ha grande differença entre os jogadores sobre o modo porque regulam o jogo, esta circumstancia faz com que os logares sejam bons, ou máos, segundo os jogadores que ficam á direita, e á esquerda; porque a este jogo é mão quem se segue immediatamente á direita do jogador

que lança os dados. Em consequencia desta desigualdade de situação, tiram-se os logares por sorte, por meio de cartas, ou de lance dos dados. Para tirar os logares por sorte com cartas, tiram-se do baralho tantas cartas como o numero dos jogadores, seguidas segundo a ordem dos seus pontos, por exemplo, um dez, nove, oito, etc. Baralham-se bem, e apresentam-se aos jogadores cobertas, para que cada um delles escolha uma á ventura. O que tira o dez toma o logar que quer, o que tira o nove fica á direita, depois segue-se o que tira o oito, e assim os outros nesta ordem. Quem tira a carta maior é o primeiro que pega no copo. Quando não ha cartas, tiram-se os logares por sorte com os dados; quem lança o ponto maior escolhe logar, e pega a primeira vez no copo; o que deita o ponto immediato ao delle fica á sua direita, seguindo-se os outros deste mesmo modo. Os jogadores que topam vão regularmente pelos pontos grandes, e os que param pelos pequenos; e como se joga correndo o copo á roda pela direita, o partido é igual. Os pontos grandes são os de 13, e 14; e os pequenos os de 7, e 8. Disse-se mais acima, que dos vinte e um pontos que produzem tres dados, sommando os de duas faces oppostas de cada um, os das tres faces que ficam em cada lançe para baixo, hão de ter os que faltam ao ponto de cada lance para completar vinte e um. Em consequencia deste principio evidente, é indubitavel que todos os lances de quatorze pontos, hão de ter pela parte de baixo o do sete, pois que quatorze e sete fazem vinte e um. Por este mesmo principio todos os lances de treze hão de ter pela parte de baixo oito pontos, visto que 13+8 fazem vinte e um; de sorte que o numero de lances que podem deitar quatorze pontos, é perfeitamante igual aos dos que podem deitar sete: e o dos que podem deitar treze, aos que podem deitar oito. Assim ganhando um jogador com 13, e 14, e perdendo com 7, 8, o numero das sortes com que póde ganhar, é igual ao numero de azares com que póde perder. Na taboa das combinações de tres dados vimos já, que ha quinze modos de deitar sete pontos, e vinte e um de deitar oito; e por uma consequencia necessaria quinze modos de deitar quatorze, e vinte e um de deitar treze; o que leva o numero das sortes a trinta e seis, assim como o dos azares; de que se segue que este jogo é perfeitamente igual. Assim, o numero dos lances com que se póde perder e ganhar, é de setenta e dous; e como os tres dados dão duzentas e dezaseis combinações differentes, segue-se que ha cento e quarenta e quatro lances de perfeita nullidade, com que se não ganha, nem perde, o que é d'alguma sorte um defeito no jogo, pois que obriga a deitar muitas vezes seguidos os dados sem decisão. Dissemos que este jogo é de perfeita igualdade; e sem embargo disso, observa-se que nos jogos que tomam o nome de *bolo franco*, e de *bolo de justiça*, em que um

só jogador conserva constantemente o copo, topando a todos os que lhe querem parar, uma das primeiras condições que estipulam os que fazem bolo franco, ou bolo de justiça, é a de irem pelos grandes, isto é, de ganharem com os pontos de treze e quatorze, e perderem com os de sete e oito, por supporem que levam nisso grande vantagem. Alguns jogadores chegam a persuadir-se tanto da vantagem de ir pelos pontos grandes, que preferem muitas vezes o jogo em que ganham com estes pontos, consentindo em que o banqueiro perda sómente meia parada com os pontos de treze e quatorze que fazem com meias senas. Designam-se neste jogo com o nome de *meias senas* os lanços em que ha dous dados com o ponto de seis, e o outro com o de az, ou de dous. O ponto de treze faz-se tres vezes com meias senas, e outras tres o de quatorze, de que se segue que quem vai pelos pontos de sete e oito perdendo sómente meia parada nos pontos grandes que faz com meias senas, leva a vantagem de seis meias paradas em cada trinta e seis, as quaes reduzidas a paradas inteiras dão tres, que produzem uma parada em cada dez a seu favor. Estes partidos que os pontos fazem algumas vezes aos banqueiros de bolo franco, não prova nada contra a igualdade do jogo, porque todo o jogo em que, como neste, o numero das sortes fôr igual ao dos azares, será necessariamente de perfeita igualdade. A opinião dos jogadores a respeito dos pontos grandes, vem da supposição de que as faces dos dados dos pontos de seis, de cinco, e de quatro, são mais leves do que as outras, por se lhe tirar mais marfim para abrir os buracos dos pontos, e sendo com effeito mais leves os dados d'estes lados, é certo que devem deitar mais vezes estes pontos. Muitos jogadores sustentam que a experiencia é a favor dos pontos grandes; eu creio que se não enganem; mas isto só póde proceder de serem os dados mal fabricados; o que se póde evitar facilmente, profundando o buraco do az de modo, que lhe tirem tanto marfim, como ao seis do lado opposto, e fazendo o mesmo aos outros pontos, de maneira que o dado não seja mais pezado dos lados dos pontos pequenos do que dos dos grandes.

Leis do jogo. — 1. O jogador que se acha com o copo na mão, não sugeita ás paradas dos outros jogadores senão a somma que assinala separando-a para este fim do monte do seu dinheiro á qual se dá o nome de *bolo* ou designando-o de viva voz.

2. — Se o jogador, que se acha com o copo na mão, lança os dados sem separar do seu dinheiro a somma que quer topar, nem faz a este respeito declaração nenhuma de viva voz, sugeita todo o dinheiro que tiver diante de si ás paradas que se acharem na meza, como se fizesse bolo do todo.

3. — O jogador, que se acha com o copo na mão tem toda a liberdade para topar, ou regeitar as paradas que lhe fizerem,

com tanto que tope a primeira parada da mão até á concurrencia da somma de que fizer bolo.

4. — O jogador que se acha immediatamente á direita do que tem o copo, é mão, e prefere por isso a todos os outros até a concurrencia do dinheiro de que fizer bolo o jogador que topa.

5. — Se o jogador que é mão não pára no primeiro lance, fica sendo mão o jogador que se acha mais perto d'elle pela direita.

6. — O jogador que é mão conserva esta primazia em quanto continúa a parar; mas perde-a logo que suspende as paradas. A prerogativa de sêr mão passa neste caso ao jogador da direita a quem pertence na falta do primeiro, com tanto que tenha continuado a parar. Sempre que algum dos jogadores perder a primazia da mão, passa ao que se achar mais perto do copo pela direita em qualquer logar que esteja.

7. — Se o jogador que lança os dados disser, topo á mão, sem especificar o jogador a quem topa, ganha, e perde para a primeira parada que se achar na meza, a contar pela direita, ainda que a sua tenção fosse de topar a outro que se achasse mais perto do copo, mas que retirasse o dinheiro que parava no acto de vêr lançar os dados. Todavia se o jogador que lança os dados disser, topo á mão, especificando o jogador, ou apontando com o dedo para o dinheiro que quer topar, neste caso não perde, nem ganha para os outros, se o jogador que é mão retirar a sua parada no momento em que elle lançar os dados.

8. — Se o jogador que lança os dados disser, topo aos da direita, ou aos da esquerda, perde, e ganha para a metade dos jogadores que se acharem da parte d'onde disser que topa. Supponhamos, por exemplo, que diz, topo para os da direita, sem especificar a quantos; se os jogadores forem seis, perde, e ganha para os primeiros tres da direita, e sendo sete, ou outro numero impar, perde, e ganha para o jogador que for numero impar.

9. — Os pontos não fazem perder a mão aos jogadores, que são os que não pegam no copo.

10. — Se algum jogador se esquece de pegar no copo pertencendo-lhe, póde fazel-o em quanto o que tiver pegado nelle por engano, não tiver lançado os dados, topando alguma parada.

11. — Se o jogador que está com o copo na mão, quizer passar o copo depois de fazer uma, ou mais sortes, tem toda a liberdade para isso.

12. — Se o jogador que deita os dados, quizer associar ao seu bolo algum dos outros, tem toda a liberdade para o fazer.

13. — Qualquer dos jogadores, tanto dos que pegam no copo, como dos outros póde ir ao *não chega*.

14. — Chama-se *não chega*, a somma de dinheiro que qualquer dos jogadores ajunta no bolo do jogador que lança os da-

dos, para ganhar ou perder, o resto das paradas que se acharem na meza, que exceder a somma do dinheiro, com que faz bolo o dito jogador, que lança os dados.

15. — Todo o jogador é senhor de *barrar* o *não chega* de um dos outros, ou os de todos; mas neste caso não perde, nem ganha senão até á concurrencia do bolo do jogador que se acha com o copo na mão, sem prejudicar os outros jogadores.

16. — O jogador que lança os dados deve pagar, e receber sempre pela direita, segundo a ordem em que forem mão os jogadores para quem ganhar, ou perder, deixando o que se achar topado ao *não chega*, para os jogadores que se seguirem a estes.

17. — Entre as diversas sommas que se acharem topadas ao *não chega*, preferem para ganhar, e perder, as que forem mão.

18. — Se entra algum jogador de novo, quando os que tiram os logares por sorte se acham já em exercicio, toma o seu logar á direita do ultimo, que é a esquerda do que tirou o ponto, ou carta maior, tirando os logares por sorte.

19. — Todo o jogador tem a liberdade de se levantar quando quer; mas se depois de se levantar, e ficar algum tempo de fóra, quizer entrar novamente no jogo, toma o seu logar, não onde estava, mas á direita do ultimo jogador, do mesmo modo que o teria tomado se entrasse pela primeira vez, a tempo em que a roda dos jogadores se achasse já empenhada no jogo.

20. — Quando algum jogador faz bolo franco, sugeita ao jogo todo o dinheiro de que faz bolo; e suppõe-se sempre que faz bolo de todo o dinheiro que deita na meza.

21. — O jogador que faz bolo franco, tem obrigação de topar indistinctamente todas as paradas que lhe quizerem fazer os jogadores a quem fizer o bolo franco, ou a deixar o jogo.

22. — Qualquer dos jogadores que param ao bolo franco, tem a liberdade de barrar o lançe, seja dizendo-o de viva voz, ou retirando o dinheiro que tinha parado; porém de qualquer modo que barre, deve fazel-o antes que se veja já algum dos dados parado.

23. — O jogador que faz bolo franco, não tem obrigação de deitar os dados se não houver alguma parada na meza; mas havendo alguma ainda que seja a menor que se costuma fazer, deve deital-os.

24. — Tanto no bolo franco, como no jogo de roda. devem estipular os jogadores preliminarmente o valor da *marca*, ou menor parada, para evitarem todas as contestações, que se possam suscitar a este respeito.

25. — Se o jogador que faz bolo franco perder todo o seu bolo, de maneira que o ultimo resto não chegue para todas as paradas que se acharem na meza, deve pagar pela direita até onde chegar o dinheiro, que tiver ainda diante de si. Do mesmo

modo fazendo sorte em occazião em que tenha menos dinheiro na meza do que o do valor das paradas que se acharem feitas, recebe pela direita até á concurrencia do dinheiro que tiver na meza.

26. — O jogador que faz bolo franco póde mudar de dados convencionando-se, com tanto porém que não seja para jogar com dados que elle traga comsigo.

27. — O jogador que faz bolo de justiça, não sugeita ao jogo senão o dinheiro de que faz bolo, separando-o para este fim do dinheiro que tem diante de si.

28. — No bolo de justiça vae correndo o direito de ser mão de roda; por exemplo, a primeira vez é mão o jogador que se acha á direita do copo, e os que se seguem até á concurrencia do bolo; depois segue-se o jogador immediato ao ultimo que gozou da prerogativa de sêr mão; e para evitar qualquer esquecimento, ha uma medalha, que o ultimo que é mão passa ao jogador que hade seguir a elle; correndo a medalha sempre de roda d'este modo.

29. — Se o jogador a quem pertence a medalha se esquece de a pedir, de maneira, que se acha na mão do ultimo que foi mão, ganha, e perde aquelle onde se achar a dita medalha; porque o jogador a quem ella deveria pertencer, perde o direito de ser mão pelo esquecimento de a puxar para si.

Este jogo sendo essencialmente de azar é prohibido, póde ser jogado por entretenimento, mas nunca com ambição de ganhar dinheiro.

Siam.

Jogo de destresa, que se compõe de 13 paulitos: 9 dispostos em circulo, um no centro, e 3 adiante em fileira. Em logar de bola servem-se os jogadores para derrubar os paulitos de uma bilharda ou disco de madeira rija e compacta, de quatro faces, e arestas aplainadas como taludes. A habilidade dos jogadores consiste em dar ao disco a inclinação conveniente, e atiral-o com tal força que imprimindo-lhe um movimento de rotação o faça voltear nos paulitos, entre no meio do jogo, e preencha o fim desejado, que é derrubar o maior numero de paulitos que fôr possivel. O primeiro paulito que está na fileira diante do circulo vale 3 pontos, o segundo 4, e o terceiro 5; porém é preciso que o disco tenha primeiramente passado por cima destes tres paulitos antes de derrubar alguns para que possam sêr contados. O paulito do meio vale 9 pontos, todos os mais valem um ponto cada um. Quanto ao mais as regras do jogo de Siam são as mesmas do jogo dos Paulitos.

Sim, Não, Pois, Que sei eu.

Neste jogo de prendas o presidente emprehende uma conversação dizendo, que intenta edificar uma casa; e que para isso necessita de uma subscripção dos seus amigos, a fim de que no melhor da obra lhe não faltem os materiaes precisos. Então cada um dos jogadores, de que se compozer a roda, se obriga a fornecer-lhe o genero que melhor lhe parecer, como pedra, cal, arêa, tijola, gêsso, madeira, ferragem, telha, vidros, etc. Inteirados cada um do que deve dar, e se obriga a apromptar para se effeituar a obra, passa o presidente a advertir a todos, que a quanto elle perguntar, se ha-de promptamente responder, sem que nas respostas appareçam estas palavras: *Sim, não, pois, que sei eu;* e a quem por descuido acontecer proferir alguma d'estas, pagará prenda. Então o presidente começará o jogo d'esta maneira.

Presidente. — Enfadado, e aborrido,
Me conservo nesta casa:
Com ella ninguem faz vasa.
Todos me hão promettido
Ter promptos materiaes;
E vasios os curraes
Estão; e sem esperança
De que eu ache mudança
Entre estes animaes.

Todos respondem. — Senhor, o tratado está tratado,
E nunca faltará o estipulado.

Não estando todos promptos em responder estes dous versos, aquelle, ou aquelles que ficarem calados, pagarão prenda.

Simão-Dorme.

Cartas

O jogo do Simão-dorme é, com pequena differença, o quarto. Dá-se-lhe em algumas partes o nome de Simão-dorme, porque quando algum dos jogadores se faz chamando um rei para o ajudar, succede algumas vezes não ter nenhum dos outros jogadores o dito rei, por ter ficado na baralha. Quando isto succede o feito perde, e ganha, só. Se quando algum dos jogadores se faz, chamando um rei, este rei se acha junto com a espadilha, o jogador que o tem deita as cartas na meza, e vae a mão abaixo. Em qualquer outro caso joga-se a mão, e o que tem o rei chamado fica sendo parceiro do que se faz, e os outros dous jogam ambos contra elles, conservando-se todos nos logares em que se acham; porém o jogador que tem o rei chamado não póde fazer-se conhecer por signal nenhum, excepto o de jogar sempre a favor do seu parceiro. O feito sendo mão deve trunfar sempre com um *bedelho* para conhecer o seu parceiro, o qual tem obrigação de entrar com um trunfo grande para fazer a vasa, ou for-

çar um trunfo maior dos contrarios. Esta regra tem as suas excepções, que são todas as que dão segurança de ganhar a mão jogando de outro modo. Quando o feito vê que algum dos outros jogadores lhe serve uma carta em que poderia pegar, deve consideral-o como seu parceiro, e desde o momento em que o conhecer não deve cortar as suas vasas, excepto estando *a flux*, ou tendo toda a segurança de ganhar a mão. As regras do mediator quando algum dos jogadores se faz chamando um rei, são igualmente applicaveis a este jogo. Quando passam os tres primeiros jogadores, o pé tem obrigação de se fazer, e póde fazer-se chamando um rei, ou só.

Sinos.

Jogo de rapazes. Ao jogo dos sinos jogam dous; para isso collocam-se com as costas unidas, e os braços entrelaçados; e balanceando o corpo á maneira porque se faz o movimento dos sinos quando dobram, e imitando o seu som, ora um, ora outro. Apostam aos pares o que tocará sino por mais tempo.

Sixto.

Jogo de cartas muito similhante ao jogo do trunfo. Joga-se entre seis pessoas, com seis cartas cada uma. Estipula-se a somma com que cada um dos jogadores deve entrar para o bolo. Depois tira-se á sorte a ordem porque os jogadores devem estar, e se hão de distribuir as cartas. Faz-se uso d'um baralho composto de 36 cartas, isto é, o mesmo com que se joga o piquete ajuntando-lhe as senas, e por consequencia depois de distribuidas as cartas, não fica nenhuma na baralha: mas se se joga com um baralho completo devem ficar na baralha seis cartas. No primeiro caso o jogador que dá cartas, volta a ultima, que lhe pertence, para servir de trunfo. No segundo caso, depois de dar a cada jogador as cartas que lhe pertencem, volta a primeira da baralha, que servirá para trunfo. As seis cartas que se distribuem aos jogadores, são em duas datas, a tres, depois de baralhadas, e cortadas as cartas. As cartas são superiores umas ás outras na ordem seguinte: o az é superior ao rei; o rei á dama; a dama ao valete; o valete ao dez; &c. o dous é a minima. O jogador que erra as cartas perde um jogo, e dá novamente cartas. Quando se descobre que as cartas estão erradas, a mão em que isto succede, vai abaixo, mas as anteriores valem. O jogador é obrigado a deitar carta do mesmo naipe que vem jogado, tendo-a; e se o não fizer renunciará, isto é, perderá dous jogos; igualmente é obrigado a deitar carta que lhe seja superior, tendo-a. O jogador que faz tres vasas, marca um jogo. Se dous jogadores

fizerem igualmente tres vasas, o que as tiver assentado primeiro, é o que marca o jogo. E se todos fizerem cada um uma vasa, o primeiro que a assentou, é o que marca o jogo. Quando um jogador faz seis vasas, ou geral, ganha a partida.

Sizeta.

Quatro

No jogo da sizeta, os jogadores, que são seis, dividem-se em dous partidos de tres associados cada um, e alternados como nos outros jogos de parceiros. Para se jogar tiram-se ao baralho os duques, ternos, quadras, e quinas. O rei é superior á dama, a dama ao valete, o valete ao az; o az ao dez; o dez ao nove; o nove ao oito; o oito ao sete; e o sete ao seis. Estipula-se primeiro com quanto hade entrar cada jogador para o bolo, e o numero de jogos necessarios para ganhar, e tira-se por sorte a quem compete dar cartas a primeira vez, e o modo porque se hão de dar. O jogador que deve dar cartas baralha-as, dá-as a cortar ao da sua esquerda, e distribue seis a cada jogador, tres a tres, ou duas a duas, ou uma a uma; e volta a ultima para servir de trunfo. Os tres jogadores de cada partido escolhem entre os seus associados o que joga melhor para governar a mão. O jogador que dirige a mão, pergunta a cada um dos seus parceiros que cartas tem, para lhe mandar jogar o que julgar mais conveniente. Como o partido dos que tem a mão joga a primeira carta, o jogador que o governa é o primeiro que se informa do jogo dos seus parceiros, para os mandar jogar as melhores cartas. Depois que a mão joga a primeira carta para a vasa, todos os mais são obrigados a jogar carta do mesmo naipe, tendo-a; mas não tem obrigação de carregar, nem de cortar. Os jogadores que fazem primeiro tres vasas ganham o jogo; e se dão geral fazendo todas as seis vasas ganham dous jogos.

Leis do jogo.—1. Se o baralho se acha errado, a mão em que se conhece o erro é nulla; mas valem as que se tiverem jogado.

2.—Quando se acha carta voltada, dão-se de novo.

3.—O jogador que erra as cartas perde um jogo.

4.—Se o jogador que erra as cartas se esquece de voltar o trunfo, perde um jogo, e torna a dar cartas.

5.—O jogador que volta alguma carta das dos contrarios perde um jogo, e torna a dar.

6.—Se algum jogador renuncía perde dous jogos, e não se joga a mão.

7.—A carta reputa-se jogada, logo que se larga da mão.

8.—Se dous parceiros patenteam o seu jogo na mesa, deve o terceiro fazer o mesmo, e ficam as suas cartas patentes até o fim da mão.

9.—Se um jogador dá cartas sem lhe pertencer póde desfazer

o erro em quanto não volta o trunfo, mas depois de voltado joga-se a mão.

10.—O jogador que joga antes de lhe pertencer, não póde levantar a carta, excepto se renuncia; mas neste caso perde um jogo.

11.—Se um jogador volta uma, ou mais vasas dos contrarios perde um jogo.

12.—O erro de um dos tres parceiros reputa-se de todos.

13.—Quando um partido não tem jogos que desmarcar por pena d'algum erro, marcam os contrarios os que elles deviam desmarcar. A sciencia d'este jogo consiste sobre tudo no que governa, em não perguntar aos seus parceiros mais do que o que é essencial para dirigir bem a mão.

Sizudos,

Jogo pueril, que se joga entre dous; consiste em se collocarem um defronte do outro, olhando fitamente, sem se rir, falar, ou fazer qualquer outro movimento. O primeiro que transgredir estas regras perde.

Soldado.

Jogo de prendas; o presidente diz, *senhores aqui chega este soldado, que vem da guerra derrotado, e pede com attenção, que d'elle tenham todos compaixão, por tanto em seu nome vos supplico, que o vistaes.* Todos responderão: *justissimo*; e proseguindo o presidente começará pelo jogador da sua direita: *que lhe dá V. S.?* este responderá, por exemplo, sapatos; o que se lhe segue, chapéo e assim irão dizendo todos os da roda aquillo que bem lhes pareça, até esta se acabar. Feito isto dirige-se o presidente; por exemplo, ao jogador da sua direita, que disse lhe dava sapatos, e tecendo uma conversação lhe dirá: *mas senhor é possivel que lhe não dê mais que sapatos?* e este lhe responderá sempre repetindo a sua promessa, sapatos: *porém senhor, veja que não tem mais do que uma camisa. será V. S. tal, que lhe não dê outra?* e responderá sempre, e constantemente sapatos, e se por acaso, ou descuido disser sim senhor, não senhor, bem está, dar-se-lhe-ha, ou cousa similhante, e tambem em logar do que escolheo disser outra qualquer cousa, ou pertença a outro, ou d'ella se não fizesse menção, pagará prenda. Assim se proseguirá dando volta a toda a roda.

Solitario.

O material deste jogo compõe-se unicamente de uma taboleta com 37 buracos e em cada um delles uma caravelha, á excepção

de um; ha portanto 37 buracos e 36 caravelhas. Eis aqui a marcha do jogo. Uma caravelha come outra quando póde passar por cima e entrar em buraco vazio que esteja por detraz, e é preciso combinar a marcha de sorte que no fim fique uma só caravelha. Este resultado que parece facil de conseguir, falha quando se não sabe conduzir o jogo, o que exige muita attenção e calculo.

Sólo.

Cartas Jogo de cartas e de combinação, que se joga entre tres pessoas, e tambem entre quatro, mas neste caso não entra na mão aquelle a quem competir dar cartas, mas fica com interesse, porque além dos tentos de dar cartas que mette para o bolo, passa quando nenhum dos jogadores se faz, e tem direito a receber a competente paga quando o feito perder; sómente não paga ao feito quando este ganha. Quando assim se pratica, chama-se jogar com *carancho*. O baralho tem 36 cartas, a saber: o nove, que se denomina *manilha*, e vale 5 pontos; o az, que vale quatro pontos; o rei, que vale tres pontos; o valete, que vale dous pontos; a dama, que vale um ponto; o oito, o sete, o seis e o cinco, isto em todos os quatro naipes. Cada vasa vale um ponto, e como ellas são 12, contam-se por conseguinte 12 pontos que com os 60 das cartas de valor, fazem 72, que é o valor total dos pontos no jogo. O que dá cartas, depois de as passar duas ou tres vezes, distribue 12 cartas a cada um, em datas de 4. Cada jogador examina as que lhe pertencem, e se não tem jogo diz: *passa*, e entra com um tento para o bolo; e se tem jogo annuncia-o, e não havendo quem o prefira, declara o trunfo, e joga. A mão compete falar em primeiro logar, depois o contrapé, e por ultimo o pé, que é o que deu as cartas. Se porém nenhum dos tres jogadores se quer fazer, passam todos, e o jogador que se segue dá cartas para outra mão. Os jogos em que se podem fazer os jogadores são os seguintes: *Sólo*; para se fazer sólo, é mister que o jogador tenha um certo numero de cartas de um só naipe para trunfo, e outras cartas de valor de outros naipes, ou rifas que offereçam probabilidade de fazer pelo menos 36 pontos sendo mão, e 37 não o sendo. Se os fizer em qualquer dos casos, ganha dous tentos de cada um dos outros jogadores, e arrecada o que houver na mesa proveniente das entradas e passagens, se não exceder o numero convencionado para as remissas. Se porém não os fizer perde, e neste caso repõe a mesa, e paga aos outros jogadores os mesmos tentos que deveria receber se ganhasse. Se for em favorita diz. *Sólo em ouros*, ou *melhor sólo;* se algum já tem solado prefere, e ganha quatro tentos de cada jogador em logar de dous.

Bólo: para se fazer bólo, é preciso ter as cartas superiores de

dous ou mais naipes de maneira que haja probabilidade de fazer todas as doze vasas, sendo essencial na maioria dos casos, que do naipe, que for trunfo tenha maior numero de cartas de que as que existem nas mãos dos contrarios. Nos bólos é permittido ao feito substituir uma das suas cartas por outra que lhe convenha melhor. Declarada por tanto a carta de que necessita, o jogador que a tiver, é obrigado a ceder-lh'a, aceitando a que elle lhe der, logo que declare o trunfo. Se o feito em bólo fizer as doze vasas ganha o bolo e 8 tentos de cada um dos contrarios, bem entendido que da mesa só tira o computo de uma remissa. Se fizer onze ou menos vasas, perde, repõe o valor de uma remissa, e paga a cada um dos contrarios tantos tentos quantos arrecadaria se ganhasse. Sendo em favorita diz: *bólo em ouros*, ou *melhor bólo;* se algum já tem solado, prefere, recebe 16 tentos de cada um dos contrarios em logar de 8.

Bólo natural: para se fazer neste jogo é necessario ter cartas para fazer todas as vasas sem auxilio de substituir uma, como se permitte no bólo simples. Se ganha recebe de cada um dos contrarios 16 tentos e arrecada do bolo o valor de uma remissa; se perde repõe esse mesmo valor, e paga a cadá um dos contrarios o mesmo numero de tentos. — *Bólo natural em ouros*: é o mesmo jogo do bólo natural simples com a differença de ser feito na favorita, que é ouros; ganhando, além da remissa que tira do bolo, recebe de cada um dos contrarios 32 tentos. Os bolos são sempre arriscados quando o feito não é mão, porque compondo-se quasi que geralmente de dous naipes, aquelle que não fôr trunfo, póde facilmente ser cortado. Sendo o feito mão não corre risco por que sahe trunfando. Algumas vezes os jogadores mais afoitos fazem *bolos falsos*, com uma carta que não é firme: estes são duplamente arriscados mas uma ou outra vez tem bom successo em consequencia dos contrarios não se terem descartado convenientemente. E' pois mister nestes casos prestar muita attenção ao jogo, descartando-se sempre em primeiro logar das cartas dos naipes em que não é absolutamente possivel fazer vasa. Em qualquer dos jogos mencionados as puxadas obrigam sempre a servir carta do mesmo naipe, e a carregar, isto é, a cobrir com carta maior, havendo-a. Quando porém não haja carta do mesmo naipe, aquelle que não a tiver, é obrigado a cortar com trunfo, tendo-o; e não tendo uma nem outra cousa, baldar-se-ha como lhe convier. O jogador que nega carta do mesmo naipe, ou deixa de cobrir com outra maior, ou corta a vasa tendo carta do mesmo naipe, renuncia. Se o renunciante fôr o feito paga aos contrarios o valor do jogo como se o tivesse perdido, e repõe a mesa até ao valor de uma remissa; e se fôr algum dos contrarios do feito, paga por si e pelo parceiro, e repõe tambem a mesa. Os dous contrarios do

feito jogam parceirados, e reunem as suas vasas. O jogador que der cartas erradas, perde o direito de as tornar a dar nessa occasião, e entra para a mesa com os tentos de dar cartas.

Sópro, e dou-to acezo.

Neste jogo de prendas sentam-se os jogadores em roda, pega-se em um bocado de papel, e faz-se d'elle um como cigarro, porém muito maior: acende-se este, e deixa-se-lhe tomar força, e depois irá passando de mão para mão, soprando-o sempre primeiro aquelle que o entrega, e a pessoa em cuja mão se apagar de todo paga prenda. Acende-se novamente, e continuará d'este modo o jogo o tempo que quizerem. Quando se passa o papel se dizem estas palavras: *Sópro, e dou-to acezo, e se apagado o dás, pagarás*, ou estas: *vivo lh'o dou*, o outro responderá, *e se elle morrer*, torna o primeiro: *dá-lhe um sopro, e deixa-o viver*. Importa advertir que estas palavras se devem pronunciar distinctamente, com muita promptidão, e sem concluir a ultima, não deve passar da mão o papel. Se aquelle que tiver de o aceitar conhecer, que infalivelmente se lhe apagará nas mãos, com tudo deve aceital-o, tanto que quem lh'o der finalisar a ultima palavra, e se repugnar fazel-o, pagará prenda. Tambem não deverá aceitar o papel sem se acabarem as palavras, ainda que lh'o dem, porque é da essencia dizêl-as, sopral-o, e passar adiante; e se o presidente notar que algum pelo não apagar, deixa de soprar, fará dar prenda a quem assim proceder.

Steeple Chase.

Joga-se em um taboleiro de fórma elliptica como tem um hippodromo, com um certo numero de cavalleiros de chumbo, madeira ou vidro. O espaço que deve percorrer cada um dos cavalleiros, desde a partida até á chegada, está dividido em 100 casas. Os numeros 15, 31, e 68 são designados por *cercas*, e o n. 78 por um *rio*. No numero 56 está um cavalleiro cahido.

Eis aqui as regras do jogo. Cada jogador escolhe um cavalleiro de libré differente, e joga com dous dados até o n. 80. Antes de começar a partida cada jogador faz a entrada que se convencionar para se formar o bolo, o qual augmenta com as multas que se pagam. Este bolo é o premio da corrida, que será ganho por aquelle que primeiro chegar ao fim. O segundo retira a sua entrada. Para se conhecer a ordem porque cada um deve jogar, cada jogador lança os dados uma vez, o que tirar ponto maior é mão, e os outros se seguem pela ordem dos pontos que tirarem. O jogador que fôr ter á casa em que ha cêrca, paga um quinto da entrada, e volta para a casa que occupava primitivamente. O

que fôr cahir na casa 56, paga nova entrada e principia de novo, porém se não quer continuar a jogar, paga sòmente um quarto da entrada. O cavalleiro que cahir no rio, perde a partida, mas não paga multa. Para ganhar é necessario chegar exactamente ao n. 100. O que exceder este numero, retrocede tantas casas quantos são os pontos que excede áquelle numero. Se algum cavalleiro chega ao fim antes que os seus concurrentes tenham passado o n. 80, a corrida acaba-se; se pelo contrario, um ou mais cavalleiros tem passado este numero, a partida continùa até que haja um segundo vencedor. Depois do n. 80 joga-se sómente com um dado, e até ahi com dous. Todo o cavalleiro que o lance dos dados leva a uma dezena, fica no numero que occupava antes, mas não paga multa.

Tabolas reaes.

O jogo das tabolas reaes não differe do do gamão, senão em se jogarem as parelhas singelas como os outros lances. Por exemplo, quem deita senas póde jogar duas tabolas fazendo andar seis casas a cada uma, ou jogar só uma fazendo-a andar doze casas; o mesmo se observa com todas as outras parelhas. Quem deita parelhas no fim do jogo não ganha por isso cousa alguma, nem por levar todas as tabolas antes que o outro tenha levado alguma das suas. Assim, quem acaba primeiro de levar as suas tabolas, ganha um jogo singelo, e se ha envides, ganha um jogo singelo, e tantos jogos mais como o numero dos envides que se tem feito. Quando um jogador suppõe, que tem o seu jogo em melhor situação do que o outro, póde envidar um jogo; o que faz marcando o envide com um tento; se o contrario aceita fica o jogo valendo dous, e se não aceita ganha o jogo o que envidou, e principia-se outro. Se o jogador que aceita o envide, quer envidar de novo, póde fazel-o, e não o aceitando o outro, ganha dous jogos, e principia-se outro jogo; e se aceita o envide, quem ganha, ganha tres jogos. Os jogadores podem envidar alternativamente as vezes que quizerem até o fim do jogo, com tanto que não envidem mais do que um jogo de cada vez, e que nenhum envide sobre o seu proprio envide. Como no jogo das tabolas reaes não ha o perigo do gamão de perder tres jogos, quando se não leva tabola nenhuma antes que o contrario acabe de levar as suas, dá-se nas tabolas com toda a afouteza, e jogam-se os jogos quasi todos barateados. A circumstancia de se não jogarem as parelhas dobradas faz mudar o systema do jogo; porque quando um jogador não receia que o outro lhe fuja com parelhas grandes, nem perde mais ainda que o jogo acabe antes que elle tenha principiado a levar, estende as suas tabolas por toda a extensão do taboleiro, e joga até o fim do jogo com esperança

de ganhar. Posto que este jogo dependa muito do dado, não deixa por isso de exigir bastante reflexão, e discernimento para se jogar bem, e é por ir isso menos sugeito ao capricho do acaso do que o gamão, onde duas, ou tres parelhas grandes bastam para fazer ganhar um jogo, que se devia suppôr perdido. Quasi tudo que fica estabelecido ao gamão é applicavel ao jogo das tabolas reaes, com a differença de podêr perder o jogo singelo ou de gamão, assim deve considerar-se o risco de expôr as tabolas, e de dar nas do contrario, proporcionando-o sómente ao valor do jogo, e á sua situação. Para jogar bem as tabolas reaes não basta conhecer a marcha do jogo, e saber aproveitar os lances, é igualmente indispensavel ponderar a situação do jogo, quando faz alguma mudança essencial, para conhecer, quando se póde envidar, ou aceitar o envide do contrario; porque como cada envide augmenta a somma que se joga de outro tanto valor, ninguem deve envidar sem vantagem consideravel, nem aceitar o envide, se o estado do seu jogo, lhe não poder dar esperança de ganhar, proporcionada ao augmento da somma envidada, comparada com a somma porque joga. Ora é evidente que o primeiro envide faz dobrar o valor do jogo, porque valendo, por exemplo, cada jogo mil réis, logo que algum dos jogadores envida, jogam dous mil réis, se o outro aceita. Se o jogador que aceitou o envide acha depois de algum, ou alguns lances, que o seu jogo está mais bem figurado que o do contrario, envida; porém como os envides não podem exceder o valor primitivo do jogo, este segundo é sómente de metade do valor porque se estava jogando, visto que o jogo valia já dous mil réis. O terceiro envide se o houver, será necessariamente da terça parte do dinheiro que se estiver jogando; o quarto, da quarta parte, seguindo-se todos os outros nesta mesma proporção. Crescendo deste modo o valor que cada novo envide augmenta á somma primitiva do jogo, produz necessariamente differentes proporções, as quaes devem entrar em consideração, comparando-as com a situação do jogo, para se julgar com discernimento si se deve aceitar, ou não o novo envide. Supponhamos, por exemplo, que um dos jogadores envida a primeira vez, em occasião em que o estado do jogo do seu contrario é tal, que este ponderando bem as suas circumstancias conheça, que a probabilidade que tem ainda de ganhar não é tal, que o deva fazer-lhe arriscar uma somma igual á somma que hade receber se ganhar; mas que possa arriscar a terça, ou quarta parte desta somma. E' indubitavel que deve proporcionar o risco da somma que expõe novamente á vantagem que lhe póde resultar do ganho. Segue-se d'aqui que quanto maior fôr a somma porque se tiver jogando, menos gráos de probabilidade são necessarios para aceitar um novo envide; porque é melhor arriscar mil réis para ganhar dous, tres, ou mais, do que para ganhar um só; se este

deve proporcionar-se á quantidade da somma a que se arrisca. No jogo das tabolas reaes tira-se como no gamão por sorte, quem ha de jogar de mão, lançando cada um, um dado, e quem tira o ponto maior joga primeiro. Depois do primeiro jogo, joga sempre de mão, quem ganhou o ultimo jogo. As leis do jogo tanto sobre os casos em que os dados são validos, ou nullos, como sobre os outros, não differem das do gamão. Quando dous jogadores de forças desiguaes a respeito da sciencia deste jogo, querem jogar de maneira, que haja alguma igualdade, o que joga melhor dá a outro o partido em que ambos concordam, o qual pela maior parte consta de casas; por exemplo, de uma casa á porta; de uma, ou duas casas dentro, ou outro qualquer em que se ajustam. Si se não convenciona que depois do primeiro jogo jogará de mão quem ganhar o jogo antecedente, joga sempre de mão quem dá o partido. Se o partido é o de perder um dos jogadores dobrado, ou de restituir por fim metade, ou parte do dinheiro que ganhar; neste caso tiram por sorte a quem jogará de mão no primeiro jogo, e depois continúa a jogar primeiro quem ganhou o jogo antecedente. Posto que os envides se façam regularmente alternando os jogadores, a envidar cada um um jogo, em algumas partes podem envidar mais; o que se pratica sómente quando os jogadores convencionam entre si de jogar assim, para fazer o jogo mais forte.

Taco.

O jogo do taco joga-se em um taboleiro de 15 pés de comprimento, e seis de largura, com quatro bolas numeradas, entre quatro jogadores, ou entre dous. Em cada lado do taboleiro ha onze buracos, contando os dos cantos, e por consequencia dez tablilhas, uma entre cada dous buracos. Cada cabeceira tem cinco buracos, contando do mesmo modo os dos cantos, e por consequencia quatro tablilhas; o que dá o numero de vinte e oito buracos, contando uma só vez os dos cantos, e por consequencia vinte e oito tablilhas. Por cada buraco póde passar uma bola de duas pollegadas de diametro, e estão a distancias iguaes uns dos outros, o que faz com que as tablilhas sejam todas da mesma grandeza. Imaginemos uma linha parallela aos dous lados do comprimento, que divida o taboleiro em duas partes iguaes; cortando esta linha com outra linha recta parallela a uma cabeceira do taboleiro, á distancia do terceiro buraco contando o do canto, ha um arco de ferro da altura de cinco pollegadas, e de duas linhas de largura; fixo no taboleiro, e parallelo ás cabeceiras. O centro deste arco, é o ponto onde se cortam as duas linhas que acabamos de imaginar. No ponto da mesma linha que se suppõe dividindo o taboleiro em duas partes iguaes, e á mesma distancia da cabeceira opposta, ha uma argola de ferro, ou de

latão, que gira á roda. Esta argola designa-se com o nome de *aro*, e o arco de ferro com o nome de *barra*. Posto que o aro gire em roda, no principio da partida deve ficar com a face para a parte da barra, de modo que pondo-se uma bola atraz da barra na linha que imaginamos cortando o taboleiro em duas partes iguaes; e dando-se-lhe uma tacada, passe por baixo da barra, e vá passar pelo aro. Este aro deve ter um signal distinctivo da parte que no principio do jogo faz face á barra; porque como gira em roda, é necessario que os jogadores areconheçam distinctivamente, para qualquer ponto que se ache voltada nas differentes situações do jogo. Para principiar o jogo, cada um dos jogadores atira da parte da cabeceira do aro, a uma das quatro tablilhas da cabeceira opposta para se *habilitar*, para que a bola depois de dar na tablilha passe por baixo da barra. Nenhuma bola póde fazer jogo, á excepção de *truques*, em quanto se não habilita passando por baixo da barra, entrando pelo lado da tablilha, para o que se atira por *bricol* a primeira vez; porque sempre se principia da cabeceira opposta. Na primeira jogada é indifferente o jogar, ou não jogar de mão; mas depois que todos jogam a primeira vez, na segunda joga de mão o dono da bola, que se acha mais perto da barra; a este segue-se o seu contrario, que tem a bola menos apartada da barra; em terceiro logar, joga o parceiro do que jogou de mão, e ultimamente o parceiro do contrario. Quando se joga de dous, joga primeiro quem fica mais perto da barra, e depois o seu contrario; depois deste joga a segunda bola o que jogou primeiro, e ultimamente joga a sua segunda bola, o que jogou em segundo logar. Ou se jogue de dous, ou de quatro, joga-se sempre com todas as quatro bolas. O objecto primario do jogador, ou jogadores, que se não habilitaram na primeira jogada, é o de se habilitarem, e o dos outros, o de os embaraçarem que se habilitem, dando-lhes nas bolas, e apartando-lh'as dos pontos do taboleiro onde elles as jogam, para as fazer passar por baixo da barra. Ou se jogue de dous ou de quatro, ninguem póde jogar duas vezes successivas, mas no logar que lhe pertence alternando sempre. Se um jogador, que não está ainda habilitado tem occasião de fazer algum truque, deitando alguma bola contraria fóra do taboleiro por um buraco, ou por cima das tablilhas, joga a fazel-o, mas não joga ao aro, porque lhe não vale o que faz nelle, se não para perder. Expliquemos isto: a bola que passa pelo aro, entrando pela face para qualquer parte que ella esteja voltada, ganha um ponto; mas se em vez de entrar pela face do aro, entrar pelas costas delle, perde uma raia, a qual se designa a este jogo com o nome de *negro*. Assim, diz-se que um jogador faz um negro quando perde um ponto. Se algum dos jogadores tem occasião de fazer passar uma bola do contrario pelo aro, enfiando-a pela parte de traz, fal-a passar; porque a

bola que passa pelo aro entrando por traz perde um ponto, ainda que não esteja habilitada. Cada partida se joga a quatro pontos, mas nenhum dos jogadores póde contar senão os seus ganhos. Se faz perdas, não se contam para o contrario, descontam-se dos pontos que tem o jogador que as faz; e se não tem que descontar descontam-se-lhe dos primeiros pontos que fizer; de sorte, que as perdas que faz qualquer jogador retardam o seu jogo, mas não adiantam o do contrario. Os ganhos do jogo são; os truques, os quaes valem cada um dous pontos, quer sejam altos, quer sejam pelos buracos; e o ponto que se ganha enfiando a bola pelo aro pela parte de diante; as perdas são: um negro por cada negada, e outro por cada vez que a bola passa pelo aro entrando por traz, ou a faça entrar seu dono, ou o seu contrario. Se um jogador faz um truque, e se nega ao mesmo tempo, ganha um ponto, porque as negadas a este jogo não annullam os ganhos; desconta-se o ponto que se perde com a negada, dos dous que se ganham com o truque, de maneira, que se fica ganhando um, o qual se conta com os mais, que se vão fazendo para ganhar. O objecto dos jogadores depois que estão habilitados, é não só fazerem ganhos, mas de obstarem a que os seus contrarios os façam. Como os ganhos se fazem sómente com truques, ou enfiando a bola pelo aro, o objecto de cada jogador, é de apartar as bolas contrarias, de toda a parte d'onde se podem jogar sobre as suas com vantagem. Se tem alguma das suas á boca de um buraco, atira a retirar a bola contraria, que póde deitar a sua fóra do taboleiro, e se o contrario tem alguma bola na direitura do aro, atira a retirar-lhe a bola daquelle sitio, e não o podendo fazer, atira a voltar o aro, o qual muda de direcção todas as vezes que um jogador lhe póde tocar com a bola. Se um jogador faz passar alguma bola contraria pelo aro, entrando pela face, esta bola, se estiver habilitada, ganha um ponto para o seu dono, sem embargo de ser feita por outro. Se uma bola depois de passar pela barra, fôr passar pelo aro na mesma acção de se habilitar, ganha o ponto de passar pelo aro; mas se o aro estiver com as costas para a barra, e a bola passar por elle faz um negro. A bola com que se faz um truque, ou uma negada, deve entrar para o taboleiro pelo mesmo buraco por onde sahio. O jogador a quem ella pertence, quando a joga, põe-a na borda do buraco, e segurando a mão no cordão que tem cada buraco pela parte de fóra, dá a tacada, mandando a bola para onde a póde fazer com mais vantagem. Se a bola sahio com truque, ou negada alta; neste caso põe a bola em cima da tablilha, e dá a tacada fazendo-a ir para onde lhe póde ser mais vantajosa. A este jogo não se perde nada por errar a bola, o que faz com que os jogadores mandem as bolas para onde lhe faz mais conta, deixando de jogar sobre as dos contrarios, quando isso lhes convem. Póde-se tambem jogar a

ganhos nomeados. O aro serve de marca para se jogarem bolas francas ou livres.

Taipa.

Jogo de prendas; collocados os jogadores nos seus logares respectivos, dispõe o presidente o jogo, advertindo a todos, que quem nelle se equivocar pagará prenda; e diz, principiando pelo da sua direita.

1.ª Volta.—Naquella taipa está uma inguilfingalfa.

2.ª—Que teve sete inguilfingalfinhos.

3.ª—E busca quem lh'os inguilfingalfe, inguilfingalfamente.

4.ª—Se a inguilfingalfa, que os inguilfingalfou, inguilfingalfamente, não os sabe inguilfingalfar.

5.ª—Eu que não sou inguilfingalfador.

6.ª—Como os inguilfingalfarei, inguilfingalfamente melhor.

Bem entendido que em cada volta se repete o dito nas antecedentes, augmentando-lhe o que em cada uma se assignala.

Tombola.

O sorteio de uma tombola no fim de um sarão é um agradavel passatempo tanto para os moços como para os adultos. Os premios de que se compõe uma tombola consistem ordinariamente em brinquedos, objectos uteis ou de fantasia. Distribue-se a cada um dos convidados um cartão com um numero que deve corresponder ao numero com que está marcado o premio; outras vezes depois de se terem marcado os premios, pega-se em um sacco do jogo do loto, e cada um vai tirando á sorte o numero para ir buscar o premio correspondente. Tambem se póde fazer uso de dous baralhos de cartas, procedendo da maneira seguinte: a pessoa encarregada de distribuir os premios obriga cada um dos convidados a ficar com um certo numero de cartas, duas ou tres ordinariamente, até que fiquem distribuidas as 52 cartas. Convenciona-se depois, se ha 15 premios, por exemplo, que as 37 primeiras cartas que sahirem estão brancas, e começa-se a voltar as cartas do outro baralho uma a uma até 37. Os que tem as 15 cartas que faltam ficam certos de que tem premio, porém ainda em duvida se terão o premio grande, ou então um premio commum, ou ainda um premio ridiculo, sem ser de máo gosto, e que se mette no numero dos premios para provocar o riso. Para proceder ao sorteio das cartas premiadas, tiram-se primeiro alguns premios de pequeno valôr que pertencem ás primeiras cartas voltadas; as seguintes devem ter premios melhores, e reserva-se o premio ridiculo, e o premio grande, para as duas ultimas cartas.

Tonel.

Neste jogo ha uma machina de madeira, redonda ou quadrada, que se faz de diversas dimensões conforme o logar para que se destina. No tampão tem no meio uma guarita com a abertura para a frente, e diversos buracos redondos, estas aberturas correspondem interiormente, por meio de calhas, a outros buracos que estão na frente, cada um com um numero, sendo o numero mais alto o que corresponde á guarita. Para jogar-se marca-se uma raia á distancia que se convencionar, e usando de uma malha de bronze, com diametro mais pequeno do que o dos buracos, se atira para a fazer entrar nas aberturas do tampão, e vão-se marcando os pontos que se fazem até chegar áquelle que se convencionou seria o da partida ou jogo. Este jogo é sómente usado nas chacaras, hospedarias, e outros logares similhantes.

Tontina.

Jogo de cartas, em que podem jogar juntamente doze pessoas ou quinze, ou vinte. Faz-se uso de um baralho completo de 52 cartas. Distribue-se a cada jogador uns abonos compostos de vinte tentos, cada um com o valor que se estipula. Destes abonos cada jogador tira tres tentos que mette em uma bandeja, para formar o bolo; depois aquelle a quem coube por sorte dar cartas, depois de as baralhar, e dar a cortar ao da sua esquerda, dá uma carta descoberta a cada um, começando pela direita. Se a carta que se recebe é um rei, tiram-se tres tentos do bolo; se é uma dama, dous; e se é um valete, tira um tento. O dez não produz nem perda, nem ganho. O az obriga áquelle que o recebe a dar um tento ao jogador que está á sua esquerda. Se é um dous dão-se dous tentos ao segundo visinho da esquerda; e se é um tres, dá tres tentos ao terceiro visinho da esquerda. Quanto ao jogador que tem um quatro, deve metter dous tentos no bolo; um, se a carta é um cinco; dous, se é um seis; um, se é um sete; dous, se é um oito; e um, se é um nove. Depois de feitas todas as pagas, o jogador que é mão, baralha as cartas, dá-as a cortar, e distribue da maneira antecedente; e o jogo continúa deste mesmo modo até que se ganhe o bolo. E' preciso para isso, que á excepção d'um jogador, todos os mais tenham perdido os seus abonos; e aquelle que ainda o conserva ganha o bolo. Quando um jogador tem perdido todos os tentos diz-se que está *morto*: porém em quanto se não ganha o bolo, tem a esperança de *ressuscitar* por meio dos tentos que os seus visinhos, podem ser obrigados a darem-lh'os, nos casos em que se falou precedentemente. Em quanto um jogador está morto não recebe carta, e tambem as não dá quando lhe competir: porém ainda que venha

a receber um tento só, joga como todos os outros; e se vier a perder mais tentos n'uma mão, fica quite entregando o que tem.

Tortos.

Jogo de prendas; o presidente recomenda muito a attenção dos jogadores; e não menos, que em nenhuma maneira se alterem as palavras do jogo, sob pena de pagar prenda o sugeito que as alterar: do mesmo modo dará prenda aquelle que por esquecimento faltar á pontual observancia de qualquer dos requesitos, que este jogo demanda; isto supposto, principia pelo primeiro sugeito da direita do circulo, e diz assim.

1.ª volta.—Detraz d'uma porta torta
Estava uma velha torta.
2.ª volta.—Em uma coelheira torta
Fazendo uma torta torta.
3.ª volta.—Veio um cão torto
E comeu a torta torta.
4.ª volta.—Vio um velho torto,
E lançou mão de um páo torto.
5.ª volta.—Deu com elle no cão torto,
E sahio um moço torto.
6.ª volta.—Agarrou-se ao velho torto,
E deu-lhe uma lombada torta.
7.ª volta.—Morreo o velho torto.
E perderam o moço torto, etc.

E deste modo se podem ir encadeando quantas cousas tortas forem occorrendo, e vierem para ali a proposito, advertindo que em cada volta se repete tudo quanto se disse nas antecedentes, e no fim se desfaça tudo dizendo ás avessas; o que se equivocar, paga prenda.

Toucador.

Este jogo de prendas joga-se de pé: por tanto aquelle que primeiro faz de presidente (porque de cada volta ha um differente) adverte a cada um dos jogadores, que tome o nome de uma das muitas peças, de que se compõe um toucador: como são, mesa, espelho, caixa dos pés, pentes, pomada, ganchos, alfinetes, etc. e ainda quando o numero dos jogadores seja grande, nunca faltará em que pegue, por não ficar fóra da roda, tal tem sido neste artigo a extravagancia das senhoras. Distribuido que seja o toucador, e antes de se começar a jogar, ficarão na sala tantos assentos, quantos forem os jogadores, menos um, isto para que as pessoas de que se compozer a roda, não possam jámais sentar-se em outros que não sejam os que lhe forem assignalados. Para principiar a jogar devem todos sentarem-se, e só fica em pé, e sem

assento no meio da casa o que a principio servir de presidente; este começando a girar á roda da sala, irá nomeando as peças do toucador, e á proporção que as fôr dizendo, as pessôas, a quem estas couberem, irão tambem levantando-se, e pondo-se atraz do presidente pela mesma ordem com que as fôr accusando, e seguirão depois o presidente, o qual continuará a dar voltas pela sala as vezes que lhe parecer, finalmente depois que tiver nomeado todas as peças do toucador, ou caso que sejam muitas, aquellas que julgar bastantes, para evitar a maior demora, dirá: venha o resto do toucador; então todos os que ainda se achavam sentados, se levantarão, e se arranjarão atraz dos mais como lhes couber por sorte. Depois de dar com a possivel ligeireza algumas voltas pela sala, sentar-se-ha o presidente, logo os mais procurarão fazer o mesmo, mas como infallivelmente deve haver um assento de menos, ficará um dos jogadores sem elle: este dará prenda, e passará a ser presidente seguindo em tudo o methodo do seu antecessor. Ninguem se deverá separar do logar que tiver apoz o presidente, sem que primeiro este se assente, e quem o fizer pagará prenda; pois ha muitos que para não ficarem sem assentos, assim que se persuadem que o presidente vae assentar-se, se assentam elles; e muitas vezes finge o presidente que se assenta, para fazer com que os que se arredarem, ou assentarem, paguem prendas; por tanto é necessario vivesa, e cuidado pois tal fôr o numero dos que se assentarem, ou tirarem da fileira, será nesta occasião o das prendas. O presidente dará principio dizendo deste modo: *Eu meus senhores, quero hoje pentear-me, porque tenho á noite uma funcção a que assistir; porém ah! que é já muito tarde, e não chega ainda o cabelleireiro: não terei mais remedio que arranjar-me como poder, dae-me promptamente o toucador que eu me toucarei como souber. Que dizeis? isto hade ser, pois não é para perder um baile, nem um cortejo a que me inclina o amor.*

Trempe.

Cartas

Para jogar a trempe tiram-se ao baralho os dez, os dous, os tres, e os quatros, e dão-se as 36 cartas que ficam uma a uma da direita para a esquerda, voltando-se a ultima na mesa, para se designar o trunfo como se faz no jogo da manillha. Como os tres jogadores são reciprocamente contrarios, todos tem obrigação de cobrir a carta, que vem jogada; de a cortar, quando tem trunfo, se estão baldos ao naipe jogado; e de recortar, quando estão baldos ao naipe cortado, e tem trunfo maior para poderem recortar. Como as vasas se compõe cada uma de tres cartas, o numero dos pontos é de 72 como na manilha, por isso cada um dos tres jogadores perde em cada mão, tantos como faz de menos de 24, que é a terça parte de 72. Por uma consequencia neces-

saria deste principio, quem faz mais de 24, ganha os que excedem este numero, ao jogador que faz menos dos que lhes competem, ou a ambos, se nenhum delles completa o numero de 24, que precisa fazer; para não perder nenhum. A trempe não é maisdo que a manilha jogada entre tres pessoas, e por isso é desnecessario falar do valor das cartas, e da marcha do jogo.

Treze.

Cartas

Jogo de parar, que se joga com um baralho completo de 52 cartas, entre um banqueiro, e differentes pontos. Depois que os pontos fazem as suas paradas, o banqueiro dá as cartas a cortar ao da sua esquerda, e lança a primeira carta do baralho na mesa descoberta, dizendo az; depois lança a segunda dizendo dous; depois a terceira dizendo tres; a quarta dizendo quatro; a quinta dizendo cinco; a sexta dizendo seis; a setima dizendo sete; a oitava dizendo oito: a nona dizendo nove; a decima dizendo dez; a undecima dizendo valete; a duodecima dizendo dama; e a decima terceira dizendo rei. Se na nomeação que faz das cartas succede, que alguma das que nomeia, é a mesma que elle designa, ganha as paradas dos pontos; mas se nenhuma succede ser, a que elle nomeia, perde todas as paradas. Continúa a ser banqueiro, em quanto não perde; mas logo que perda, passam as cartas ao ponto da direita, o qual conserva as cartas até perder, para passarem ao que se seguir. Se o banqueiro ganha nas primeiras treze cartas, tira outras treze sem baralhar, e continúa até quatro vezes com o mesmo baralho; mas depois da quarta vez se continúa a ganhar, deve baralhar. Faltando-lhe cartas para completar a ultima tirada, póde baralhar algumas das que sahiram, e ajuntal-as ás que tem na mão sómente para completar esta ultima tirada. O jogo do *treze* sendo, como é, essencialmente de azar é prohibido, póde unicamente ser jogado por entretenimento, e nunca com ambição de ganhar dinheiro.

Tres Setes.

Cartas

O tres setes joga-se de dous modos, um que se denomina *tres setes na mão*; e outro chamado *tres setes na mesa*.

Tres setes na mão. — Joga-se entre quatro jogadores, de parceiros, e assentados alternativamente. Os parceiros escolhem-se por convenção, ou tiram-se por sorte: quem tira a carta menor dá cartas. Tiram-se ao baralho os oitos, noves, e dez, e dão-se todas as cartas tres a tres, e no fim duas a duas; porque como se dão dez a cada jogador, á terceira vez só ficam duas para cada um. Em algumas partes dão-se cinco a cinco, mas este ultimo modo é um abuso, de que os jogadores de má

fé podem tirar grande vantagem. O valor das cartas é em cada naipe na ordem que se segue; o tres, o dous, o az, o rei, o valete, a dama, o sete, o seis, o cinco, e o quatro. A este jogo não ha trunfo, e por consequencia nenhuma carta póde pegar em carta de naipe differente do seu. O jogo é de 41 pontos, que se lavram, primeiro 21 por baixo, e depois 20 por cima. Quando se deslavram os 21 por baixo, mette-se no seu logar um tento grande, ou outro qualquer signal para se saber, que já se fizeram os primeiros 21. Os pontos contam-se por dous modos, com accuses, ou com o valor das figuras. Os accuses são quatro, a saber: o dos ternos; o dos duques; o dos azes; e o das *politanas*. Quem tem tres ternos na sua mão, lavra tres tentos e tendo-os todos quatro, lavra quatro tentos; de tres duques, lavram-se tambem tres tentos, e de todos quatro, quatro tentos: de tres azes, tambem se lavram tres tentos, e de todos, quatro tentos. De cada politana, que consta do az, do dous, e do tres de um mesmo naipe, lavram-se tres tentos, Os pontos das figuras contam-se do modo seguinte. Depois que se acaba de jogar a mão, o jogador que quer contar, pega no monte das vasas, que fez junto com o seu parceiro, e conta um ponto por cada az, e outro por cada tres figuras; os ternos e os duques, valem por figuras. A ultima vasa, a que se dá o nome de *terra*, vale um ponto, para quem a faz, independente das figuras que contem. Os pontos de todo o baralho são onze, a saber: quatro dos azes, e seis das figuras, e um da ultima vasa. As figuras são vinte, a saber: os reis, as damas, os valetes, os ternos, e os duques; mas como são necessrias tres para fazer um ponto, as que sobram de 18 não valem nada. Como é grande vantagem ser mão, quem erra as cartas perde tres tentos, e torna a dar cartas. Todavia se o erro é só de uma carta, e o jogador que é mão quer se jogue, tira-se uma carta ao acaso a quem a tem de mais, e dá-se a quem a tem de menos. Se o erro é de mais de uma carta, então torna-se a dar. Se o jogador que é mão tem que accusar, accusa o que tem, e joga a carta que quer para a primeira vasa; o segundo que é a jogar faz o mesmo, e successivamente os outros, de sorte, que ninguem póde accusar, antes que lhe pertença jogar, nem depois, se se esquece de o fazer no seu logar. Para accusar as politanas é necessario mostral-as; mas nos outros accuses basta dizer a carta que lhe falta, se tem as outras tres, ou dizer, que as tem todas quatro, quando as tem todas. O jogador que renuncia não póde contar pontos. Quem tem uma politana deve jogar primeiro o az, e deixar o dous, ou o tres para presa, porque como o az conta um ponto, ninguem se deve expor a perdel-o. Dizemos que se deve deixar o dous, ou o tres para presa, porque o jogador que tem boas cartas deve jogar de modo, que possa dar terra. Quem tem um tres com um dous, e duas ou

tres cartas do mesmo naipe, deve jogar o dous, para avisar o seu parceiro de que lhe fica o tres, o qual se tiver tres cartas de az, deve descartar-se de uma figura, não sendo o rei, ou de uma carta pequena, para fazer o az, depois que elle fizer o tres. Quem tem um az secco, isto é, sem nenhuma carta do mesmo naipe, deve dal-o ao tres do seu parceiro, para o não perder. Quem tiver o tres com um az, e rei, e tres ou quatro cartas mais, deve jogal-o á cabeça para avisar o seu parceiro, que lhe dê o dous se o tiver, e se não deve esperar, que lhe cahia de algum dos contrarios, deixando-lhe a rifa segura. Se lhe não cahir á primeira, póde tiral-o depois com o rei, e salvar o az. Quem joga uma carta branca, dá aperceber ao seu parceiro, que tem uma carta naquelle naipe, o qual em consequencia disto deve pegar, e jogar-lhe uma figura. Quem tem um tres, ou dous acompanhado de uma carta, não deve jogar por este naipe, porque se o parceiro tiver ali uma rifa, não tem depois carta com que o possa encartar. Quem tem um dous, e az, ou o dous com uma, ou duas cartas, não deve jogar por este naipe, para não enganar o parceiro; é preciso que tenha, pelo menos, tres cartas com o dous. Quando algum jogador accusa os ternos, e o seu parceiro tem em alguns daquelles naipes o az, e dous, deve jogar com preferencia o az, e se tiver o dous em outro naipe, deve jogal-o, para que elle possa regular o seu jogo. Em uma palavra um bom jogador deve tomar sentido nos accuses, para fazer juizo da disposição do jogo, e jogar em consequencia o que lhe convier melhor, guardando presas para dar terra, ou fazendo as suas cartas, e sobre tudo os azes, quando os contrarios estiverem fortes. Se alguns dos jogadores tem algum accuse, com que possam acabar o jogo, dá-se o jogo por acabado no momento em que elles o manifestam ainda que os outros tenham cartas para ganhar, contando-se os pontos no fim do jogo.

Tres setes na mesa. — O jogo dos tres setes na mesa joga-se entre duas pessoas, tira-se por sorte a quem ha-de dar cartas, e dá-as quem tira a carta menor. As cartas dão-se quatro a quatro alternativamente; cada um dos jogadores põe as suas na mesa em cinco macetes, composto de quatro cartas cada um. Pela maior parte põe-se os macetes com as costas para baixo, ficando a carta de cima com a pintura patente, de maneira, que quando se tira do macete a carta descoberta para a jogar, fica a debaixo descoberta. O jogador que é mão joga a carta que lhe parece, com tanto que seja uma das que estão á vista; e o outro pega, se tem carta superior do mesmo naipe, nas cinco que estão á vista, ou larga, se lhe não faz conta pegar. Depois d'isto joga primeiro quem faz a vasa. A este jogo ganham-se tres tentos por cada politana, que se accusa, e outros tres accusando os tres ternos, e quatro accusando-os todos quatro. Ganha-se um tento accusando tres cartas quaesquer que sejam, e dous accusando quatro cartas.

Por exemplo, quem accusa tres reis, tres damas, tres valetes, tres setes, etc. ganha um tento, e accusando quatro reis, quatro azes, quatro cincos, etc. ganha dous tentos. Para accusar tres cartas basta ter duas nos seus macetes, e estar a outra á vista em algum dos macetes do contrario; e para accusar quatro, é necessario ter tres nos seus macetes á vista, e que a outra esteja descoberta nos do contrario. Se um jogador depois de accusar tres cartas, e tendo já jogado uma, descobre outra irmã, torna a accusar de novo, e ganha outros tres tentos, se são os ternos, e um se são os duques, ou outras cartas. Se depois que um jogador accusa os ternos, joga um d'elles, e se descobre outro ao contrario, ganha então este outros tres tentos, porque como tem dous descobertos nos seus macetes, e o outro tem um ainda á vista, póde accusal-os. Do mesmo modo, se um jogador joga outra qualquer carta de que accusou tres, e o contrario vem a descobrir outra nos seus macetes, como tem duas da sua parte, ganha um tento por este accuse. Quem erra as cartas perde tres tentos, e torna a dál-as. Quem renuncía não tem pena, porque como joga com as cartas descobertas, póde o seu contrario obrigal-o a dar carta do naipe jogado. Quem mexe em um macete, de modo que se possa conhecer a carta debaixo, é obrigado a jogar a carta em que mexeu, e se não é de mão, e a carta em que mexeu não é do naipe do do contrario, então póde jogar de outro macete para não renunciar; porém tem a pena de não podêr jogar nas tres mãos seguintes, carta do macete em que mexeu; excepto se lhe jogarem naipe, que não tenha nos outros quatro macetes. A maior parte dos jogadores querendo evitar uma pena que parece impropria do jogo, põe os macetes de cartas com as costas para cima, descobrindo sómente a ultima carta, e só depois que jogam uma carta descobrem a que estava debaixo d'ella A marcha do jogo é a mesma dos tres setes na mão, com a differença de se jogar entre duas pessoas sómente, e de estarem patentes as cartas que se vão jogando. Assim a sciencia d'este jogo, consiste em regular as jogadas de modo, que se possam fazer muitas figuras, e sobre tudo os azes, e em conservar cartas para dar terra, quando isso é possivel. O jogo é igualmente de 41 pontos, como o dos tres setes na mão, e contam-se tambem primeiro os 21 por baixo. Em algumas partes jogam-se os tres setes na mão com signaes; por exemplo, quando um jogodor quer mostrar ao seu parceiro, que não tem mais cartas do naipe jogado, mette a sua carta debaixo da vasa; quando lhe quer mostrar, que ainda tem alguma carta para fazer, arrasta a carta para si; e quando lhe quer mostrar que está forte naquelle naipe, bate com a carta. Se são permittidos os signaes para fazer conhecer o jogo do parceiro, devem estabelecer-se para tudo; e se não são permittidos, devem desterrar-se do jogo como abusivos. Em

algumas partes contam-se os pontos, que excedem de um jogo, para o jogo seguinte, quando se acaba de jogar a mão, em que termina o jogo; porém os pontos de accuses, nunca passam para o jogo seguinte, quando se dá o jogo por ganho, antes de se jogar a mão até o fim. Tambem se jogam em algumas partes os tres setes na mão accusando todas as cartas, como nos tres setes na mesa, e com differentes politanas. Por exemplo, uma politana de az, dous, e tres, ganha tres tentos, e se a estas cartas se ajunta o quatro, ganham-se quatro tentos; se a politana é de cinco cartas, ganham-se cinco tentos; se é de seis cartas ganham-se seis tentos, e podem crescer até o numero de dez cartas, porque ganham dez tentos, com tanto, que as cartas sejam do mesmo naipe. Ha além d'isto cinco modos differentes de ganhar, que tem todos as suas pagas particulares, os quaes se designam com os nomes seguintes: *Strammasete*, *Strammason*, *Callade*, *Calladon*, e *Calladondrion*. Faz-se Strammasete, quando dous parceiros fazem nove vasas, em que se comprehende a ultima, e em que a vasa dos seus contrarios não comprehende um az, nem tres figuras, para poderem contar um ponto: paga-se com tres tentos mais além dos onze do jogo. Isto mesmo feito por um jogador sem ajuda do seu parceiro, é o Strammason, o qual ganha seis tentos, além dos onze do jogo. Callade ganha quatro tentos além dos onze do jogo; dá-se quando dous parceiros fazem entre ambos todas as vasas. Dá-se Calladon, quando um jogador faz todas as vasas, sem ajuda do seu parceiro, e ganha oito tentos além dos onze do jogo. Calladondrion, faz-se quando o jogador, que é mão, tem uma politana de dez cartas, com que faz necessariamente todas as vasas, ganha dezaseis tentos além dos onze do jogo. Estes dezaseis tentos pagam-se separados pelo preço em que se convém, antes de se principiar a jogar, e não se contam para se completar os do jogo. Nos paizes onde se joga d'este modo, não excede cada jogo 21 pontos, os quaes se lavram, primeiro onze por baixo, e depois dez por cima. Os dous parceiros que fazem vinte e um, antes que os seus contrarios tenham onze, ganham o jogo dobrado. Deve advertir-se que se não jogam os tres-setes d'este modo, sem uma convenção preliminar sobre as pagas do jogo.

Trinta e um.

Cartas

O trinta e um joga-se com um baralho completo de 52 cartas, e pódem jogal-o muitas pessoas no mesmo tempo. De ordinario joga-se sem se tirarem os logares por sorte, e quando se tiram d'este modo, cada jogador toma o que lhe pertence, e quem tira a carta maior dá cartas. Depois de as baralhar, e dar a cortar ao da sua esquerda, dá tres ao da direita, o qual é obrigado antes

de as vêr, a entrar para o bolo, com a entrada que se estipula para todos. Depois disto dá tres ao que se segue; este depois de as vêr entra para o bolo, com uma entrada igual á da mão, se quer jogar; e se não quer jogar dá estas tres cartas ao que lh'as deu, o qual as mette debaixo do baralho, e dá tres ao jogador que se segue; este depois de as vêr, entra para o bolo, com uma entrada igual á da mão, se quer jogar, e não querendo jogar, entrega como o outro as cartas. Todos os mais jogadores fazem o mesmo sem exceptuar o pé, o qual tira as suas quando lhe chega á mão, e depois de as vêr entra para o bolo, se quer jogar, ou mette as cartas debaixo das outras, se não quer jogar. Quando são muitos os jogadores, ajuntam-se as cartas dos que não jogam em um monte, para se baralharem, e continuarem a dar cartas aos que as pedirem, no caso de se acabarem as do baralho antes do fim da mão. Cada figura vale dez pontos; o az um, ou onze, segundo a vontade de quem o conta; e as outras cartas o que pintam. Depois de entrarem para o bolo todos os jogadores que querem jogar, a mão pede uma, ou mais cartas, até fazer o ponto de trinta e um, ou outro em que se queira ficar. Se faz trinta e um mostra-o, e ganha o bolo, não tendo algum dos outros trinta e um na mão. Neste caso fica o bolo empatado, e baralham-se as cartas para se jogar a mão seguinte. Se tem trinta e um nas tres cartas mostra-o, e ganha o bolo, se não ha outro que lh'o empate. Se com as tres cartas, ou com estas juntas ás que pede, faz o ponto de trinta ou outro qualquer em que lhe faça conta ficar-se diz: *fico*. Se passa o ponto de trinta e um, deita as cartas fóra; porque perdeo o direito ao bolo naquella mão. Depois que a mão passa, ou diz que fica, o jogador que se segue immediatamente á sua direita, póde pedir cartas até passar, ou fazer o ponto de trinta e um, ou outro qualquer em que lhe faça conta ficar-se; ou ficar sem pedir cartas. Todos os outros jogadores podem fazer o mesmo, cada um segundo a ordem do logar em que se acha. Se todos passam sem que ninguem tenha ficado, ganha o pé o bolo, sem necessidade de mostrar as suas cartas. Se fica só um, e todos os mais passam, ganha o bolo, mas é obrigado a mostrar as cartas. Si se ficam dous, ou mais jogadores, ganha o que se ficou no ponto mais proximo do trinta e um; e se dous, ou mais empatam no ponto maior, ganha o que é mão, ou está mais perto d'ella. Qualquer jogador póde fazer trinta e um, por quatro modos differentes; o 1.°, quando os pontos das cartas que pede, juntos com os das tres cartas que lhe deram, fazem trinta e um; 2.°, quando lhe dão nas tres cartas duas figuras, e um az, a que se dá o nome de *trinta e um de estampa*, o az é considerado como figura. Quando tem este trinta e um ganha, mostrando-o quando lhe chega a mão, se algum dos jogadores que se seguem não tem outro igual; neste caso empa-

tam. O 3.º, quando lhe dão nas tres cartas dous azes e uma figura, ou um dez, o qual se chama *trinta e um de principe;* mostra-se sem se permittir que os outros jogadores peçam cartas, porque ganha a tudo, excepto a outro similhante, se o houver já fóra. O 4.º, quando as tres cartas que lhe dão são tres azes; este mostra-se sem permittir que os jogadores peçam cartas; porque ganha a tudo, e não póde ser empatado. Este trinta e um toma o nome de *trinta e um real, ou imperial.*

Leis do jogo.—1. Os logares tiram-se por sorte; quem tira o rei, escolhe logar, e dá cartas a primeira vez; quem tira a dama toma logar á direita do rei, depois o do valete, dez, nove etc.

2.—As cartas dão-se tres a tres, pela direita.

3.—A mão deve fazer a sua entrada para o bolo antes de vêr as cartas.

4.—Quando se não marcam as entradas, a mão póde entrar com o que quizer, excepto nos bolos empatados, em que se não póde entrar com mais de dobrado da entrada ordinaria.

5.—Quando se põe couto nas entradas, ninguem póde exceder os limites que as regulam, tanto para mais, como para menos.

6.—Ninguem depois de deitar as suas cartas fóra póde jogar com as de outro.

7.—São prohibidas todas as sociedades que podem prejudicar os outros jogadores; exceptua-se porém o caso em que se permittem por convenio geral, tacito, ou expresso.

8.—Ninguem póde pedir carta coberta, sem deitar na mesa descobertas, pelo menos duas, das tres primeiras, que lhe deram na data geral, excepto se se estipular o contrario.

9.—Se um jogador que pede carta coberta, disser que fica, suppondo que tem trinta, tendo trinta e um, póde desfazer o engano, em quanto o jogador da sua direita não pedir carta, ou mostrar trinta e um, se o tiver na mão; mas depois d'isto não lhe vale senão pelo ponto de trinta.

10.—Se um jogador pedindo cartas descobertas, com o seu jogo á vista se enganar, suppondo que faz o ponto de trinta, fazendo o de trinta e um, ganha não obstante o engano, porque pede a boa fé que todos os outros sustentem uma verdade, que se patentêa evidentemente aos olhos de todos.

11.—E' prohibido toda a especie de contractos entre um jogador que se ficou e o ultimo que pede cartas, por lesar todos os outros, decidindo do ganho do bolo, que o acaso póde fazer empatar.

12.—Todos os jogadores são obrigados a dar cartas, cada um quando lhe pertence, segundo a ordem dos logares.

13.—Se depois de se jogarem algumas mãos, se conhecer que o baralho tem cartas de mais ou de menos, ou duas cartas similhantes; valem as mãos que se tiverem jogado, porque isto não prejudica essencialmente o jogo.

Trinta e Quarenta.

O jogo do trinta e quarenta, ou trinta e um, joga-se entre um banqueiro, e pontos em numero indeterminado. Para isso ajuntam-se as cartas de seis baralhos completos, de cincoenta e duas cada um, o que faz trezentas e dôze. Como ha nas cartas duas côres, a negra, e a vermelha, põe-se na mesa dous cartões um negro, e o outro vermelho. Cada ponto poe a somma que quer sobre o cartão que lhe parece. Depois que os pontos tem feito as suas paradas, o banqueiro vae deitando na mesa cartas descobertas, uma a uma, até que os pontos das taes cartas cheguem a fazer trinta e um, e não excedam o numero de quarenta. Por exemplo, se depois de tirar um certo numero de cartas, faz trinta pontos, deve tirar mais uma; porque qualquer que ella seja póde fazer trinta e um, e não póde exceder o numero de quarenta. As figuras contam-se por dez pontos, e as outras cartas pelo que pintam; assim, o az vale um ponto, o duque dous pontos, etc. Tiram-se primeiro as cartas para a côr negra, e depois tiram-se para a côr vermelha. Se o ponto que se tira para a côr negra, é mais proximo a trinta e um, do que o ponto que se tira para a côr vermelha, cada ponto ganha uma somma igual á que parou no cartão negro: o que o banqueiro annuncía dizendo: *o vermelho perde*. Elle recolhe então o que se tem parado no cartão vermelho, e paga o que se tem parado no cartão negro. Se o ponto que se aproxima mais de trinta e um, é tirado para o cartão vermelho, o banqueiro o annuncía dizendo: *o vermelho ganha*. Neste caso recebe o que se tem parado no cartão negro, e paga o que se tem parado no cartão vermelho. Se os pontos tirados para a côr vermelha são iguaes aos que se tinham tirado para a côr negra, ninguem perde, nem ganha, quando os pontos iguaes são de 32 até 40. Até aqui o jogo é perfeitamente igual; porém ha desvantagem para os pontos, quando o banqueiro, depois de tirar trinta e um para a côr negra, tira trinta e um para a côr vermelha; porque ganha metade das paradas sobre os dous cartões. Esta vantagem para o banqueiro avalia-se a dous por cento. Observa-se que dos dez pontos de trinta e um a quarenta, uns vem mais vezes do que outros. Por exemplo, o de quarenta não se póde fazer, senão quando a ultima carta é um dez, ou uma figura. O de trinta e nove faz-se com carta de dez pontos, ou de nove; porque se o ultimo ponto for vinte e nove, e vier um dez, ou uma figura, faz trinta e nove; e se fôr trinta, faz os mesmos trinta e nove, com um nove O de trinta e oito faz-se com 10, 9, e 8. O de trinta e sete com 10, 9, 8, e 7. O de trinta e seis com 10, 9, 8, 7, e 6. O de trinta e cinco com 10, 9, 8, 7, 6, e 5. O de trinta e quatro com 10, 9, 8, 7, 6, 5, e 4. O de trinta e tres com 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, e 3. O de trinta e dous com 10, 9, 8,

7, 6, 5, 4, 3, e 2. O de trinta e um com 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, e 1. Como é constante que os effeitos se produzem em razão do numero das suas causas, póde-se estabelecer que o ponto de trinta e um succederá 13 vezes, entretanto que o de 32 não succederá senão 12 vezes. O de 33 onze vezes. O de 34 dez vezes. O de 35 nove vezes. O de 36 oito vezes. O de 37 sete vezes. O de 38 seis vezes. O de 39 cinco vezes. O de 40 quatro vezes. O jogo de trinta e quarenta sendo, como é, essencialmente de azar, é prohibido, póde unicamente ser jogado por entretenimento, e nunca com ambição de ganhar dinheiro.

Trunfo.

Cartas

Jogo de cartas entre duas pessoas, com um baralho de 32 cartas como o piquete. O rei é a maior carta, depois a dama, o valete, o az, o dez, o nove, o oito, e o sete. Depois de estipular o preço do jogo, e o numero de pontos de que será composto, tira-se a mão por sorte; para isso, cada jogador tira uma carta do baralho, e quem tira a menor dá cartas. Depois de as baralhar, e dar a cortar ao outro, distribue cinco a cada um, primeiro tres a tres, e depois duas a duas, ou vice versa; e devem dar-se sempre como no primeiro jogo. Depois de dar cinco a cada um, volta a que se segue para servir de trunfo. O jogador que é mão, começa a jogar pela carta que quer; o seu adversario é obrigado não só a dar carta do mesmo naipe, mas a carregal-a podendo; e estando baldo ao naipe jogado, é obrigado a cortar, tendo trunfo. O jogador que faz a vasa, é sempre quem joga primeiro para a que se segue. Depois de jogadas as cinco cartas, que cada jogador tem na mão, quem faz tres, ou quatro vasas, ganha um ponto; se algum dos dous jogadores dá geral, fazendo todas as cinco vasas, ganha dous pontos. Quando um jogador tem máo jogo, e receia que o seu adversario dê geral, póde offerecer-lhe um ponto por composição; e se elle não aceita a offerta, e perde o geral, não fazendo todas as cinco vasas, perde dous pontos. O trunfo joga-se tambem de quatro, e de seis jogadores de parceiros; neste caso os parceiros põe-se juntos de um lado da mesa, e os seus adversarios do outro, e podem vêr cada um, as cartas do seu parceiro. Em algumas partes um jogador póde dizer ao seu parceiro a carta que deve jogar; mas este modo de jogar é pouco usado. Tambem se joga o trunfo de quatro cada um para si; neste caso os azes são as cartas maiores, e pegam nos reis, estes nas damas, etc. Joga-se tambem de tres, e de cinco jogadores; e então havendo dous que façam cada um duas vasas, ganha quem faz as suas primeiro. Quem dá cartas gosa do privilegio de trocar uma das suas cartas pelo trunfo, qualquer que elle seja.

Leis do jogo. — 1. Depois de se tirar por sorte quem hade dar cartas, não se torna a tirar de novo, ainda que o baralho esteja errado.

2.—O jogador, que depois de ter tirado uma carta do baralho, para vêr quem dá cartas, a torna a metter nelle, sem a mostrar, reputa-se ter tirado um sete.

3.—Se um jogador em vez de tirar uma carta, tira duas vale a que se vê primeiro.

4.—Ainda que se achem algumas cartas voltadas no baralho, não se tira por isso novamente para vêr quem hade dar cartas.

5.—As cartas devem baralhar-se bem cobertas.

6.—Quando um jogador em vez de cortar as cartas, as baralha de novo, o seu adversario tem direito para dar com o outro baralho.

7.—Quando se vê alguma carta ao cortal-as, baralham-se de novo.

8.—Os expectadores que apostam por um jogador, não podem vêr o jogo do contrario.

9.—Nenhum expectador, aposte, ou não aposte, póde aconselhar um jogador, sem ser responsavel da perda que causa ao outro.

10.—As cartas devem dar-se sempre como na primeira mão; se um jogador muda de data, o contrario póde obrigal-o a dar novamente, com tanto que não tenha levado as cartas á cara.

11.—Si se acham duas, ou mais cartas da mesma casta no baralho, é a mão nulla, mas valem as que se tiverem jogado antes.

12.—Ainda que se conheça depois de jogar a mão, que faltava uma carta no baralho, conta-se o ponto para quem o ganhou.

13.—Não ha pena por jogar com antecipação, excepto a de fazer levantar a carta a quem a jogou.

14.—Se um jogador levanta vasas que lhe não pertencem, os expectadores são autorisados para advertir este engano, ainda que não apostem.

15.—O jogador que mistura o seu jogo com o baralho, perde dous pontos.

16.—Quem se encarrega de metter no jogo o dinheiro de algum apostante, é obrigado a lembrar que lh'o paguem, se ganha.

17.—Se algum dos jogadores se engana ao marcar, os expectadores são autorisados para advertirem este erro.

18.—O jogador que abandona o jogo perde-o; os jogadores que apostam podem fazel-o continuar, pelo que pertence ás apostas.

19.—Quando se estipula que se dará a desforra de um jogo, deve sustentar-se.

20.—Os dous jogadores tem direito de tomar, e cobrir elles mesmos as apostas dos expectadores.

21.—Os jogadores, tendo cada um quatro pontos em um jogo,

que se joga de cinco, podem fazer a composição que quizerem; mas os expectadores que apostam podem obrigal-os a jogar a mão, para decidir as apostas.

22.—Quando algum jogador offerece um ponto ao seu contrario por composição, se ha apostas, deve mostrar o seu jogo aos expectadores, para se justificar da sua boa fé.

23.—Se um jogador erra as cartas, torna a dar. Os expectadores tem direito para advertir o erro, se o jogador contrario o não percebe.

24.—O jogador que renuncia, perde um ponto. Os expectadores podem advertir este erro; e quem renuncia, é obrigado a mostrar as cartas. Se é a mão quem renuncia, deve jogar a primeira carta á escolha do pé; e se é este quem renuncia, a mão póde jogar o que quizer.

25.—Se o jogador que dá cartas, volta para trunfo uma carta, que não seja a undecima, a mão tem direito para ver o jogo delle, ou para fazer dar novamente cartas, conforme quizer. Jogando-se a mão deve ser trunfo a undecima carta.

26.—Quando o jogador que é mão dá cartas por engano, póde remedial-o, em quanto não volta o trunfo; mas depois de o voltar, joga-se a mão.

27.—Se algum dos jogadores, ou dos expectadores, conhecerem que ha carta voltada, devem dar-se de novo, com tanto que se não tenha descoberto o trunfo.

Truque.

Cartas

O jogo do truque, ou do *zápete*, não differe do que já tratamos com o nome de *chincalhão*, senão em constar o jogo de doze pontos, e em terem as tres cartas maiores do chincalhão mais valor dos que o das cartas ordinarias similhantes a ellas. O cinco ouros, e o cinco páos, não valem mais do que os outros cincos; nem a dama de espadas tem mais valor, do que as outras damas; assim, a carta maior, é o quatro páos, que toma o nome do *zápete*. Em muitas partes joga-se o truque não tendo tambem e quatro páos, o sete copas, o sete ouros, e a espadilha maior valor, do que as cartas do mesmo ponto. Assim as maiores cartas são os ternos, os duques, etc. O sete copas toma em algumas partes o nome de *manilhão*. Posto que os envides do truque sejam essencialmente os mesmos do chincalhão, differem na expressão. Depois que um jogador truca, se o outro quer envidar, diz: *tres mais são seis*; e se o que trucou quer pôr nove, diz: *tres mais são nove*; seguindo esta formula em logar da de *vale seis, vale nove*, etc. de que se usa no chincalhão. Quando um jogador truca, ou põe seis, nove, ou mais, o jogador contrario que é a falar, tem o arbitrio de consultar o seu parceiro para aceitar, ou de aceitar sem o consultar.

Vaite a elle.

Jogo de rapazes, que serve ao mesmo tempo para exercicio do corpo, e de passa tempo. Formam todos os jogadores uma roda, dando as mãos, e ficam dous de fóra, que são tirados á sorte; destes um foge, e o outro trata de o apanhar, e dar-lhe tres palmadas nas costas. O seu giro é constantemente unido á roda dos jogadores pela parte de fóra, sem que se possam afastar. Quando o que foge está cançado, ou se quer livrar do seu inimigo, agarra n'um da roda, e diz-lhe: *vai-te a elle*, ficando em seu logar: mas não póde fazer isto sem que primeiro tenha dado tres voltas em roda. Então o novo jogador corre atraz do que está fóra, e assim prosegue o jogo.

Vermelhinha.

Cartas

Jogo de parar; o banqueiro tem na sua mão direita um baralho de cartas, e deixa ver a debaixo que suppomos ser um az de ouros; depois põe (apparentemente) este az de ouros sobre a mesa no ponto A, coberto. Mette nos pontos B, C, D, outras tres cartas tambem cobertas.

A.B.
C.D.

Depois passa rapidamente com a mão direita, o az de ouros do ponto A ao ponto B, do ponto B ao ponto C, etc.; entretanto que com a mão esquerda faz passar com muita ligeireza uma outra carta do ponto B ao ponto C, e do ponto C ao ponto A. O banqueiro aposta que ninguem adivinhará onde está o az de ouros, porque em todos os zigue-zagues que descreveo, se perdeo de vista. O expectador que o seguio de vista aposta que adivinha, cuidando que elle está no ponto C; porém qual é a sua admiração e surpreza, quando alli vê outra carta, e que se lhe faz vêr, que o az de ouros está no ponto A, ou no ponto B. Assim, cuidando ter-se enganado, aceita outra aposta, que igualmente perde, assim como as antecedentes. Em logar de az de ouros, costuma-se jogar com qualquer outra carta de naipe vermelho, e as outras tres de naipe preto, donde lhe veio o nome de vermelhinha, ou da *encarnadinha*. A vermelhinha sendo, como é, um jogo de azar, é prohibido, póde unicamente ser jogado por entretenimento, e nunca com ambição de ganhar dinheiro.

Versos soltos.

Jogo de prendas. O presidente repete uma relação, e não a sabendo de cór se aproveitará de alguma que achar á mão em qualquer comedia, e irá lendo. Cada um dos jogadores tomará

para si um verso, tambem de comedia, soneto, decima ou de outra qualquer peça de poesia, e do mesmo modo a acção correspondente a esse mesmo verso, que hade recitar; e caso este não peça accionado algum, fica a seu arbitrio uma acção que bem lhe pareça, com tanto que não seja similhante a outra, que haja já na roda. Postos depois todos em pé, e formados em linha começa o presidente a sua relação, que faça aquelle a quem uma similhante pertencer, repetir o verso que escolheo, e assim mesmo a acção de que se encarregou; e caso não esteja prompto, para fazer isto a tempo, paga prenda; e por isso é preciso que todos estejam com muito sentido, reparando para as acções do presidente, para não cahirem em falta, e evitar a pena; muito mais, quando elle repetir uma mesma acção, duas, e mais vezes consecutivas, ou com mediação de outra sómente. Tambem pagará prenda, se em logar de dizer o verso, que elegeo, disser outro, ou fizer outra acção, que não seja sua. Repetindo o presidente com velocidade a sua relação, e accionando com a mesma, que supposto sejam as acções fóra de proposito, o póde fazer em pouco tempo ajuntar muitas prendas.

Vida de Henrique IV.

Joga-se este jogo com dous dados, e com tentos aos quaes se dá um certo valor. O numero dos jogadores pode comprehender desde duas até quinze ou vinte pessoas. O jogo é um cartão dividido em 83 casas, que tem cada uma um numero, e uma denominação particular. O inventor deste jogo teve o designio de traçar ao espirito as diversas circumstancias que acompanharam a revolução franceza: debaixo deste ponto de vista, cada casa está caracterisada da maneira seguinte:

A 1.ª indica a igualdade.
A 2.ª a usurpação.
A 3.ª a escravidão.
A 4.ª a ignorancia.
A 5.ª a superstição.
A 6.ª as guerras civis.
A 7.ª a anarchia.
A 8.ª a crueldade.
A 9.ª o rei Henrique IV.
A 10.ª a bondade.
A 11.ª uma galinha.
A 12.ª uma outra galinha.
A 13.ª a sociedade.
A 14.ª a lei.
A 15.ª o bem publico.
A 16.ª uma galinha.
A 17.ª a traição.
A 18.ª o despotismo.
A 19.ª a casa dos doidos.
A 20.ª o espirito das conquistas.
A 21.ª a divida nacional.
A 22.ª a miseria.
A 23.ª o terceiro estado.
A 24.ª os impostos.
A 25.ª o clero.
A 26.ª a nobresa.
A 27.ª os bairros.
A 28.ª a intriga.
A 29.ª os ministros.

A 30.ª uma galinha.
A 31.ª as ordens de prisão.
A 32.ª a bastilha.
A 33.ª os recebedores das rendas do estado.
A 34.ª a bancarrota.
A 35.ª o autor do espirito das leis.
A 36.ª a coragem.
A 37.ª uma galinha.
A 38.ª a philosophia.
A 39.ª o grande Voltaire.
A 40.ª a tolerancia.
A 41.ª João Jacques Rousseau.
A 42.ª os direitos do homem.
A 43.ª o laço nacional.
A 44.ª uma galinha.
A 45.ª a revolução.
A 46.ª o genio de Mirabeau.
A 47.ª a assembléa nacional.
A 48.ª o patriotismo.
A 49.ª o dom patriotico.
A 50.ª a religião.
A 51.ª o poder legislativo.
A 52.ª a França.
A 53.ª a gloria.
A 54.ª a federação.
A 55.ª o altar da patria.
A 56.ª a commemoração de 14 de Julho.
A 57.ª o altar de hymenêo.
A 58.ª o poder judicial,
A 59.ª os principes.
A 60.ª a dissimulação.
A 61.ª a vigilancia.
A 62.ª a responsabilidade.
A 63.ª o rei Luiz XIV.
A 64.ª o delfim.
A 65.ª a viagem a Varennes.
A 66.ª o amor da Patria.
A 67.ª a aceitação da constituição.
A 68.ª os contra revolucionarios.
A 69.ª os aristocratas.
A 70.ª os frades.
A 71.ª a discordia.
A 72.ª a inconstancia.
A 73.ª uma galinha.
A 74.ª os cidadãos francezes.
A 75.ª a concordia.
A 76.ª a liberdade.
A 77.ª a corôa civica.
A 78.ª o amor do proximo.
A 79.ª o poder executivo.
A 80.ª o principe real.
A 81.ª a regeneração.
A 82.ª o paraiso.
A 83.ª a nova constituição.

Antes de se principiar a jogar, os jogadores mettem para bolo cada um quinze tentos, ou mais conforme se estipular, depois tira-se por sorte a ordem porque cada um deve deitar os dados. E' preciso que cada jogador tenha uma marca particular para fazer conhecer os pontos que tiver deitado, e para designar a casa em que fica. Por exemplo, se o primeiro que joga, deita o ponto sete, põe a sua marca sobre a casa da anarchia. Os que jogarem depois, põe igualmente as suas marcas sobre as casas que marcam os pontos que deitaram. Todavia esta regra tem duas excepções geraes fundadas sobre as disposições particulares do jogo: uma consiste em que cada vez que o ponto que se deita nos leva a uma casa onde se acha uma galinha, conta-se outra vez este mesmo ponto, por exemplo, se um jogador collocado na casa seis, deita o ponto cinco, vae para a casa onze; porém como esta casa está occupada por uma galinha, não póde ahi ficar, e deve contar de novo o mesmo ponto, que o conduz á

casa dezaseis; esta altima casa estando igualmente occupada por uma galinha, é preciso que o jogador se vá estabelecer na casa vinte e uma, depois de ter contado estes cinco pontos pela terceira vez. A segunda excepção geral applica-se ao caso em que um jogador deita um ponto que o conduz a uma casa onde já esteja outro jogador: é preciso então que o segundo torne para a casa d'onde sahio. Independentemente destas duas excepções geraes, ha outras particulares que se conhecerão pelas regras que se seguem. Quando um jogador vae para o numero cinco, casa da superstição, deve metter oito tentos no bolo. O que chegar ao numero nove, casa do rei Henrique IV., ganha dezaseis tentos, que tira do bolo. Quando se vae para o numero dezoito, casa do despotismo, fica-se excluido do jogo, e só póde tornar a jogar, renovando a entrada que fez no principio do jogo. O jogador que toca no numero vinte e um, casa da divida nacional, é obrigado a metter seis tentos no bolo. Se se chega ao numero vinte e cinco, casa do clero, vae-se collocar no numero cincoenta e sete, casa do altar do hymenèo. Aquelle que fôr para o numero vinte e seis, casa da nobreza, perde todos os pontos que tiver tirado, e torna para o primeiro numero, casa da igualdade. Quando se chega ao numero vinte e sete, casa dos dezaseis bairros, é obrigado a deixar o jogo, e não póde tornar a entrar sem renovar a entrada que se estipulou no principio da partida. Si se vae ao numero vinte e nove, casa dos ministros, deve-se ir collocar no numero sessenta e dous, casa da responsabilidade. Aquelle que chegar ao numero trinta e um, casa das ordens de prizão, fica excluido de continuar a partida, a menos que não renove a entrada que se estipulou no principio do jogo, e que jogue como se principiasse. A mesma regra se deve observar com o jogador que fôr ao numero trinta e dous, casa da bastilha. Quando se chega ao numero trinta e tres, casa dos recebedores das rendas do estado, mettem-se doze tentos no bolo. O jogador que chega ao numero trinta e cinco, casa de Montesquieu, tem o direito de se collocar no numero cincoenta e um, casa do poder legislativo: porém se esta casa está occupada, vae para o numero cincoenta e oito, casa do poder judicial; e se esta igualmente está occupada, vae para o numero setenta e nove, casa do poder executivo: emfim se estas tres casas estão occupadas por tres differentes jogadores, deve ficar no numero trinta e cinco. Quando se vae para o numero trinta e seis, casa da coragem, passa-se para o numero cincoenta e tres, casa da gloria. O jogador que chega ao numero cincoenta e nove, casa de Voltaire, vae para o numero setenta e sete, casa da corôa civica. Si se chega ao numero quarenta e um, casa de João Jacques Rousseau, vae-se para o numero setenta e seis, casa da liberdade. Quando se vae para o numero quarenta e cinco, casa da revolução, passa-se para

o numero oitenta e um, casa da regeneração. Si se toca o numero quarenta e seis, casa de Mirabeau, vae-se para o numero setenta e sete, casa da corôa civica. Quando se chega ao numero quarenta e sete, casa da assembléa nacional, deve-se ir para o numero setenta e cinco, casa da concordia. Aquelle que fôr para o numero 48, casa do patriotismo, ganha seis tentos, que tira do bolo. Si se vae para o n. 49, casa do dom patriotico, paga-se dez tentos, e vae-se para o numero 55, casa do altar da patria. Quando se chega ao n. 50, casa da religião, vae-se para o n. 78, casa do amor do proximo. Si se vae para o n. 52, casa da França, passa-se para o n. 61, casa da vigilancia. O jogador que vae ao n. 56, casa da commemoração do 14 de julho, ganha doze tentos, que tira do bolo, e passa para o numero 76, casa da liberdade. Si se chega ao n. 59, casa dos principes, paga-se dez tentos para engrossar o bolo. Logo que se chega ao n. 63, casa do rei Luiz XVI, vae-se para o n. 67, casa da aceitação. Quando se é conduzido ao n. 64, casa do delfim, vae-se para o numero 80, casa do principe real. Si se vae para o n. 65, casa da viagem de Varennes, deve-se voltar para o n. 14, casa da lei. O jogador que chega ao n. 68, casa das contra-revoluções, é obrigado a retrogradar ao n. 19, casa dos doudos. Logo que se chega ao n. 69, casa dos aristocratas, deve-se tornar ao n. 42, casa dos direitos do homem. Si se é conduzido ao n. 70, casa dos frades, retrograda-se para o numero 13, casa da sociedade. O jogador que chega ao n. 71, casa da discordia, é reenviado ao n. 7, casa da anarchia. Quando se vae para o n. 72, casa da inconstancia, retrograda-se ao n. 3, casa da escravidão. Si se vae ao n. 74, casa dos cidadãos francezes, ganha-se seis tentos que se tiram do bolo. Emfim o jogador que chegar justamente ao n. 83, sem que lhe falte, ou sobeje ponto algum, ganha a partida e o bolo. Aquelle que exceder o n. 83, retrograda tantos pontos como os que excede.

Vinte e quatro.

Este jogo é muito similhante ao do imperial, do qual segue quasi todas as regras: a principal differença é que neste jogo podem jogar até cinco pessoas, e que a carta que se volta toma o nome de *virada*. Quando jogam duas pessoas, fazem uso d'um baralho que comprehenda sómente as cartas desde os reis até aos cincos. Se jogam tres, ajuntam-lhe os quatros. Se jogam quatro, ajuntam-lhe os ternos; e se jogam cinco, ajuntam-lhe os duques. Em todos os casos cada jogador recebe doze cartas. As cartas tem o seu valor ordinario, o az, como na imperial, não vale mais do que um ponto. No vinte e quatro ha o *jogo de pontos*, e o *jogo de figuras* alternativamente. Assim começando a primeira partida pelo jogo de figuras, a segunda será

Cartas

o jogo de pontos; porém isto será de convenção, ainda que ordinariamente se comece pelo das figuras: entretanto é necessario estipular isto, porque no jogo de pontos, o az, o dous, o tres, o quatro, e o cinco, (e se são só dous, o seis, e o sete) contam-se na virada; entretanto que no jogo de figuras, é o rei, a dama, o valete, o dez, e o nove, que tem o privilegio de contar. As imperiaes são de duas sortes: ou quatro reis, quatro damas, quatro azes, etc. ou a reunião sem interrupção, das principaes cartas d'um mesmo naipe, neste ultimo caso, as imperiaes são pelo menos de cinco cartas; as de seis preferem ás de cinco, a estas preferem as de sete, etc. e assim sempre em augmento. Se ha empate, a que fôr da *virada*, ou do trunfo ganha, d'outra sorte prefere a mão. O ponto e os jogos, seja imperiaes, ou cartas que faz valer a virada, contam-se cada um por quatro pontos, ou um tento, e marcam-se áquelle que os fez. As vasas excedendo o numero de seis, se marcam como na imperial; o jogador que primeiro fizer vinte e quatro pontos, ganha a partida, e recolhe tudo quanto está no bolo. E'inutil dizer que é d'este numero vinte e quatro, que esta especie de imperial tira o nome.

Vinte e um.

Cartas O vinte e um joga-se de dous modos, ou do mesmo modo que o trinta e um, mas está fóra de uso; em algumas partes joga-se apacalado. O outro modo de o jogar é o que vamos descrever, e que se chama *vinte e um francez*. O vinte e um francez é um jogo apacalado, que se joga entre dous ou mais jogadores, com um baralho completo de 52 cartas. Diz-se que um jogo é *apacalado*, quando se ganham tres paradas como no pacão com o ponto maior, duas com o immediato, e uma com qualquer outro. Dão-se duas cartas pela direita a cada jogador, cada um pára o que quer, mas todos são obrigados a parar. O pé ganha, e perde para todos. Todos podem pedir cartas, se lhe convém. Quem ganha com dous azes, ganha quatro paradas, com vinte e um, tres; com vinte e duas, ou com qualquer outro, uma. O jogador que dá cartas é obrigado a queimar a primeira; e se dá duas, ou mais vezes na mesma mão, dá novamente as cartas a cortar, e queima outra, ou mais se quer. Designa-se com a expressão de *queimar* a carta, a acção de tirar a primeira de cima do baralho, e de a pôr no meio, ou no fundo. Tambem se diz, que um jogador queima as cartas, quando deita nos descartes as que lhe deram por não querer jogar nos jogos em que isso é permittido. Os pontos iguaes empatam. Quem dá as cartas continúa a dal-as até tirar vinte e um de estampa, e depois passam para o jogador da direita, e correm assim a roda. Quem dá cartas é senhor de as passar se quer antes de tirar vinte e um de estampa. A este jogo é grande vantagem dar cartas.

Vispora.

Entre nós, é com este nome que se conhece geralmente o jogo do loto, que se acha descripto no logar competente. Demos preferencia á denominação—Loto—por ser antiquissima, conhecida em todos os paizes, onde este jogo está vulgarisado.

Vivalamor.

Jogo de cartas, que se joga entre quatro pessoas, com um baralho completo de 52 cartas. O jogador que dá cartas, depois de as baralhar, e dar a cortar ao da sua esquerda, distribue treze cartas a cada jogador, a uma e uma, ou da maneira que lhe parecer, começando pela direita. Cada jogador examina as suas cartas, e separa para um lado a maior rifa que tiver d'um naipe. Depois o que é mão tira das suas cartas uma que não pertença á tal rifa, e dá a ao parceiro da sua direita, o qual lhe dá outra em troca; este faz o mesmo com o da sua direita, e assim continúa á roda, descartando-se das cartas que não querem; advertindo que tanto as cartas que se dão, como as que se recebem, devem ser cobertas. O fim de cada jogador, é ajuntar na sua mão um naipe inteiro, e aquelle que primeiro o fizer estende-o sobre a mesa, dizendo *vivalamor*, ganha o bolo, para o qual devem todos ao principio concorrer com uma quantia igual, que estipularão entre si.

Vôem, vôem.

Jogo de prendas; os jogadores formam um circulo, e o presidente adverte, que quando elle nomear animal que vôa, todos hão de levantar os braços, e movel-os, e quando fôr animal, que não vôe, que fiquem quietos como estavam. Se acaso o presidente nomear um quadrupede, e os jogadores moverem os braços, os que isto fizerem pagam prenda, e da mesma sorte ao contrario, se nomeando elle uma ave ficarem sizados e sem movimento. Para não haver disputas sobre se moveram, ou não os braços, importa advertir, que hão de levantar os braços, quanto seja possivel, não se consentindo, o que muitas vezes querem, que vem a ser, fazer simplesmente a acção com elles: porque d'esta maneira sempre haviam duvidas sobre mexer, ou não mexer, levantar, ou não levantar os braços. Ao presidente é permittido para fazer errar os mais, mover, e alçar os braços, seja, ou não ave o animal de que fala: por tanto os jogadores tenham cautella em reparar mais no que elle diz, do que no que elle faz.

Volante.

Jogo de rapazes, e proprio para se jogar no inverno. Joga-se

entre dous, um em frente do outro; e os instrumentos do jogo se denominam pás, e volantes. A *pá*, é formada de um páo dobrado, de figura ovada, e tecido com uma rede de bordões de viola, tão estirados, e tão tezos, que tem força para receber, e rebater o volante. O *volante*, é um bocado de cortiça, forrado de lãa, e com uns boraquinhos em roda onde se mettem pennas. Um dos jogadores atira com o volante, o outro recebe-o na pá, e rebate-o, continuando assim, e conservando-o sempre no ar, e aquelle que deixar cahir o volante no chão perde a aposta, se a ha.

Voltarete.

Cartas

O voltarete joga-se entre tres pessoas, e póde-se jogar de quatro; com um baralho de cartas sem oitos, noves, e dez.

Dos logares.—Os logares tiram-se por sorte; se jogam tres pessoas, tiram-se seis cartas do baralho, duas de cada naipe, e separando tres, uma de cada naipe, põe-se cada uma em seu logar da meza, com os pontos á vista, e depois de se baralharem as outras tres, com os pontos escondidos, cada jogador toma uma d'estas cartas, e vae assentar-se ao lado da mesa, onde está a carta do mesmo naipe. Si se joga de quatro tiram-se do mesmo modo os quatro logares por sorte.

Dar cartas.—O jogador que tira a carta de espadas dá cartas. As cartas são baralhadas pelo que fica á direita do que as dá, e cortadas pelo que fica á sua esquerda. Dão-se nove cartas a cada jogador, tres a tres, da direita para a esquerda, o que as dá põe depois a baralha no meio da mesa. E' sempre mão o jogador que fica á direita do que dá cartas, contra pé o que fica á direita d'este, e pé o terceiro em jogo, que jogando tres pessoas, é o que dá as cartas, e jogando quatro, o que fica á sua esquerda.

Ordem das cartas.—A ordem natural das cartas em naipe preto é assim: espadilha, manilha, basto, rei, dama, valete, sete, seis, cinco, quatro, e tres. O dous é manilha, quando o naipe é trunfo, e inferior ao tres, quando o naipe não é trunfo. A ordem das cartas em naipe vermelho, é assim: espadilha, manilha, basto, az, rei, dama, valete, dous tres, quatro, cinco, e seis. O sete é manilha, quando o naipe é trunfo, e inferior ao seis quando o não é. O az, quando o naipe não é trunfo, é inferior ao valete, e superior ao dous. Segue-se d'aqui, que ha onze trunfos em naipe preto, e doze em naipe vermelho, porque o az de espadas, que toma o nome de *espadilha*, e o de páos, que toma o nome de *basto*, são sempre trunfos,

Dos modos porque se podem fazer os jogadores.—Depois de dadas as cartas, conta cada jogador as suas, para se certificar se tem nove, e separando as que podem servir para se fazer, pede *licença* ou diz *faço-me só*, conforme o jogo que tem. Se tem os

azes pretos (nome com que se designa a espadilha, e o basto) póde fazer *voltarete de respeito*, sem que lh'o possam disputar. No caso de não ter jogo para se fazer diz *passo*, e entra com um tento para o bolo. O que se segue faz o mesmo; o terceiro póde fazer se em licença, ou só, depois que passa o primeiro, e o segundo, sem que nenhum d'elles lh'o embarace. Se todos passam á primeira vez, o que é mão póde fazer *voltarete segundo*, ou ir á *casca* sem que os outros lh'o possam embaraçar; se não faz nenhum d'estes jogos, passa com outro tento dizendo simplesmente *a mais*, e o segundo tem então o mesmo direito de fazer voltarete segundo, ir á casca, ou passar a mais. Se o segundo passa a mais, o terceiro tem então o mesmo direito; mas se não faz jogo, passa igualmente a mais, e baralham-se as cartas de novo, para se tornar a dar outra mão. O jogador que dá as cartas entra com vinte tentos para o bolo, com o seu equivalente em dinheiro, ou com a somma determinada, que se regula com o consentimento de todos. Si se não joga com dinheiro, distribuem-se a cada jogador tentos, e talhas para representarem o dinheiro, a que se dá o nome de *abonos*. Cada abono consta de cento e vinte tentos.

Do numero de vasas com que se ganha.—O jogador que se faz ganha o bolo, e as pagas competentes de cada um dos outros, se faz mais vasas do que qualquer d'elles; por exemplo, ganha sempre com cinco vasas, e com quatro vasas fazendo um dos contrarios tres, e o outro duas. Repõe, se faz quatro vasas, e um dos contrarios outras tantas, e o outro uma, e fazendo tres vasas cada um. Perde de *codilho*, quando faz menos vasas do que algum dos contrarios. Quando ganha, recebe o bolo, e as pagas do jogo em que se faz; quando perde de reposta, repõe o bolo, e paga a cada um dos contrarios o mesmo numero de tentos, que havia de receber d'elles se ganhasse; e quando perde de codilho, perde para o que lh'o dá, um numero de tentos igual ao que está no bolo, e para cada um as pagas que havia de receber se ganhasse. Si se joga de quatro, o que dá as cartas, não perde, nem ganha, excepto quando vai á casca das treze.

Das pagas.—As pagas em licença, são dous tentos de cada jogador; em voltarete segundo, quatro; em casca, cinco; em só, seis; e em voltarete de respeito, doze; isto nos tres naipes de espadas, páos, e ouros, porque no de copas, as pagas são dobradas. Além disto ganha-se um tento por cada matador, e dous mais si se fazem cinco vasas, antes que algum dos contrarios faça uma, a que se dá o nome de *cinco primeiras*. Si se fazem todas as nove vasas ganha-se *geral*, mas então não se ganham os dous tentos de cinco primeiras. As pagas de geral são: em licença, oito tentos; em voltarete segundo, dezaseis; em casca, vinte e quatro; em só, trinta e dous, e em voltarete de respeito,

sessenta e quatro. Isto fazendo todas as nove vasas sem declarar geral, antes de principiar a jogar; porque declarando-o antes, ganha-se dobrado, que são: em licença, dezaseis; em voltarete segundo, trinta e dous; em casca, quarenta e oito; em só, sessenta e quatro; e em voltarete de respeito, cento e vinte e oito. Quando se joga em copas todas estas pagas são dobradas. Perde-se o geral declarado, si se não dá tendo-o declarado, e perde-se o geral por declarar, si se continúa a jogar, depois de dar cinco primeiras. A espadilha, manilha, e basto, tomam o nome de matadores, quando se ajuntam na mão do feito, e as cartas do trunfo, que se lhe seguem immediatamente, tambem se pagam como matadores; porém se ha interrupção, não se pagam como matadores as cartas, que se seguem para baixo, da que falta na sequencia. Por exemplo, se o feito tem em espadas, espadilha, manilha, basto, rei, dama, valete, sete, cinco, quatro, todos são matadores, á excepção do cinco, e do quatro, os quaes o não são, por causa de ficar a sequencia interrompida, por faltar o seis. Se em logar do quatro tivesse o seis, todas as nove cartas seriam matadores.

Marcha do jogo. — Logo que os jogadores se encartam, e que o *feito* manda jogar, joga o que é mão, depois o que lhe fica á direita, e ultimamente o que deu as cartas, se jogam tres. Isso sómente na primeira vasa, porque em todas as outras, joga sempre de mão, o que fez a ultima vasa. Se o que joga a primeira carta trunfa, os outros dous parceiros são obrigados a dar trunfo se o tem, grande, ou pequeno, conforme cada um quer, porque não ha obrigação de cobrir a vasa. A regra geral é que os naipes obrigam cada um as suas proprias cartas. Por exemplo, se o que joga a primeira carta, jogar espadas, os outros dous jogadores são obrigados a deitar espadas; maiores ou menores, conforme cada um quizer; e assim nos outros naipes. Se algum dos dous jogadores, não tiver carta do mesmo naipe da primeira carta, é inteiramente livre para jogar sobre ella o naipe que bem lhe parecer, cortando a vasa, ou descartando-se, segundo a sua vontade. Ainda que a primeira carta que se joga para a vasa, seja cortada, não deixa por isso de obrigar o outro jogador, que se segue, a dar carta do mesmo naipe. Supposto a espadilha seja o az de espadas, não obriga, quando é jogada de mão a dar espadas, nem o basto obriga páos; porque como estes dous azes são sempre trunfos, não obrigam as cartas dos seus naipes, senão no caso em que algum d'estes naipes é trunfo. Ainda que algum dos jogadores que tem espadilha, manilha, e basto, ou alguma d'estas tres cartas, não tenha trunfo, não é obrigado a jogar nenhuma d'ellas ao trunfo que vier de mão, porque estes tres trunfos não são nunca obrigados aos outros. Todos os trunfos grandes, e pequenos, á excepção de espadilha, manilha, e basto,

são reciprocamente obrigados uns aos outros, de maneira que jogando-se de mão trunfo ainda que seja pequeno, os dous jogadores que se seguem, são obrigados a jogar trunfo se o tiverem, qualquer que seja, á excepção dos tres matadores. Supposto os tres matadores não sejam obrigados aos outros trunfos, não gozam entre si do mesmo privilegio, senão de maior para menor; porque os maiores obrigam os menores, sem que os menores obriguem os maiores. Eis aqui como. A espadilha obriga a manilha, e o basto; ea manilha obriga o basto; mas o basto não obriga a manilha, nem a espadilha; nem a manilha obriga a espadilha. A espadilha nunca é obrigada aos outros. Qualquer dos jogadores que tem algum d'estes matadores obrigados, não tem obrigação de o jogar ao que o obriga, senão nas circumstancias de não ter outro trunfo, porque a tel-o, é inteiramente livre de jogar o trunfo, ou o matador segundo lhe fizer mais conta. Depois de conhecer a ordem das cartas, tanto sendo trunfos, como não o sendo, e o modo porque se obrigam umas ás outras, toda a sciencia do jogo se reduz, no feito a fazer as vasas necessarias para ganhar, ou ao menos para fazer reposta, se não póde ganhar; e nos contrarios, a embaraçal-o de modo, que o obriguem a fazer reposta, ou a perder de codilho. Os contrarios do feito chamam-se um *forte*, é o que tem mais jogo, e que joga ordinariamente para codilhar, e o outro *fraco*, é o que tem menos jogo, e quer sempre reposta.

Dos differentes modos com que se póde pedir licença. — Nada embaraça mais os que principiam a jogar o voltarete, do que o saber, em que circumstancias devem pedir licença, ou passar: para os livrar d'esta difficuldade poremos aqui os mais pequenos jogos, com que se póde pedir licença, com alguma probabilidade de poder ganhar. A regra geral, é que se devem levar na mão tres vasas certas em trunfos para pedir licença; porque o mais que se póde esperar racionavelmente de comprar em quatro, ou cinco cartas, que se compram, são duas vasas. Com tudo como se leva regularmente um rei, que de ordinario faz uma vasa, e como alem d'isto, se póde ganhar por quatro vasas, obrigando um dos outros a fazer duas, joga-se algumas vezes com mais atrevimento. Principiaremos pelos naipes pretos: — Espadilha, manilha, basto. — Manilha, basto, rei, e cinco. — Espadilha, basto, rei, e cinco. — Espadilha, manilha, seis, e sete. — Espadilha, manilha, rei, e quatro. — Espadilha, basto, dama, e sete. — Manilha, basto, dama, cinco, e seis. — Espadilha, rei, dama, valete, e sete. — Manilha, rei, dama, valete, e sete. — Basto, rei, dama, e valete. — Manilha, basto, sete, seis, cinco, e quatro. — Rei, dama, valete, sete, seis, e cinco. — Espadilha, rei, dama, quatro, e tres.

Ha muitas outras entradas, que precisariam de uma grande

extenção, para se fazer o seu detalhe; mas que se podem conhecer com facilidade, regulando-as com pouca differença por estas. Levando um rei de qualquer dos outros naipes, póde regular-se como um trunfo, porque ha muita probabilidade de que se possa fazer vasa. Com tudo se o tal rei estivesse acompanhado de muitas cartas do mesmo naipe, póde ser facilmente cortado, e neste caso não se deve fazer muito fundo sobre elle. Neste mesmo caso equivale a um trunfo pequeno, que faz gastar ao jogador que o corta.

Em copas e ouros: — Espadilha, manilha, e basto. — Espadilha, manilha, az, e quatro. — Basto, manilha, az, e dama. — Espadilha, basto, az, e tres. — Espadilha, manilha, rei, e dama. — Espadilha, manilha, valete, tres, e um rei. — Espadilha, basto, rei, dama, e valete. — Basto, az, rei, dama, e valete. — Manilha, az, rei, dama, e valete. —Manilha, basto, rei, dama, e tres. — Manilha, basto, valete, dous, tres, e cinco. — Espadilha, basto, rei, dous e um rei.

Como ha mais trunfos em copas, e ouros, do que em espadas, e páos, é necessario melhor jogo para pedir licença nos primeiros dous naipes, do que nos segundos.

Dos menores jogos com que um jogador se póde fazer só. — Espadilha, manilha, basto, rei, seis, e uma balda. Chama-se *balda*, o não ter carta alguma de nenhum dos naipes, o que suppoe uma vasa cortada aos contrarios, com um pequeno trunfo. — Espadilha, manilha, rei, valete, dous reis, e uma balda. — Espadilha, manilha, basto, rei, e um rei. — Espadilha, manilha, basto, seis, tres, quatro, e duas baldas. — Manilha, basto, dama, valete, quatro, tres, e um rei. — Manilha, basto, rei, seis, cinco, quatro, e uma balda. — Basto, rei, dama, valete, sete, seis, e um rei. — Rei, dama, valete, sete, seis, cinco, quatro, e um rei. — Espadilha, rei, dama, sete, seis, quatro, um rei, e duas baldas. — Manilha, rei, dama, valete, sete, quatro, um rei, e duas baldas. Em copas, e ouros: — Espadilha, manilha, basto, cinco, tres, e um rei. — Espadilha, manilha, basto, rei, tres, e um rei. — Espadilha, manilha, az, seis, tres, um rei, e duas damas com guarda. — Manilha, basto, dama, valete, dous, seis, e um rei. — Basto, az, rei, seis, tres, dous, um rei, e duas damas com guarda. — Az, rei, dama, valete, dous, tres, seis, e um rei. — Manilha, basto, az, quatro, tres, cinco, um rei, e duas baldas. — Espadilha, az, rei, dama, dous, seis, um rei, e valete com guarda.

Os bons jogadores jogam algumas vezes só ainda mais fraco, sobre tudo sendo mão, ou pé. Chama-se *mão*, ao primeiro; *pé*, ao ultimo, que é, o que dêo as cartas, e *contrapé*, o penultimo, que é o do meio. O jogador de mão tem a vantagem de poder destrunfar os outros, se tem trunfos para isso, ou ao menos o

fraco, e evitar por isso que lhe cortem os seus reis; o que não só lhe faz ganhar jogos, que perderia sendo pé, ou contrapé, mas até lhe facilita algumas vezes cinco primeiras, com jogos que até poderia perder de codilho em qualquer das outras circumstancias. Alem d'isto tem tambem algumas vezes a vantagem de fazer reis, que não faria, se algum dos contrarios jogasse de mão, porque dando-se descartes um a outro, o descartado póde baldar-se das cartas, com que havia de servir-lhe os reis. O pé tem a vantagem de abonar as suas cartas, e de as fazer muitas vezes como se fossem reis. O pé, além d'esta vantagem, tem tambem, a de que não trunfam para elle, senão quando algum dos contrarios joga com trunfos iguaes; mas assim mesmo, tem muito mais vantagem em que trunfem para elle, do que em trunfar elle para os outros. O contrapé, ficando encravado entre os dous, é por esta causa o que fica em peior situação, porque além de não gozar das vantagens, de que gozam os outros, tem contra si, o poderem-lhe recortar as vasas, desandar os trunfos, e desabonar as damas, valetes, ou outras cartas, que poderia fazer reis, se fosse pé. O feito deve reparar nestas circumstancias, quando se faz.

Do voltarete de respeito.—O voltarete de respeito, é o mesmo jogo do voltarete, tanto pela preferencia, que tem sobre os outros, como pelo excedente das pagas; mas estas vantagens, são contrapezadas pela desvantagem, que tem de fazer conhecer aos contrarios uma parte do jogo. Como é preciso voltar os azes pretos na mesa, para fazer o voltarete de respeito, tem por esta razão os contrarios do feito a vantagem de conhecerem, que elle tem estas cartas, e a que volta: conhecimento que lhe dá a vantagem, de o poderem atacar com mais segurança. Supposto este jogo, seja o mesmo para se jogar, que o de licença, e só, a circumstancia de serem conhecidas algumas das suas cartas, devem fazer o feito mais circumspecto, sobre o modo de o fazer, e de o jogar. Como as pagas do voltarete de respeito excedem muito as dos outros jogos, principalmente em geral, eu explicarei as circumstancias em que um jogador se deve fazer, quando tratar do calculo do jogo.

Do voltarete segundo.—O voltarete segundo não tem as mesmas vantagens do voltarete de respeito, mas tambem não tem as mesmas desvantagens: razão, porque o jogador prudente deve fazel-o algumas vezes com preferencia ao voltarete de respeito, tendo os azes pretos. E' verdade, que as pagas nesta qualidade de jogo, são muito inferiores ás do voltarete de respeito, mas como se perde por isso mesmo menos, póde jogar-se com mais atrevimento. O que deve fazer com que o jogador prefira algumas vezes o voltarete segundo, ao voltarete de respeito, é porque neste ultimo faz conhecer aos seus contrarios tres cartas, duas

que são da primeira ordem, e uma, que é a volta, que póde tambem ser de consequencia depois do conhecimento das outras duas. Para fazer voltar ete segundo com prudencia, é necessario ter alguns reis, manilhas, ou cartas grandes nos outros naipes, e a espadilha, de maneira que em qualquer naipe, que se volte, se possam levar de quatro até seis cartas, com muita probabilidade de ganhar, ainda sendo a compra pouco importante.

Da casca.—A casca tem grandes vantagens, que são: 1.° a de se não perder de codilho, se o jogo é muito máo, pela liberdade que o feito tem de a repôr, sem precisar para isso do consentimento dos contrarios: 2.° de jogar contra menos trunfos, do que nos outros jogos: 3.° de saber que trunfos tem os contrarios, sem qne elles possam saber os que elle tem: 4.° ter deixado reis, ou cartas fóra, de que não sabem os seus contrarios de maneira, que em proporções iguaes de jogo, joga com mais vantagens, fazendo-os jogar a elles quasi ás cegas. Estas vantagens tem um grande desconto, que é a pouca probabilidade, que ha de poder achar em oito, ou nove cartas, que se vão buscar á baralha, numero dellas do mesmo naipe, que possa segurar o ganho. Em oito, ou nove cartas, segundo uma distribuição igual, devem achar-se duas de cada naipe; mas como nas cartas baralhadas, não ha regularmente esta distribuição igual, combinando-se com grandes differenças, quando se baralham, póde esperar-se achar com muita probabilidade quatro, ou cinco cartas em algum dos naipes, que não sendo pequenas, podem fazer ganhar, principalmente, sendo acompanhadas de cartas reis. Nesta alternativa não é possivel estabelecer principios certos, sobre os quaes um jogador se possa firmar, sendo todos os que se podem consultar a este respeito de mera probabilidade. O jogador que tem dous naipes na mão, tem alguma probabilidade de achar uma boa casca, por suppôr, que achará na baralha algum dos naipes, que lhe faltam ou que achará tres, ou quatro cartas de alguns dos seus mesmos naipes, circumstancias em que póde ganhar com muita facilidade, por deixar muitos trunfos fóra, O que vae á casca tem tambem alguma probabilidade de achar boa, quando as suas cartas são muito más, suppondo na baralha uma grande parte das boas, que lhe faltam. Observar os outros parceiros, é uma regra, que se póde consultar algumas vezes com vantagem, julgando pelas suas considerações, e pelo modo porque arranjam as cartas, o jogo que tem nas mãos. Com tudo, esta regra só é applicavel, quando se joga com jogadores pouco habeis, que se deixam conhecer com facilidade. Entre a instabilidade das regras, que os bons jogadores consultam para ir á casca, a que olham como menos falivel, é a de consultar a sua felicidade.

Differentes mãos, que se perdem jogadas por um modo, e ganham

jogadas por outro.—Ninguem, a não ser alguma pessoa destituida inteiramente de razão, espera um tratado completo, em que se ensinem a jogar, todas as mãos possiveis do voltarete. Para conhecer, quanto uma tal pretenção seria absurda, basta reparar na infinidade de combinações, que se póde achar em quarenta cartas. Talvez se não encontrassem ainda duas mãos perfeitamente similhantes, desde que se joga o voltarete, e póde ser, que se não encontrem nunca. Para jogar bem o voltarete, é necessario um certo tacto, que se adquire sómente com a pratica, mas que precisa de principios, para se adquirir com mais facilidade Vamos dizer o modo porque se podem ganhar algumas mãos, que se perderão jogadas por outro modo, para fazer entrar os principiantes na marcha do jogo. Estes exemplos serão seguidos de outros, em que se veja o modo, porque se podem ganhar, e perder algumas mãos tão extraordinarias, que olhadas a primeira vista, pareça impossivel ganhar as que se perdem, e perder as que se ganham. Depois disto trataremos das regras geraes, que devem observar no jogo, tanto o feito, como os contrarios. Supponhamos, que o feito joga uma mão em espadas, sendo de mão, e que tem manilha, rei, dama, valete, e seis, rei de páos, e rei de ouros, dama, e tres de copas. O segundo tem espadilha, sete, cinco, e quatro de trunfo, dama, e valete de páos, rei, e valete de copas, seis de ouros. O terceiro tem basto, e tres do trunfo, valete, dous, tres, e quatro de ouros, az, quatro, e cinco de copas. O feito perdeo este jogo, por ter principiado a jogar pelo rei de páos. O pé cortou-o, e jogou copas, o segundo fez o seu valete, e o seu rei de copas, e jogou páos, a que o outro entrou de basto. Se o feito largasse, perdia de codilho; mas pegou, e fez reposta. Se o feito largasse o basto, fazia o terceiro duas vasas, e o segundo que tinha já duas, havia de fazer outras duas; a espadilha, e um trunfo, ou o valete de páos. Se o feito principiasse trunfando a mão, não podia perder. Eis-aqui como devia jogar. O feito trunfa de rei, o segundo pega de espadilha, e o terceiro dá o tres. O segundo que fez a vasa joga páos, o terceiro corta de basto, e o feito dá o rei. O que fez a vasa joga copas, o feito entra de dama, e o segundo pega com o rei, e faz uma segunda vasa em copas com o valete, que com a primeira vasa que fez com a espadilha são tres; mas não faz mais, porque fica ao feito manilha, dama, valete, seis, e o rei de ouros, com que faz cinco vasas. Si se jogam ouros, entra com o seu rei, e trunfa tres vezes para tirar os trunfos ao segundo. Si se jogam páos, corta com o seis dá tres trunfadas, e faz depois o rei de ouros.

Outra mão.—O feito joga em páos, sendo contrapé, com manilha, basto, rei, dama, cinco, e tres, a dama de espadas guardada, e o valete de ouros. A mão tem seis do trunfo, rei, e seis de ouros, rei, valete, az, e seis de copas, seis, e sete de espadas

O pé tem espadilha, valete, sete, e quatro do trunfo, az, dous, e quatro de ouros, rei, e valete de espadas. O feito perde a mão, por cortar com o cinco o rei de copas, que o primeiro joga, e que o pé recorta com o sete. Depois joga ouros, que o primeiro faz com o rei, e que joga espadas, em que o pé faz duas vasas com o valete, e com o rei, e como tem espadilha faz quarta vasa, fazendo assim a mão reposta. Com tudo, ha dous modos de a ganhar. O 1.° é deitando o valete de ouros sobre o rei de copas, por onde se principiou a jogar, porque se vae de uma falsa. Se o primeiro tornasse a jogar ouros, bastaria para ganhar a mão, deixar ir a vasa cortada, ou cortal-a com um dos trunfos iguaes, com a dama por exemplo. O 2.° modo, é cortando o rei de copas com um dos trunfos iguaes, em cujo caso o pé recortaria com a espadilha, e faria a primeira vasa. Eu chamo iguaes os quatro trunfos do feito, manilha, basto, rei, e dama, porque sendo seguidos, tem todos uma força igual, visto que qualquer delles, só póde ser vencido pelo superior ou maior, que neste caso é a espadilha. Tal é a razão, porque se diz, que um jogador tem trunfos iguaes, quando os tem seguidos. Depois de recortar com a espadilha joga ouros, o primeiro pega de rei, e o feito dá o valete, depois joga espadas, em que o pé faz valete e rei, que com a da espadilha são tres vasas. Depois joga ouros, que o feito corta com o cinco do trunfo, e dá tres trunfadas, com que tira ao pé os tres trunfos, que lhe restam, e faz dama de espadas, de que já sahio o rei.

Outra mão. — O feito joga em ouros sendo o ultimo, ou pé, e tem manilha, basto, rei, dama, tres, seis, e quatro do trunfo, valete de copas, e valete de páos. A mão tem az do trunfo, rei, valete, e tres de espadas, tres, quatro, cinco, e seis de páos. O contrapé tem espadilha, valete, e dous, e cinco do trunfo, rei de páos, rei, dama, seis, e cinco de copas. O primeiro joga páos, o segundo entra de rei, e o feito dá o valete. O segundo joga rei de copas, o feito dá o valete, e o outro dá uma carta pequena de páos. O segundo que faz esta vasa, joga dama de copas, o feito corta com o rei, e o primeiro recorta com o az. Depois joga uma carta pequena de páos; o segundo corta com o valete, e o feito recorta com a dama, trunfa de basto, o primeiro dá páos, e o segundo o cinco de trunfo. Como o feito é obrigado a jogar para o segundo, que tem espadilha, e dous do trunfo, perde por força, porque os seus trunfos manilha, e tres, são inferiores aos delle. Se em logar de cortar com o rei, a segunda vasa, cortasse com um trunfo pequeno, ganharia a mão. E' verdade que o feito não perdeo por jogar mal, mas porque o az de trunfo, que era a unica carta, que neste caso lhe poderia fazer mal, se acha justamente na mão do que lhe podia recortar o rei. E' indubitavel que um bom jogador ganha infinitas mãos por jogar

bem; mas tambem é certo que perde algumas por reflectir, que um sarrafaçal ganharia por jogar mal.

Outra mão.—O feito joga de mão em espadas com espadilha, manilha, seis, cinco, quatro, e tres do trunfo, uma carta de copas uma de páos, e uma de ouros. O segundo tem basto, e sete do trunfo, rei, e seis de páos, az e cinco de ouros, valete, tres, e seis de copas. O terceiro tem rei, dama, e valete do trunfo, rei, e sete de copas, dama de páos, rei, valete, e dous de ouros. Eis aqui como o feito perde este jogo. Trunfa uma vez de espadilha, o segundo dá o sete, e o pé o valete; o feito joga depois uma das suas cartas falsas: que o terceiro faz com o rei, e joga dama de páos, que o fraco não obstante ter o rei lhe fia; depois joga o rei de ouros, com que faz tres vasas: depois torna a jogar ouros o feito corta, e é recortado pelo segundo com o basto. O terceiro que tem já tres vasas, e rei, e dama de trunfo, faz necessariamente a quarta vasa, ficando assim a mão reposta. O meio de ganhar esta mão, é trunfando segunda vez de manilha, porque tirando dous trunfos a cada um, sahem seis nas duas trunfadas, e como o feito tem ainda quatro na mão só lhe falta um, que faz uma vasa; mas elle faz os outros tres trunfos que com duas vasas, que já tem, fazem cinco, com que ganha.

Outra mão.—O feito joga em copas sendo contrapé, e tem espadilha, az, dama, dous, tres, quatro, e seis do trunfo; rei de ouros; e valete de páos. A mão tem manilha, basto, rei, e cinco do trunfo, rei, e dama de páos, dama, valete e tres de espadas. O pé tem valete do trunfo, rei, sete, seis, e cinco de espadas; seis de páos; dama, tres, e cinco de ouros. A mão joga rei de páos, que faz; depois joga a dama de páos, que o feito corta com o dous, e o pé recorta com o valete; o que faz perder o feito, porque jogando ouros, a mão corta com um trunfo pequeno, e faz duas vasas, e fica com manilha, basto, e rei, com que hade fazer infalivelmente outras duas. Se o feito cortasse com a dama, fazia a segunda vasa, e trunfando com um trunfo pequeno, obriga o pé a entrar com o valete, que a mão havia de fazer com o rei, ou descartar-se de trunfo pequeno, o que não fazia para se não enfraquecer. Com tudo si se descarta de um trunfo pequeno, o melhor que o pé lhe póde jogar, são ouros, que elle corta; porém como lhe não ficam senão dous trunfos, não faz mais do que um, porque o feito lhe tira o outro com a espadilha, logo que joga.

Outra mão.—O feito joga em páos sendo pé, e tem espadilha basto, dama, cinco, e seis do trunfo, rei, tres, e sete de copas, e rei de ouros. A mão tem manilha, rei, valete, e quatro do trunfo, valete, az, e dous de copas, dous de ouros, e sete de espadas. O contrapé tem tres, e sete de trunfo, valete, az, tres, e seis de ouros, rei, seis, e tres de espadas. A mão joga dous ouros, que o

feito faz com o rei, e joga o rei de copas; a mão dá o dous, e o contrapé corta com o sete de trunfo, e trunfa com o tres; o que faz perder o feito. Se o feito trunfasse com o seis de páos em logar de jogar rei de copas, a mão teria pegado de valete, e o contrapé teria dado o tres. A mão, que faz esta vasa, jogaria copas, o segundo cortaria com o sete, e o feito daria uma carta pequena de copas, o segundo não poderia jogar senão espadas, ou ouros; se joga ouros, o feito vae-se de uma pequena de copas, e se joga espadas, o feito corta com o cinco, o que lhe segura o ganhar a mão.

Outra mão, em que o pé vae á casca.—O pé vae á casca, e acha quatro matadores em espadas, rei de páos, rei de copas, e rei, az, e dous de ouros. Deixou fóra nas suas cartas dama, valete, sete, e seis de espadas, dama, e valete de copas; e dama, e valete de páos. O contrapé comprou as cartas, e com as que já tinha ajuntou dama, valete, tres, quatro, cinco, seis, sete de ouros, tres, e quatro do trunfo. A mão tem o cinco do trunfo, az, dous, tres, cinco, e seis de páos; e tres, quatro, e seis de copas. A mão joga seis copas, o contrapé corta com tres espadas, e o feito dá o rei de copas; o contrapé joga sete ouros, o feito entra de rei, e a mão corta com o cinco do trunfo; e joga seis páos, o contrapé corta com quatro espadas, e o feito dá o rei de páos. O contrapé joga depois a dama, e o valete de ouros, que fazem duas vasas, porque o feito tem duas cartas de ouros, o que faz perder a mão de reposta, fazendo o feito sómente os quatro matadores, que lhe ficam na mão. Se jogasse de mão fazia infalivelmente sete vasas trunfando; e assim perde uma mão, que julgando á primeira vista, parece impossivel perder-se.

Algumas regras geraes para o jogador que se faz. — Supposto a diversidade infinita das mãos do voltarete, não permitta uma exactidão de principios, tal, que os faça infaliveis, ha com tudo certas regras, que os jogadores devem observar na conducta d'este jogo, e que lhe podem fazer ganhar muitas mãos, que perderiam se as desprezassem. Todo o jogador, que tem seis trunfos de espadilha, e manilha, em copas, ou ouros, deve trunfar, tendo tambem alguma carta rei. Todo o jogador, que tem seis trunfos de espadilha, e manilha, em páos, ou espadas, deve trunfar, tenha ou não rei. Todo o jogador que tem os seus trunfos de escalão, e não tem a mão segura, deve trunfar de modo, que lhe fique sempre um trunfo superior ao maior do seu contrario, para o prender. Todo o jogador, que tem dous trunfos alternativamente superiores aos dous maiores do seu contrario, deve guardar uma carta falsa, para a antepenultima vasa, para obrigar o contrario a pegar, e jogar para elle, para fazer os seus dous trunfos alternados sobre os dous do seu contrario. Eu chamo trunfos alternados, os que fazem escalão alternando com os

do contrario. Por exemplo, quando o feito tem espadilha, e basto, e o contrario manilha, e az, sendo em copas, ou ouros, e manilha, e rei, sendo em páos, ou espadas; e assim a respeito de todos os outros trunfos. Quando o feito tem muitos trunfos pequenos, deve trunfar, para que os grandes que lhe faltam, e que estão na mão dos contrarios, não façam vasas separadas. O feito deve trunfar, quando tem poucos trunfos, e muitas cartas reis, no caso de podêr conservar prezas em todos os naipes, ou ficar superior em trunfos, para que algum dos contrarios lhe não ganhe a mão fazendo alguma sequencia de cartas. Todas as vezes que o feito se acha entre dous cortes; isto é, que cada um dos contrarios lhe corta um naipe, deve trunfar logo que fizer vasa, e fazer vasa o mais breve que lhe for possivel, ainda que gaste para isso um trunfo grande. O feito que tiver seis trunfos de espadilha em copas, e ouros, e cinco em espadas, e páos, com cartas reis, deve dar duas trunfadas, a primeira por trunfo pequeno, e a segunda por grande; e continuar, se os trunfos, que lhe derem os contrarios á segunda trunfada, lhe derem idéa de estarem repartidos. Quando o feito tem espadilha, basto, e rei, em espadas, e páos, e espadilha, basto, e az, em copas, e ouros, deve trunfar primeiro de espadilha, e depois com az, ou rei. Quando o feito tem uma continuação de trunfos seguidos, por exemplo, basto, az, rei, dama, valete, em naipe vermelho, ou basto, rei, dama, valete, em naipe preto, deve trunfar pelo mais pequeno; porque o contrario que tiver espadilha, e manilha, ou algum d'estes trunfos, é natural que deixe passar a vasa, se ficar á sua direita, esperando que o terceiro tenha trunfo maior, com que a possa fazer, o que lhe dá a facilidade de continuar, e destrunfar mais depressa a mão. Quando o feito tem reis, e não tem trunfos, com que possa destrunfar a mão, deve principiar, jogando os seus reis, a jogar primeiro, os que estiverem menos carregados de cartas do mesmo naipe, e que tenha por esta razão mais probabilidade de fazer. O feito, que tiver rei, dama, e valete, ou sómente rei, e dama de alguns dos naipes, que não são trunfos, deve jogar a mais pequena, porque não sabendo o da sua direita se é rei, póde deixal-a passar, ainda que esteja baldo áquelle naipe, por julgar o rei na mão do outro parceiro. Quando o feito se acha sómente com dous naipes, o do trunfo, e outro, e não póde destrunfar a mão para fazer o outro naipe, deve cançar o contrario, obrigando-o a cortar, observando com muita attenção o estado da mão, para não cahir no mesmo laço, em que quer fazer cahir a elle. Estes principios são igualmente applicaveis ao jogador que não quer dar reposta, quando o feito lh'a pede, porque tem então contra si os outros dous parceiros, e fica a respeito do jogo nas mesmas circumstancias, em que se acharia se fosse feito.

Regras geraes para o jogador fraco em jogo.—Assim como o interesse do *feito*, é de ganhar a mão, quando se faz, do mesmo modo os parceiros contrarios são interessados em que elle a perda, porque além de receberem as mesmas pagas, que lhe dariam se ganhasse, tem tambem a vantagem de lhes ficar o bolo dobrado na mesa, se a mão é reposta, e no mesmo estado, se é codilho. Entre os dous parceiros, sempre se reputa um fraco, e outro forte: o primeiro interessado, em que a mão seja reposta: e o segundo, em que seja codilho. Com tudo como o fraco, não póde conhecer exactamente a força do *feito*, e a do *forte*, trabalha contra o primeiro, ajudando o segundo até o ponto de lhe deixar fazer quatro vasas, que são as necessarias para fazer a mão reposta, fazendo elle uma. Se o fraco tem segurança de fazer tres vasas, não fia *ao forte* mais de outras tres, que são as que bastam para que a mão seja reposta; mas no caso de não ter as tres vasas seguras, deve fiar-lhe as quatro. Se o *fraco* tem uma vasa, e a espadilha, sem esperança de poder fazer terceira vasa, deve fiar ao forte todas as vasas possiveis, porque fazendo elle duas vasas, a mão não póde ser reposta, e neste caso, é melhor para elle, que o *forte* a codilhe, do que o *feito* a ganhe. Ainda que o feito dê algum signal de ter pouco jogo, dizendo que perde a mão de codilho, ou outro qualquer, não deve por isso o *fraco* deixar de o atacar com a mesma força; porque se o *feito* julgava que perderia a mão, devia pedir reposta, para ter o *fraco* da sua parte, se o outro não désse a reposta. O unico caso em que o *fraco* deve favorecer o *feito*, quando este não pede reposta, é quando o *forte* tem já quatro vasas, ou quando tem tres e espadilha, com a qual ha de necessariamente fazer a quarta. O *fraco* deve carregar as vasas, que forem para o *feito*, com os maiores trunfos que tiver, para lhe fazer gastar trunfos grandes, e alliviar assim o *forte*, que é o seu parceiro. Se a mão é em voltarete de respeito, e o *feito* não descobrio a manilha do trunfo, deve o *fraco* trunfar, quando tiver occasião de jogar para baixo do *forte*, para ver se por este modo sacrifica o basto ao *feito*. Quando o *fraco* conhece, que o *forte* não está bem de trunfos, e que não quer a mão trunfada, porque não trunfou podendo-o fazer, deve trunfar, quando tiver occasião de jogar para baixo do *feito*. O *fraco* deve metter um trunfo grande para o *feito*, quando o *forte* trunfa para baixo do mesmo *feito* por um trunfo pequeno. O unico caso em que o *fraco* não deve atacar a vasa que vae para o *feito*, é quando sabe, ou julga, que o *feito* tem sómente na mão os dous trunfos maiores, e que tem duas vasas assentes, e elle fraco uma, porque neste caso, o que o *feito* quer é largar-lhe a segunda vasa, para ganhar pelas quatro. Se o *forte* trunfou por um trunfo a que o *feito* não póde pegar, senão com um dos seus trunfos maiores, deve o *fraco* deixal-a ir,

porque se a carregar nestas circumstancias, certamente lhe ha de o *feito* deixar fazer, para ganhar por quatro. O *fraco* não deve metter-se em vasas, quando não tem certeza de fazer ao menos tres, mas este principio não o deve embaraçar de recortar as vasas do *feito*, ainda que seja fazendo duas, exceptuando unicamente o caso, em que vir a mão segura de reposta. O *fraco*, quando jogar de mão, deve jogar carta seca se a tiver, e não a tendo deve jogar um carta do naipe em que tiver menos. Com tudo se tiver uma carta secca de um naipe, e estiver baldo a outro, deve jogar por outro naipe, e guardar a carta sêcca para a dar ao rei do seu parceiro, se fôr da sua balda, para cortar o rei do contrario. Quando o *fraco* ver, que o *feito* estando á sua direita, não quer bolir algum naipe, deve jogar pelo dito naipe senão tiver o rei, para lhe desandar a carta que elle quizer abonar. Este principio é ainda mais applicavel nas mãos de *casca*, em que o *feito* tendo deixado fóra cartas grandes de alguns naipes espera que lhe joguem para elle os ditos naipes, para podêr abonar algumas cartas, que não póde fazer reis, jogando elle para os contrarios. O *fraco* tendo algum naipe, a que o seu parceiro esteja baldo, e jogando para baixo d'elle, deve jogar pelo dito naipe, ainda que o feito o corte tambem; porque neste caso sempre dá ao seu parceiro a vantagem de recortar os trunfos do feito, ou a de obrigar o *feito* a recortar com os trunfos grandes, que em todo o caso fariam vasas sobre os trunfos do dito parceiro. Este principio é muito mais applicavel no fim da mão; porque achando-se então o seu parceiro fraco em trunfos, precisa que obriguem o *feito* por este modo, para o embaraçar de que córte com um trunfo pequeno, e de que destrunfe o resto da mão, com os trunfos grandes, que lhe ficarem. A maior parte d'estes principios podem falhar algumas vezes, e fazer talvez perder algumas mãos, que senão perderiam jogando de outro modo, mas geralmente falando são applicaveis á totalidade das mãos. O jogador habil, que entrar bem no espirito do jogo, conhecerá com o uso, em que casos, e circumstancias, ha de applicar as excepções d'esta regra.

Regras geraes para o jogador forte em jogo.—As regras geraes do *fraco* seriam igualmente applicaveis ao *forte*, se um, e outro jogassem sempre para reposta de tres; mas como esta qualidade de reposta é rara, e além disso a maior parte das vezes que succede, não é porque os jogadores jogassem de principio para ella; mas porque a disposição do jogo os conduzio naturalmente a isso, muito poucas vezes se hão de achar a taes regras igualmente applicaveis a um, e outro ao mesmo tempo. As regras geraes que ficam expostas para o jogador que é *feito*, podem ser mais vezes applicaveis ao *forte*; porque como o *feito*, tem por objecto fazer as vasas necessarias para ganhar, ou ao menos fazer reposta,

com tudo como o forte tem sempre um jogador a seu favor, em logar de que o feito o tem contra, segue-se d'aqui, que nem todas as regras d'este devem ser applicaveis áquelle, principalmente a respeito de trunfar a mão; porque o *feito* tem interesse em destrunfar os seus dous contrarios, em logar de que o contrario *forte*, é interessado em que o fraco conserve os seus trunfos para recortar, ou vencer os do *feito*. O *forte* deve trunfar, quando tem trunfos iguaes, para que o feito não faça os seus trunfos pequenos. O *forte* deve trunfar, quando tem muitas cartas reis, para que o *feito* lh'as não córte com trunfos pequenos. O *forte* deve trunfar, quando está superior em trunfos ao *feito*. O *forte* deve trunfar, quando tem trunfos pequenos, jogando para baixo do seu parceiro, para que os trunfos grandes que este tiver possam vencer os do feito. O *forte*, e o *fraco* devem entender-se reciprocamente um ao outro pelos seus descartes, muito principalmente quando o *feito* declara geral, ou quando joga a geral não declarado O jogador que fica á direita do feito deve descartar-se de uma carta pequena do naipe em que se fica, na vasa seguinte á ultima em que dá trunfo, e se não tem trunfo para dar, deve dar logo á primeira trunfada do feito a carta pequena do naipe em que se fica, para que o outro regule o seu jogo, e saiba o naipe em que se deve ficar, evitando por este modo o ficarem-se ambos no mesmo por fálta de principios Isto deve entender-se sómente no caso em que o *feito* declare geral; porque jogando a geral sem o declarar, então deve o jogador, que lhe fica á direita, esperar que elle jogue a sexta vasa, para se descartar da carta do naipe em que se fica. Como é sómente na sexta vasa, que se conhecem as intenções do *feito* para jogar geral, e que o perde, se não faz todas as nove vasas, só então, é que os seus contrarios se devem descartar para conhecer os naipes em que ficam. O *feito* não jogaria a geral quando não tivesse certeza de o ganhar, se soubesse antes da sexta vasa, as cartas em que os seus contrarios se queriam ficar. Quando o jogador que fica á direita do *feito*, não tem cartas de sobejo no naipe em que se quer ficar, deve descartar-se de alguma carta grande de algum dos naipes, em que se não quer ficar, para fazer conhecer por este modo negativo, o naipe em que se fica. Os signaes pelos descartes são os unicos permittidos no jogo do voltarete, por serem derivados da natureza do mesmo jogo, e por serem communs a todos os jogadores. E' certo que estes signaes não são sempre seguros, porque como os jogadores não são obrigados a descartar-se das cartas pequenas primeiro do que das grandes, podem sobre este assumpto jogar como quizerem. Um jogador, por exemplo, que tem sómente dous trunfos, um grande, e outro pequeno, estando baldo a algum naipe, dá regularmente o trunfo grande á primeira trunfada do *feito*, para ver se o faz suspender as trunfadas, para cortar,

com trunfo que lhe fica, o rei a que está baldo. Outros jogadores dão o valete ao rei do naipe, tendo cartas mais pequenas, para que, o que jogou o rei não jogue a dama, julgando que fica baldo. Todos os enganos, ou signaes d'esta natureza são permittidos.

Descartes.—Chamam-se descartes, as cartas que os jogadores, dão ás vasas, que não fazem; e chamam-se tambem descartes, as cartas que deitam fóra, para comprar outras na baralha, tanto quando se fazem, como quando compram depois do *feito*. Estes ultimos descartes são os de que vamos tratar. A respeito do feito basta dizer em geral, que elle se deve descartar de todas as cartas, que não forem trunfos, ou reis, para ver se compra outras melhores, do que as que deita fóra. Com tudo podem haver circumstancias, em que lhe convenha levar uma dama, ou uma dama e um valete do mesmo naipe do seu rei; porque no caso de podêr destrunfar a mão, ficam sendo cartas reis. Tambem é bom levar estas cartas, quando se podem dar duas, ou tres trunfadas, porque podem servir para cançar o contrario *forte*, consumindo-lhe um, ou dous trunfos, com que podesse ficar depois das taes trunfadas. Estas cartas, não tendo superiores nas mãos dos contrarios, equivalem a trunfos; porque, ou se fazem vasas com ellas, ou fazem gastar trunfos aos contrarios, para as cortar. Todas as cartas, quaesquer que ellas sejam, estão nas mesmas circumstancias, com tantoque não tenham superiores nas mãos dos contrarios. O *feito* que tem rei, dama, e valete, em qualquer naipe, querendo levar só uma d'estas cartas, deve levar o valete, ou a dama não tendo o valete; porque jogando a dama ou o valete, deixa o jogador da sua direita na duvida se é, ou não rei, o que o embaraça algumas vezes de a cortar estando baldo. Isto mesmo se deve entender a respeito de outras cartas mais pequenas, quando se podem deixar fóra todas as que lhe são superiores no mesmo naipe. Quando o *feito* em voltarete de respeito, ou em voltarete segundo, volta carta do seu naipe forte, deve levar as cartas reis, para comprar as menos possiveis; porque quanto menos compra mais probabilidade tem de poder comprar para geral. Os contrarios do *feito* devem seguir uma regra differente a respeito das compras. O *forte* deve levar sómente os seus trunfos, e os reis que tiver, sem os acompanhar das cartas inferiores; exceptuando o caso em que tiver já um bom jogo na mão, e em que compre sómente uma, ou duas cartas para se desfazer d'alguma falsa. O *forte* tendo rei, e dama, deve levar o rei, e não a dama, porque jogando a dama póde enganar o fraco, o qual na duvida tem obrigação de a cortar. Isto póde succeder sómente ficando á esquerda do tal parceiro. Com tudo como não interessa nada levar a dama, porque o *feito* lh'a corta sempre do mesmo modo, é melhor levar o rei. Além d'isto

levando a dama, deixa o parceiro na supposição, de que tem tambem o rei, que o póde prejudicar algumas vezes, fazendo-o jogar segundo esta supposição. O mesmo que digo a respeito da dama, deve entender-se a respeito das cartas menores, que não tenham as superiores nas mãos dos outros jogadores. Se o *forte* não fica á direita do *feito* neste caso deve encartar-se em consequencia das cartas que o *fraco* lhe passar, e levar então as cartas que lhe faltarem do mesmo naipe do seu rei, e podendo ser todas do mesmo naipe, porque o jogador que tem só trunfos, e um naipe, tem uma grande vantagem, por cortar os outros dous naipes. O jogador *fraco* deve levar todos os trunfos que tiver, e os seus reis; mas os reis, ou cartas grandes que levar deve acompanhal-os de outras cartas pequenas dos mesmos naipes, para poder fiar vasas ao seu parceiro, no caso que tenha occasião para isso. Em quanto ao mais, deve baldar-se o mais que lhe seja possivel, para fazer todo o mal que poder ao *feito*. Tanto o *forte*, como o *fraco*, devem observar o *feito*, com grande attenção, para ver se compra muitas cartas, ou se compra poucas, para julgarem a mão em consequencia das suas compras. Se o julgarem com disposições de jogar a geral, devem encartar-se de modo, que julgarem melhor para lh'o embaraçar. Suppondo o jogador que fica á direita do *feito* que elle quer jogar a geral, deve consultar o seu jogo, e ver se tem trunfos, com que lh'o possa disputar, com ajuda de alguns que espere comprar: se os tiver deve comprar as cartas, comprar muitas para ver se acha trunfos, com que acompanhe os que já tem. Para comprar as cartas, quando se espera que o feito jogue a geral, é preciso ter ao menos dous trunfos de az, ou de rei, sendo em naipe vermelho, e de rei, ou dama, sendo em naipe preto. Se o que fica á direita do feito vê, que não póde disputar o geral, passa quasi todas as cartas a outro, comprando sómente as que lhe forem necessarias para ficar baldo a algum naipe. Se não fôr pé, e tiver um, ou dous trunfos deve deital-os fóra; porque trunfando o *feito*, e vendo que lhe não dá trunfo, póde julgar todo o jogo que lhe falta na mão do outro contrario, suspenderá talvez as trunfadas por temôr de poder perder a mão, ou para jogar algum rei, por suppor que não póde dar cinco primeiras em trunfos. O que fica á direita do *feito* deve conservar os seus trunfos, sendo pé, para ver se lhe póde recortar, no caso em que elle córte a carta do parceiro, que vier de mão. O jogador que joga de mão, quando o *feito* declara geral, deve jogar pelo naipe em que estiver mais forte, para ver se seu parceiro o corta Se o feito fôr pé deve jogar o rei, se o tiver no tal naipe forte; mas se fôr pé, o seu parceiro deve jogar uma carta baixa do dito naipe, porque póde ser, que o feito a corte com um trunfo pequeno, julgando o rei na mão do pé, o qual lh'o póde então recortar com um dos seus trunfos,

o que não poderia fazer, se o *feito* cortasse com um trunfo grande.

Calculo do jogo. — O jogo do voltarete, é d'aquelles, em que os jogadores precisam de mais cuidado, e reflexão para conhecerem os gráos de probabilidade que tem de ganhar, ou de perder, segundo as diversas circumstancias do jogo, para se fazerem na qualidade de jogo que tiverem mais vantagens a seu favor. Como as pagas do voltarete diversificam muito entre si, segundo os differentes jogos que se podem fazer, principalmente em geral, o calculo da proporção de cada uma d'estas pagas com a grandeza do bolo, combinado com a probabilidade, que ha de ganhar em cada qualidade de jogo, constitue uma grande parte da sciencia dos jogadores. Supponhamos, por exemplo, que um jogador tem espadilha, basto, manilha, az, e dama de copas; rei de espadas, e rei de páos; az, e cinco ouros; e que estão duzentos tentos no bolo. E' evidente que se este jogador se fizer só, ganha os duzentos tentos, e mais vinte e quatro de cada um dos outros dous jogadores, o que faz duzentos e quarenta e oito tentos. Se em logar de se fazer só, fizer voltarete de respeito, não tem a mesma certeza de ganhar; mas tem incomparavelmente mais probabilidade de ganhar, do que de perder: porque em qualquer naipe que volte o trunfo, tem pelo menos quatro trunfos, dous reis, que equivalem a duas vasas, e atém d'isso compra mais tres cartas, em que póde comprar trunfos, ou cartas dos seus reis, o que faz suppôr a mão quasi ganha. Ganhando em voltarete de respeito, vem a ganhar dezoito tentos de cada parceiro, alem do bolo, que é sempre o mesmo em qualquer qualidade de jogo, que o ganhe. A differença de ganho fica sendo menor em voltarete de respeito, e alem d'isto tem o risco, ainda que pequeno, de perder, por consequencia parece que deve jogar em só. Ainda que o lucro do voltarete de respeito fosse maior, e mesmo dobrado, não deveria arriscar os duzentos e quarenta e oito tentos, que tem seguros jogando em só; mas como póde voltar o trunfo em copas, e dar um geral, deve fazer voltarete de respeito; porque o risco de perder, é muito pequeno, comparado com o ganho de geral, que ainda não contando o bolo, póde chegar a perto de seiscentos tentos; porque cada um dos outros jogadores lhe paga duzentos e cincoenta e seis, e mais dous por cada matador, e vinte e quatro de voltarete de respeito. Duzentos e quarenta e oito tentos, que tem certeza de ganhar em só, com quasi outros tantos que perde, se perder o voltarete de respeito, são perto de quinhentos, que expõe para ganhar perto de oitocentos, que importam as pagas de geral declarado em copas, juntas com o bolo. Esta differença não merecia, que um jogador se exposesse a fazer o voltarete de respeito, se não tivesse muita probabilidade de ganhar, e alguma

de ganhar tambem geral em qualquer dos outros naipes. Quanto mais pequeno é o bolo, menos se arrisca o jogador que faz voltarete de respeito, e muito mais probabilidade tem a seu favor, entre o ganho, e a perda. Supponhamos a mesma mão com um bolo de trinta tentos; é evidente, que o jogador não arrisca mais, do que as pagas do só, e os trinta que tem certeza de ganhar, com os trinta que póde perder, juntos com as pagas do voltarete de respeito. O calculo é ainda muito mais vantajozo para o jogador que faz voltarete de respeito, quando não tem certeza de ganhar em só, ou em licença, que são as duas qualidades de jogo, em que se póde fazer na primeira passagem. Não é possivel calcular com exactidão todas as vezes que a probabilidade entra no calculo, como uma das suas principaes bases, como succede nos jogos, cujo ganho é sempre dependente do acaso. O mais que se póde fazer nestes jogos, é julgar por uma aproximação, que offereça ao jogador, que se expõe, mais probabilidade de ganhar, do que de perder. Vamos dar algumas regras geraes, que podem servir aos jogadores de voltarete, para se regularem sobre este objecto. O jogador deve fazer voltarete de respeito, sempre que o bolo fôr pequeno, e que elle tiver cartas em algum naipe, e principalmente em copas, que lhe possam dar alguma probabilidade de ganhar geral, voltando no tal naipe. O jogador deve fazer voltarete de respeito, quando tem rei, manilha, ou cartas grandes em differentes naipes, de modo, que em qualquer naipe, que volte, tenha muito mais probabilidade de ganhar, do que de perder, e muito principalmente, quando tiver o naipe de copas a seu favor. O jogador deve fazer voltarete de respeito, no caso, em que havendo de se fazer em só, ou licença, não tem certeza de ganhar, principalmente sendo o bolo pequeno. Exceptua-se d'estas regras o caso em que o jogador se faz para preferir a um dos outros jogadores, que se quer fazer em outro jogo. O jogador deve fazer-se só, quando tem certeza de ganhar, ao menos quasi certeza, excepto no caso de se fazer só, para preferir a outro jogador, em cujo caso precisa fazer-se algumas vezes com menos probabilidade de ganhar. A respeito do geral deve o jogador calcular as circumstancias em que o deve declarar, ou jogar a elle sem o declarar, lembrando-se que o deve declarar, sómente tendo certeza de o ganhar, ou tendo muito mais probabilidade de o ganhar, do que de o perder. O jogador que tem uma carta falsa, tem mais probabilidade de perder o geral, do que de o ganhar; porque ficando cada parceiro em seu naipe, a probabilidade de perder é dobrada, ou de dous contra um. O jogador não deve declarar geral, sem ter ao menos seis trunfos de quatro matadores em copas, e ouros, e seis de tres matadores em páos e espadas, e as outras cartas firmes; porque a maior parte dos trunfos vae para um dos outros jogadores,

por ser sempre o que está mais forte, quem compra as cartas. O jogador que quer declarar geral, deve ter attenção a vêr se é mão, pé, ou contrapé; porque sendo mão, póde declaral-o com muito mais vantagem, e sendo contrapé com maior risco. O jogador que quer declarar geral, deve preferir jogar sem o declarar, se a probabilidade que tem de o poder perder, depender das primeiras cinco vasas, em cujas circumstancias é muito melhor ganhal-o por declarar, sem risco, do que declaral-o, com o risco de o perder. O jogador que quer jogar a geral por declarar, tendo uma carta falsa, deve jogal-a na quinta vasa, porque se os outros jogadores tem a superior, perde sómente os dous tentos de cinco primeiras, sem se arriscar a perder o geral, que ganha sem risco, se elles não tem a superior. E' certo que elles podem ter a superior no tempo em que jogam para a quinta vasa, e descartar-se della em alguma das outras vasas, de modo que o feito póde ganhar o geral; mas como a desproporção de dous, que perde nas cinco primeiras, é muito grande, a respeito do que perde, ou ganha no geral, tem não obstante isso grande vantagem. O jogador que quer declarar geral, ou jogar a elle sem o declarar deve attender não só ao seu jogo, e a situação em que se acha de ser mão, pé, ou contrapé; mas tambem a sciencia dos jogares com quem joga, e ao seu modo de jogar, e de se descartarem, e encartarem, quando o uso do jogo lh'os tem feito conhecer. O jogador que cortou a algum dos outros, algum rei de mão; não deve jogar a geral, tendo carta falsa; porque ficando cada um em um dos outros naipes, tem certesa de lh'o fazerem perder.

Leis do jogo.—1. Tiram-se os logares por sorte, o que se repete no fim de cada recambó, si se continúa a jogar. O recambó dura o tempo necessario para ajuntar dez tentos, tirando um de cada bolo que se lavanta.

2.—Não é permittido dar as cartas senão tres a tres.

3.—O que baralha as cartas póde fazel-o de todos os modos que quizer.

4.—O que corta as cartas póde mandar baralhar de novo, mas não póde mudar de baralho. Esta prerogativa pertence só ao que as dá.

5.—Se ha uma, ou mais cartas voltadas, quando se dão, baralham-se de novo.

6.—Se o que dá as cartas volta alguma por acaso, qualquer dos outros tem direito para mandar baralhar, com tanto, que não tenha visto as suas cartas.

7.—Se o baralho tiver carta de mais, ou de menos, ou cartas trocadas, não valem as mãos que se jogarem com elle.

8.—Se algum jogador tiver carta de mais ou de menos, póde passar, pedir licença, ou fazer-se em voltarete de respeito, com

tanto que declare, que tem cartas de mais, ou de menos, não sendo o que dá as cartas.

9.—O jogador que é mão, não póde deitar as cartas na mesa ainda que tenha carta de mais ou de menos, em quanto o segundo não disser que passa, porque se póde fazer, se quizer. O que dá as cartas é o unico que se não póde fazer, tendo alguma carta de mais ou de menos. Se algum dos dous primeiros se não faz na primeira passagem, baralham-se de novo as cartas, e recolhe cada um tento, com que tiver entrado para o bolo.

10.—Qualquer dos tres jogadores, que passar segunda vez com carta de mais, ou de menos, repõe.

11.— Ninguem se póde fazer só, tendo carta de mais, ou de menos.

12.—O jogador que se faz com carta de mais ou de menos, repõe, exceptuando com tudo os casos de que se fez menção.

13.—O jogador que passa, mettendo um tento no bolo, não se póde fazer em jogo dos da primeira passagem, nem nos da segunda, se o fizer na segunda passagem.

14.—O jogador que nomêa um naipe antes de passar, ou pedir licença, é obrigado a fazer-se só.

15.—Todas as vezes que algum dos jogadores tiver mais de dez cartas, ou menos de oito, vae a mão abaixo.

16.—O jogador que pede licença, não se póde depois disto fazer em só, nem em voltarete de respeito, excepto se lhe fizerem preferencia.

17.—O jogador que diz *só*, não se póde fazer depois disto em outro qualquer jogo, no caso de preferencia.

18.—O jogador que deita os azes pretos na mesa, não se póde fazer depois disto em outro qualquer jogo, e é obrigado a fazer voltarete de respeito.

19.—O jogador que volta uma carta do baralho para fazer voltarete de respeito, sem mostrar os azes pretos primeiro, não tem por isso pena, e póde jogar o voltarete de respeito, com tanto que mostre os azes pretos, antes de ajuntar a compra com as suas cartas.

20.—Se o jogador que quer fazer voltarete de respeito, e que depois de voltar a carta do baralho, comprar, e misturar as cartas da compra com as suas antes de mostrar os azes pretos, repõe, e vae a mão abaixo.

21.—O jogador que volta uma carta do baralho, julgando que tem os azes sem os ter; repõe, e vae a mão abaixo:

22.—Sempre que vae a mão abaixo, torna a dar cartas o mesmo que as tinha dado.

23.—O jogador que volta uma carta do baralho, para fazer voltarete de respeito, antes de lhe pertencer, não tem por isso pena, porque como prefere a tudo não prejudica o jogo.

24.—O jogador que faz voltarete segundo, ou faz a casca com carta de mais, ou de menos, e si se encartou com nove cartas, repõe sómente o bolo.

25.—O jogador que volta uma carta da baralha, depois da primeira passagem, é obrigado a fazer voltarete segundo.

26.— O jogador que depois da primeira passagem diz: *vou á casca*, ou põe uma das suas cartas em cima da baralha, é obrigado a ir á casca.

27.—O jogador que diz: *preferencia*, quando outro se quer fazer em licença, é obrigado a fazer-se em copas, por ser o naipe que se designa com o nome de favorita, e que prefere a outros na mesma qualidade de jogo. Se quer preferir com só, deve dizer: *só*; e se quer preferir com voltarete de respeito, deve deitar os azes pretos na mesa.

28.—Se um jogador, que pedio licença, é preferido, e quer sustentar o seu jogo, póde fazer-se em só. Em geral, o jogador que precede, prefere sempre ao que está depois delle na mesma qualidade de jogo, ainda que se quizesse fazer primeiro em outra qualidade de jogo menor.

29.—Nenhum jogador é obrigado a nomear o naipe em que se faz em licença, ou só, antes de lhe dizerem, que se póde fazer.

30.—Nenhum jogador póde preferir a outro depois de lhe mandar nomear o naipe, ou dizer que passa.

31.—Ninguem deve falar, para passar, para se fazer, ou para preferir, seja com o jogo que fôr, antes de lhe pertencer. Na segunda passagem não ha preferencias.

32.—O jogador que nomeia por engano um naipe, é obrigado a fazer-se nelle depois de comprar; mas antes de comprar póde nomear o outro naipe.

33.—Se o jogador que compra para licença, vêr as cartas da compra, antes de nomear o naipe em que se faz, fica sendo trunfo a' favorita. O mesmo succede ao que se faz só, ou vae á casca, se manda comprar sem nomear o naipe em que se faz.

34.—Depois que o feito compra, é permittido a qualquer dos outros o contar as cartas do descarte delle, e as do baralho, para saber o numero de cartas que comprou, e se tinha carta de mais, ou de menos. O feito póde fazer o mesmo aos outros.

35.—O jogador que se faz póde comprar o numero de cartas que quizer, com tanto que não compre mais de oito.

36.—O jogador, que faz voltarete de respeito, é obrigado a levar os azes pretos, e a carta que volta: o que faz voltarete segundo, deve levar a espadilha, e a carta que volta.

37.—O jogador que compra, si se acha com carta de mais, póde passar a ultima para diante, em quanto não ver a compra; e si se achar com carta de menos póde compral-a, ainda que tenha visto a compra; mas se mandou comprar os outros, e elles esti-

verem já encartados, então tem a pena de repôr. Se o que se lhe segue comprasse antes, que elle o mandasse comprar, recebe a carta que o feito lhe dá, e deita fóra uma das que tiver.

38.—Julga-se sempre que tem visto as cartas, o que as leva á cara.

39.—As ultimas cartas da baralha são as unicas, que se podem deitar nos descartes sem as comprar, quando o ultimo a quem pertencia comprar as não quer.

40.—O jogador que se segue immediatamente ao feito, é senhor de comprar as cartas, ou de as passar, ou de comprar, ou passar as que elle quizer, com tanto, que comprando-as, não compre mais de oito. O que compra oito cartas faz suppôr, que leva manilha, ou basto, que vae abonar alguma destas cartas, o que é muitas veses essencial para evitar um geral; mas o que fôsse comprar nove cartas, faria crer aos outros, que elle sabia antecipadamente o jogo que ia comprar, ou queria transtornar a mão, e fazer ganhar o *feito*.

41.—O jogador que passa cartas, não deve perguntar áquelle a quem as passa, quantas quer, devendo passar-lhe as que lhe parecer, sem lh'o perguntar.

42.—A regra geral, é de passar cinco cartas, por se suppôr que outro terá ao menos quatro cartas boas. Com tudo esta regra não obriga a passar este numero, sendo inteiramente livre ao que as passa, o passar as que elle quizer.

43.—Nenhum jogador deve pedir o numero de cartas, que quer, que lhe passem, nem deitar as cartas na mesa, para fazer signal ao que lh'as hade passar, das que lhe faltam para completar as nove.

44.—Nenhum jogador deve dizer, ou dar a entender por palavras, ou por gestos, que lhe quer que lhe passem cartas.

45.—Nenhum jogador deve dar signaes de que se aflige, por que o jogador que o precedeu comprou as cartas, dando a entender que lh'as devia passar porque estes signaes podem ser de consequencia para decidir a mão. Os que obram deste modo não tem pena de reposta, mas tem outra maior, que é a de ninguem dever jogar com elles.

46.—Nenhum jogador póde pedir as cartas que passou para o jogador que se lhe segue, ou parte dellas, depois de as ter passado.

47.—O jogador que diz ao que se lhe segue, o numero de cartas que lhe passa, é obrigado a passar-lhe o numero que lhe disse, ainda que o que as recebe diga, que não quer tantas.

48.—O jogador, que diz que passa cartas, é obrigado a passal-as, ainda que aquelle a quem as passa, diga que as não quer.

49.—O jogador que passa cartas, é obrigado a comprar todas as que deixou ficar.

50.—O jogador a quem se passam cartas deve recebel-as sem dizer as que quer, nem as que não quer, e comprando as que quizer, deve deitar as outras nos descartes, ou todas se não quer comprar nenhuma.

51.— As cartas compram-se sempre por cima, excepto se por alguma circumstancia concordam unanimemente todos os tres jogadores, ou os quatro, sendo de quatro, em comprar de outro modo.

52.—O jogador que passa cartas deve passal-as por baixo, excepto tambem o caso, em que por alguma circumstancia particular, concordem unanimemente em outro modo de as passar.

53.—Nenhum jogador póde vêr os seus descartes, depois de ver as cartas que comprou.

54.—Nenhum jogador deve ir ver os descartes dos outros, e o que os vae vêr, tem pena de reposta.

55.—O jogador que vae ver os descartes dos outros, além de ter a pena de repôr, não póde ganhar a mão se é *feito*, e não a póde codilhar, não sendo *feito*. Os descartes podem ser taes, que façam ganhar a mão ao *feito* que os vê, ou que a façam codilhar ao contrario que os vê.

56.—O jogador sendo feito, que vae vêr algum descarte dos outros jogadores, não póde jogar a geral; porque os descartes que vio podem decidir a favor do geral.

57.—Se algum dos contrarios do feito, fôr vêr os descartes delle, ou do outro jogador, alem da pena de repôr, não póde ganhar geral, ainda que o *feito* o perda; porque os descartes que vio, podem servir-lhe para saber em que se hade ficar.

58.—O jogador, que se descarta logo seguido ao *feito*, deve pôr os seus descartes em cima dos do *feito*, sem misturar, e confundir uns com os outros. O terceiro deve pôr o seu por cima de todos, para se poderem conhecer os descartes de cada um dos jogadores, se fôr preciso examinal-os, ou se fôr preciso a algum dos jogadores, tirar alguma carta dos seus descartes, em circumstancias em que lhe fôr permittido tiral-a.

59.—Nenhum jogador, depois de ter comprado, e visto as compras, se póde descartar de carta de mais se a tiver.

60.—Nenhum jogador póde ir buscar cartas aos descartes, depois de ter visto as que comprou.

61·—O jogador que vae ver as ultimas cartas que sobram da baralha, e que se deitam nos descartes, tem a pena de repor.

62.—Se o jogador, que vae ver as ultimas cartas, que se deitam nos descartes, por não haver quem as compre, fôr o *feito*, repõe, paga as pagas como se perdesse de reposta, e vae a mão abaixo. Em consequencia d'isto tambem não póde jogar a geral; e isto é, porque as cartas que fôr ver, podem ser taes, que lhe façam ganhar uma mão, que talvez perderia, se as não tivesse visto.

63.— Se o que fôr ver as taes cartas, é algum dos contrarios do *feito*, além da pena de repôr, não póde ganhar a mão de codilho, ainda que faça as vasas competentes para isso; porque as cartas podem ser taes, que lhe façam codilhar a mão. Além d'isto, tambem não recebe as pagas.

64.—Se o *feito* quizer jogar a geral declarado, ou por declarar, sabendo que algum dos contrarios vio a ultima, ou ultimas cartas, que se deitam nos descartes, por se não comprarem, ainda que o perda, não deixa por isto de jogar; porque ninguem o obrigava a jogar ao tal geral.

65.—Todo o jogador é senhor de se descartar das cartas que quizer, ainda que sejam trunfos, excepto dos azes pretos, quando faz voltarete de respeito, e da carta que volta, tanto em voltarete de respeito, como em voltarete segundo.

66.—Nenhum jogador deve pedir reposta, sem que os outros dous se tenham descartado, e encartado. O que a pede antes d'isso tem a pena de repor, além da outra por perder a mão. Se o que se lhe seguir não passar as cartas ao outro, porque se reputa, que as não passa, para o embaraçar de codilhar.

67.—O jogador que pede reposta, não póde ganhar a mão, ainda que faça as vasas necessarias para isso, se algum dos outros lh'a dá.

68.—O jogador que dá a reposta ao que a pede, joga contra o que a não dá como se fosse o feito, e ligando-se a favorecer quanto póde, o que pedio a reposta.

69.—O jogador que dá a reposta não póde ganhar de codilho.

70.—O jogador que não dá a reposta, tem a pena de repor tambem, se não ganha a mão de codilho.

71.—Se um jogador pede reposta, e os outros dous a dão ambos, repõe o que a pede, paga-lhes as pagas, e passa-se a jogar outra mão.

72.—O jogador que pede reposta, deve pedil-a antes de principiar a jogar; mas se algum dos outros, ou ambos tiverem principiado a jogar, póde pedil-a, se elles principiaram a jogar sem elle ter mandado.

73.—Se um jogador pede reposta, e nenhum dos outros lh'a dá, ganha a mão, se fizer as vasas necessarias para isso; porque não a tendo aceitado nenhum d'elles, fica elle com o mesmo direito ao bolo, que tinha antes de a pedir, visto que nenhum quiz aceitar a proposição que elle fazia.

74.—Quando um jogador pede reposta, o que se lhe segue immediatamente á sua direita, é o que deve responder primeiro, se sim ou não, e só depois que este responde, deve responder o outro.

75.—O jogador qne vae á casca, é senhor de a repor, sem precisar de pedir reposta aos outros.

76.—O jogador, que vae á casca não póde pedir reposta, depois de nomear o naipe; e se a pede depois de o nomear, tem a pena de repôr, além da reposta do jogo.

77.—O jogador que se faz em licença, voltarete de respeito, ou voltarete segundo, é senhor de jogar a mão, ou de se render, pedindo reposta; mas não é livre para a dar de codilho a um dos outros.

78.—O jogador que joga de mão na primeira vasa, é obrigado a dar as cartas na mão seguinte, ainda que as tivesse dado naquella mesma mão.

79.—Se o jogador que devia jogar de mão na primeira vasa, deixa jogar algum dos outros por distracção, ou por se esquecer de que lhe pertencia jogar, póde reclamar o seu direito, em quanto se não cobrir a primeira vasa, mas depois d'isso continúa-se a jogar, como se não tivesse succedido o tal engano, e vale a mão.

80.—Se algum dos contrarios do feito, jogar de mão sem lhe pertencer, o outro que joga, não deve jogar carta do mesmo naipe: porque elle podia jogar sem lhe pertencer, para lhe dar signal do naipe, que queria que elle jogasse. Exceptua-se o caso, em que fôr obrigado a jogar forçosamente aquelle naipe.

81.—O jogador que não dá trunfo á trunfada, tendo-o que seja obrigado, renuncia, e tem por isso a pena de repor.

82.—O jogador que corta, ou recorta uma vasa, tendo carta do naipe da primeira carta da vasa, renuncia, e tem a pena de repôr.

83.—A renuncia não se reputa feita senão depois de coberta a vasa; e para cobrir a vasa, e valer a renuncia, é necessario, que o jogador, que renuncia, jogue uma carta para a vasa seguinte: antes disso, ainda que a vasa esteja já voltada, e os outros tenham já jogado para a vasa seguinte, póde o que renuncia emendar a renuncia, com tanto que elle não tenha jogado ainda para a vasa seguinte. Esta precaução é necessaria, para que algum dos jogadores como interessados na renuncia, não cubra logo a vasa, e jogue precipitadamente outra carta, para o fazer perder. As penas no jogo do voltarete, são estabelecidas para evitar o dólo, e não para o authorisarem.

84.—Si se conhece uma renuncia, logo que se faz, ou poucas vasas depois, de modo que se possa jogar novamente, tornando os jogadores a pegar nas cartas jogadas, e conhecendo-as, desfaz-se a vasa da renuncia, e joga-se novamente a mão d'ahi em diante, pegando outra vez cada um nas suas cartas. Se a renuncia se conhece sómente no fim do jogo, ou a tempo que já os jogadores se não podem lembrar da mão, então, póde aquelle a quem pertenceria a vasa si se não renunciasse, ajuntal-a ás suas, e contal-a como se a tivesse feito, servindo-lhe para ganhar a mão, se

com ella fizer o numero, das que lhe são necessarias para ganhar.

85. — Ninguem, excepto os jogadores que jogam a mão, tem direito para accusar a renuncia, ou carta de mais, ou de menos.

86.—Nenhum jogador póde jogar uma carta depois de ter jogado outra, excepto o caso de renunciar com a primeira carta que jogou; porque neste caso póde levantal-a para jogar outra do naipe que vier de mão.

87.—A carta reputa-se jogada, depois que o jogador a larga da mão; mas não antes d'isso, ainda que tenha chegado a tocar com ella na mesa.

88.—Se um jogador jogar duas cartas por engano, ou julgando que joga só uma, ou porque indo pegadas, se despegaram, e apparecem distinctamente ambas na mesa, vale a carta de cima.

89.—E' permittido a qualquer jogador, descartar-se a qualquer vasa da carta que quizer, com tanto que não renuncie, ainda que a carta de que se descarta, faça fazer um juizo errado do seu jogo aos outros jogadores.

90.—Uma renuncia, não embaraça ao que a faz, de ganhar a mão, se elle completa, independentemente da vasa, ou vasas, que ella lhe tira, o numero das que se precisam para ganhar.

91.—Se o que renuncia é o *feito*, levanta o bolo, e recebe as pagas competentes, que lhe pertencem, se faz as vasas necessarias para ganhar, com independencia da renuncia.

92.—Se o que renuncia, é algum dos contrarios, e faz as vasas necessarias para codilhar, ou fazer reposta, independentemente das vasas da renuncia, ganha o codilho, ou faz pôr a reposta na mesa ao feito, o qual além d'isso é obrigado a pagar as pagas do costume.

93.—Ainda que um jogador renuncie duas, ou mais vezes na mesma mão, não paga por isso tantas repostas como as vezes que renuncia, nem paga mais do que a primeira reposta, mas depois que renuncia duas vezes, ou mais, não póde já ganhar a mão, ainda que faça as vasas necessarias para isso, independentemente das renuncias. Suppõe-se que para desfazer duas, ou mais renuncias, seria preciso não só transtornar toda a mão, mas que as que tirassem ao renunciante seriam bastantes para o fazer perder; e depois que um jogador não tem interesse algum em renunciar, não deve pagar mais repostas, porque já se não póde suppor dólo nas renuncias que se seguem.

94.—O jogador a quem se passam cartas, póde perguntar quantas cartas lhe passam, para podêr regular os seus descartes, segundo o numero das cartas, que lhe passam.

95.—O jogador, que se esquece do trunfo, tem liberdade para o perguntar aos outros.

96.— Todo o jogador tem obrigação de dizer o naipe que é trunfo, ao jogador que lh'o perguntar.

97.—O jogador a quem algum dos outros disse que era trunfo um naipe, que não era realmente do trunfo, não renuncía, nem tem pena se jogar o naipe, que lhe designam por trunfo em logar do que é realmente trunfo.

98.—Se um jogador fizer uma vasa pegando com uma carta que julgava trunfo, porque algum dos outros lh'a designou como tal, póde levantar aquella carta, e pegar com outra, que seja realmente trunfo.

99.—Todo o jogador tem liberdade para perguntar que carta vem jogada de mão, vendo duas na mesa; e se algum dos outros o enganar, dizendo-lhe, que foi jogada a segunda de mão, não renuncía elle, nem tem a pena de repor, ainda que jogue carta do naipe que não vem de mão, mas que lhe disseram que vinha de mão.

100.—Todo o jogador tem liberdade para perguntar quem é o *feito*, em qualquer occasião, em que se esqueça de quem é.

101.—Todo o jogador tem liberdade para perguntar de quem é uma vasa, em que estão jogadas sómente as duas primeiras cartas.

102.—Todo o jogador tem liberdade para examinar as vasas que estão feitas, os trunfos que tem sahido, outro qualquer naipe, contando-as carta por carta, tanto nas suas vasas, como nas dos outros, em qualquer estado, em que se ache a mão.

103.—O *feito*, que se esquece de qual dos outros comprou as cartas, tem liberdade para lh'o perguntar; e elles devem dizer-lho, mas não tem obrigação de lhe dizerem o numero exacto de cartas que compraram. Ainda que ambos comprassem cartas, designa-se o que compra as cartas, pelo que comprou primeiro, não obstante ser algumas vezes forte o que comprou menos.

104.—O *feito*, que deita as cartas na mesa, dizendo, que tem ganho a mão, não tem mais pena, que a de jogar a mão, se os outros, ou algum d'elles, lh'a quizer fazer jogar; porque deitando as cartas na mesa, e fazendo-as ver, só se prejudica a si, dando aos outros mais facilidade de ganharem, por lhe conhecerem já o jogo.

105.—Se algum dos contrarios deita as cartas na mesa, ou as mostra dizendo que o feito ganhou, tem por isso a pena de repôr; porque vendo o *feito* as cartas póde ganhar a mão, que talvez não ganharia, se não soubesse a disposição do jogo; e prejudica por isto o outro. Com tudo se o feito tivesse realmente a mão segura, sem dependencia de vêr as cartas que se deitaram na mesa, então não repõe, o que as mostrou, ou deitou na mesa; porque não prejudicou ninguem.

106. — Se um dos contrarios mostra as cartas, ou as deita na

mesa, dizendo, que tem ganho a mão de codilho, deve jogal-a, se algum dos outros quizer; e se com effeito se vêr, que na verdade tem a mão segura de codilho, não tem pena, porque não prejudicou ninguem; mas se o *feito* ganha a mão, porque elle mostrou as cartas, neste caso deve repôr.

107. — O feito que deita as cartas na mesa, dizendo, que tem ganho, não tem direito para examinar as cartas dos outros, para vêr se renunciaram, ou se tem carta de mais, ou de menos; porque para conservar este direito devia jogar a mão.

108. — Se algum dos contrarios deita as cartas na mesa, não tem direito para examinar as do outro, ou as do feito, para vêr se renunciou, ou se tem carta de mais, ou de menos, nem o outro contrario, que consentio, em que elle deitasse as cartas na mesa, tem tambem esse direito; porque ambos o perderam, um por deitar as cartas na mesa, e o outro por consentir.

109. — Se o *feito* deita as cartas na mesa, dizendo, que tem ganho, qualquer dos outros tem direito para lh'a fazer jogar, ou para examinar se elle tem carta de mais, ou de menos, ou para examinar se renunciou, no caso de ter jogado alguma, ou algumas vasas.

110.—Todo o jogador que deita as cartas na mesa, dizendo que perdeu, não póde ganhar depois disso a mão.

111.—Se o feito deita cartas na mesa, dizendo, que tem perdido de reposta, ou de codilho, qualquer dos contrarios tem direito de lha fazer jogar se quizer, ou de examinar as suas, para ver se tem carta de mais, ou de menos, ou se renunciou no caso de ter jogado alguma, ou algumas vasas.

112.—Consente-se para brevidade do jogo, que os jogadores deitem algumas vezes as cartas na mesa, quando tem ganhado com segurança, ou perdido sem recurso; mas o que as deita primeiro, perde o direito de examinar as dos outros, sem tirar aos outros o de poderem examinar as suas. Como um dos contrarios não póde decidir nada a favor do *feito*, ou contra elle, sem o consentimento do outro, por isso o que consente em que o outro deite as cartas na mesa, fica nas circumstancias, como se fosse elle o primeiro, que as deitasse na mesa.

113.—Se o *feito* diz a algum dos contrarios, que o tem codilhado, não póde ganhar depois disso a mão, ainda que faça as vasas necessarias para isso. Esta pena que parece dura, é para obrigar a que se cale, e que não procure illudir por este modo o outro contrario para que o ajude, ou para que jogue sem reflexão.

114.—Nenhum jogador deve falar, ou fazer signal algum, com que possa fazer conhecer, que tem máo jogo, ou que algum dos outros o tem, e ainda menos, que faça conhecer, que tal, ou tal jogador tem alguma das cartas, que podem decidir da mão, estando nas mãos de um, em logar de estar nas do outro.

115.—O jogador que quizer reprehender o outro por ter jogado mal, ou o que quizer discutir alguma mão, só o póde fazer, depois que a mão se acaba de jogar, porque antes disso póde prejudicar algum dos outros.

116.—Se o *feito* depois de nomear o naipe em que se faz, confundir o jogo misturando as suas cartas com a baralha, ou os descartes com a baralha, ou de outro qualquer modo, repõe, paga as pagas ordinarias, e vae a mão abaixo.

117.—Se algum dos contrarios confundir as cartas, de qualquer modo que seja, depois de se nomear o naipe, repõe e paga por si, e pelo outro, as pagas do costume, e vae a mão abaixo.

118.—O jogador que se acha no fim da mão com carta de mais ou de menos, ganha a mão, se faz as vasas necessarias para isso, não obstante a pena de repôr.

119.—O jogador que pede reposta, e se acha ter carta de mais, ou de menos; ainda que os outros lhe dem a reposta, perde outra reposta; porque como não póde pedir a reposta senão depois que os outros estão encartados, quando não lhe é já permittido comprar uma carta, se lhe falta, ou descartar-se della, se a tiver de mais, paga a reposta, que havia de perder se jogasse a mão com carta de mais, ou de menos.

120.—Se o jogador que vae á casca, depois de apartar as cartas, e vêr que não póde ganhar, der a mão de reposta, e tiver carta de mais, além de repôr a mão, tem tambem a pena de reposta por ter carta de mais; porque como se não póde descartar já da carta de mais, tem a mesma pena, que havia de ter se jogasse a mão, e se achasse no fim com carta de mais. Como o dar a reposta na mão de casca, é o mesmo que acabar de jogar a mão, por isso perde tambem a tal reposta.

121.—Se o jogador que vae á casca depois de vêr que não póde ganhar a mão, a der reposta, e se achar que tem carta de menos, não tem por isso pena, porque como elle póde comprar uma carta, quando a tem de menos, em quanto não manda comprar os outros, ainda está a tempo de a poder comprar: porque quando dá a mão reposta, ainda não mandou comprar.

122.—Se quando no fim da mão se acha ter carta de menos o jogador que deve jogar a primeira carta para a ultima vasa, neste caso perde o direito de jogar por não ter carta que jogue, e joga o que lhe fica á sua direita, e fica a vasa, para aquelle dos dous jogadores que a faz.

123.—Se no fim de uma mão se acharem dous jogadores, ambos com cartas de menos, faz vasa o que tem carta, porque tendo o direito de jogar de mão, ainda que não lhe pertencesse, e não tendo quem lhe cubra a vasa, suppõe-se sua; visto que o voltarete é um jogo de nove vasas, e não ter elle culpa dos erros dos outros.

124.—Se no fim de uma mão se acharem dous jogadores com carta de mais, ou todos tres, está acabada de jogar a mão, logo que se acabam de fazer as nove vasas, que constituem o jogo, e fica cada jogador com a carta que tem de mais sem a jogar pagando os que a tiverem a pena de repôr.

125.—O jogador que vae á casca das treze, e se acha com carta de mais, ou de menos, depois de se descartar, e nomear o naipe, tem a pena de repôr, e joga a mão, que póde ganhar, se fizer as vasas necessarias para isso. Como os tres contrarios do feito não compram cartas na casca das treze, suppõe-se encartados, logo que elle nomêa o naipe, por isso tem a pena de repôr, logo que o nomêa com carta de mais, ou de menos.

126.—Todos as veses que o jogador que vae á casca das treze, em logar de achar as treze cartas, que a baralha deve ter, acha mais ou menos, não póde jogar a mão, e se a jogar não ganha, nem perde; porque a casca de treze não vale para ganhar, ou perder não tendo a baralha as treze cartas, que deve ter.

127.—Todo o jogador que quizer declarar geral; deve declaral-o antes de principiar a jogar a mão, mas como o que declara geral, é o mesmo que manda jogar, se algum dos outros jogar sem elle mandar, póde declarar o geral não obstante isso, porque ninguem deve jogar sem o feito dizer, que pode jogar. Com tudo se o *feito* jogar uma carta, ainda que seja por distracção, e ainda que lhe não pertence jogar, não póde declarar depois disso o geral.

128.—O jogador que declarar geral, ainda que se arrependa logo depois disso, e diga que não quer jogar a geral, perde-o não obstante isso, se o não der.

129.—O que joga a casca das treze, não póde jogar a geral, mas ganha cinco primeiras, se as der.

130.—Ainda que o jogo seja de quatro, em que o jogador que dá as cartas não joga, não deve por isso vêr as que ficam, por que os signaes que póde fazer com os gestos, ainda involuntarios, ou os que podem fazer naturalmente os expectadores, que ficarem ao pé delle, e que as virem tambem, podem ser causa de que algum dos jogadores, vá, ou não á casca, julgando-a boa, ou má, segundo o semblante dos que a tiverem visto.

131.—Quando se joga de quatro, e algum dos jogadores, se não faz na primeira passagem, é obrigado a ir á casca, o que tiver espadilha, ou pé, se nenhum delles a tiver, para embaraçar o quarto de ir á casca das treze, em que ha incomparavelmente muito mais probabilidade de ganhar, do que de perder, ou em que é quasi seguro o ganho.

132.—Sempre que a espadilha fôr obrigada, deve tambem ser obrigado o pé a ir á casca; porque sem isto ficaria o bolo sacrificado, sempre que a espadilha não esteja fóra, servindo

para animar o quarto a ir á casca das treze com mais confiança, por saber que acha a espadilha. Obrigando a espadilha, sem obrigar o pé, quando ella não estiver fóra, ficaria o jogo muito desigual, sacrificando muitas vezes os que quizessem defender o bolo; e dando grande vantagem aos que ficassem á direita dos irresolutos.

133—O que vae á casca das treze, escolhe nella nove cartas á sua vontade, e joga com ellas, deitando fóra as quatro que lhe restam.

134.—O que joga a casca das treze, tem todos os outros tres jogadores por contrarios, e todos igualmente interessados em o fazer perder; porque o *feito* ganha a mão, levanta o bolo a que todos tinham igual direito, e todos pagam as mesmas pagas, e se o *feito* perde a mão, reparte-se o codilho por todos tres, e recebem todos pagas iguaes.

135.—O que joga a casca das treze não a póde repôr na mesa, como fazem os que vão á casca ordinaria, nem a póde pedir reposta, porque nesta casca nunca ha reposta, por causa da desigualdade das vasas. Com tudo se os tres jogadores contrarios, concordarem unanimemente, em darem esta casca reposta ao quarto, que lh'a pedir, podem-o fazer; porque o jogo é uma convenção, que elles pódem fazer, ou desfazer, quando concordam todos.

136.—Na casca das treze não joga cada parceiro para si, como succede nas outras; os tres contrarios unindo-se todos, ajuntam as suas vasas em commum, formando um só monte, e se fazem cinco, ou mais entre todos, ganham a mão; mas se fazem sómente quatro, ou menos de quatro, ganha o *feito*; porque como se fazem sómente dous montes de todas as vasas, por força hão de ser desiguaes, visto que se não podem partir nove vasas em duas partes iguaes.

137.—Se o jogador que joga a casca das treze, faz menos de cinco vasas, perde de codilho, e reparte este codilho em tres partes iguaes, e dá uma a cada um dos jogadores. Se ha um tento de mais no codilho, pertence ao jogador que lhe fica á direita; e se ha dous tentos de mais, pertence um ao que lhe fica á direita, e outro ao que se lhe segue immediatamente.

138.—O jogador, que joga a casca das treze está em tudo sugeito ás mesmas leis do jogo ordinario.

139.—Não obstante dever a espadilha obrigar a ir á casca no jogo de quatro, e obrigar o pé, quando a espadilha não está fóra, depende da vontade unanime dos quatro jogadores concordarem, sobre ser a espadilha, e o pé, obrigados a ir á casca, ou não; ou obrigarem até um certo numero de tentos.

140.—Se o jogador que joga com espadilha obrigada, passa segunda vez com espadilha, tem por isso a pena de repôr.

141.—Todo o jogador, que no jogo da espadilha obrigada, passa segunda vez, se algum dos outros for á casca, e elle comprando cartas, compra a espadilha, é obrigado a mostral-a, antes de ajuntar com as suas cartas, e se a não mostrar antes disso, tem a pena de repôr.

142.—O jogador que compra a espadilha, depois que outro foi á casca obrigada, tem obrigação de a mostrar, se tivesse passado segunda vez, ainda no caso, em que, o que devia ir á casca fizesse voltarete segundo.

143.—Se algum jogador passar segunda vez com a espadilha, no jogo em que ella é obrigada, e o pé fôr á casca, vae a mão abaixo, ainda que se tenha jogado; repõe o que passou com a espadilha; porque o pé é obrigado a ir á casca suppondo a espadilha na baralha.

144.—Nenhum jogador é obrigado a pagar mais tentos, do que, os que lhe pede quem os ganha.

145.—Se algum dos jogadores se esquecer de pedir as pagas que ganha, ou parte dellas, póde pedil-as, em quanto se não acabarem de dar as cartas para a mão seguinte, e se as pedio a tempo, tem direito de as tornar a pedir, ainda que se tenham dado as cartas.

146.—O jogador que vae á casca, e a repõe sem a jogar, paga sómente cinco tentos a cada um, ainda que tenha matadores.

147.—Si se joga com medalhão. é obrigado a entrar para o bolo, com os tentos que elle representa, o jogador que o tem. O medalhão é um signal para se saber, quem deve fazer o bolo, quando se convem em o fazer com um certo numero de tentos, depois que se levanta, o que estava na mesa, e não ha remissa.

148.—Nenhum jogador deve ajuntar o bolo com os seus tentos, antes de o ganhar. Se um jogador se esquece de levantar um bolo, que ganha, póde fazel-o em quanto não passarem os jogadores duas vezes na mão seguinte, ou em quanto algum se não fizer.

149.—Se os jogadores se esquecem de tirar do bolo, que se ganhou, o tento do recambó, póde qualquer delles tiral-o, em quanto se não jogar a mão seguinte.

150.—Todo o jogador é obrigado a acabar o recambó, que principiou.

151.—Juntos os dez tentos do recambó, entram para o bolo, e logo que se levanta, está acabado o recambó.

152.—O jogador que repõe, póde entrar a seu arbitrio com a reposta para o bolo ou deixal-a para remissa, com tanto que não seja feita na primeira mão em que se forma o bolo.

153.—Todo o bolo que se repõe, depois que ha alguma remissa, fica tambem para remissa, excepto o caso, de convirem todos os jogadores nisso.

154.—A maior remissa é sempre a que entra primeiro, e se ha mais, vão entrando successivamente as maiores primeiro que as menores.

PAGAS DO VOLTARETE.

EM QUALQUER NAIPE.		*Cinco primeiras.*	*Geral calado.*	*Geral declarado.*
Licença.....	2	2	8	16
Voltarete de resp..	12	2	64	128
Voltarete pequeno.	4	2	16	32
Só.....	6	2	32	64
Casca.....	5	2	24	4

Grande voltarete.

Este jogo ninguem duvida que é o melhor, e o mais brilhante de todos os jogos. Funda-se a grandeza do seu brilhantismo, na variedade dos seus jogos, e na facilidade de os comprehender.

Ordem do jogo.—A ordem do jogo é a mesma do voltarete, sem differença alguma, á excepção daquellas alterações, que forem explicadas: servindo em tudo de lei as estabelecidas no voltarete.

Grande voltarete.—Este jogo se fará voltando todos os quatro azes. Voltando o parceiro em naipe preto, ficarão os azes encarnados superiores aos reis dos seus respectivos naipes, com tudo sugeitos a serem cortados pelo trunfo, no caso de não haver daquelle naipe; e o mesmo se virar em qualquer dos naipes das favoritas, porque ficará então o outro az superior ao rei do seu naipe, como acima se disse.

Vasas—Todas as vasas que se fizerem de mais das cinco, devem ser pagas; porém ainda que se façam todas as nove, não valerá geral, pois que para o ser, é preciso que o parceiro diga logo que acaba de fazer as cinco primeiras: *geral*; que este então valerá como geral calado; e sendo declarado dirá o parceiro,

antes que tenha jogado carta alguma: *declaro geral*; e logo que não haja estas falas, as vasas terão as pagas, assim como todo o novo jogo que se declara no mappa junto.

Favoritas e falas do jogo.—Quando pedir um parceiro licença responderá o outro, tendo tambem entrada na segunda favorita, que são copas: *melhor*; e se o terceiro tiver tambem entrada na primeira favorita, que são ouros, responderá: *muito melhor*; e as mesmas falas se devem entender para o primeiro parceiro, se este tiver tambem jogo em alguma das favoritas; e estas falas se ficarão entendendo para todos os outros jogos.

Cinco primeiras.—Só se pagam quando se não fazem vasas de mais, pois que fazendo-se, não devem ser pagas, mas sim as vasas que se fizerem de mais.

MAPPA DAS PAGAS DO GRANDE VOLTARETE.

JOGOS.	ENTRADAS.			GERAL.			DECLARADO.		
	NAIPES PRETOS.	COPAS.	OUROS.	NAIPES PRETOS.	COPAS.	OUROS.	NAIPES PRETOS.	COPAS.	OUROS.
Licença	2	4	8	8	16	32	16	32	64
Volt pequeno .	4	8	16	16	32	64	32	64	128
Cascarrilha . .	5	10	20	24	48	96	48	96	192
Só	6	12	24	32	64	128	64	128	256
Volt. de resp. .	12	24	48	64	128	256	128	256	512
Grande voltarete	24	48	96	120	240	480	240	480	960
Vazas, cada uma	2	4	8						
Mat. cada um .	1	2	4						
Cinco primeiras.	2	4	8						

Whist.

Cartas O whist joga-se entre quatro jogadores, dous contra dous, os

quaes se assentam alternativamente, de modo que cada parceiro fique defronte do outro; joga-se com um baralho completo de cincoenta e duas cartas, e tiram-se os parceiros por sorte. Estendem-se para isso as cartas na mesa com as costas para cima, e tira cada jogador uma á ventura, os dous que tiram as cartas maiores são parceiros, um do outro, e por consequencia, os que tiram as menores, são tambem parceiros um do outro. O que tira a carta menor escolhe os logares, e dá as cartas, uma a uma, á esquerda, tendo-as cortado o que fica á sua direita: joga-se da esquerda para a direita, assim como se dão as cartas. O jogador que dá cartas deita a ultima na mesa com a pintura á vista para designar o trunfo. Para ganhar a este jogo, é necessario ganhar duas partidas primeiro que os contrarios, ainda que não sejam seguidas, a que se dá o nome de *rober*, o qual póde valer de uma até cinco partidas. Vale uma, se vós ganhaes duas singelas, e os contrarios uma dobrada; porque quem ganha duas partidas primeiro, ganha uma de mais, que é a do rober, e como vós ganhaes duas singelas, e a do rober, descontando d'estas tres, duas que podem ganhar os contrarios, ganhando uma partida dobrada, ficaes ganhando só uma. Se vós ganhasseis uma singela, e uma dobrada, ganharieis quatro, das quaes ficarieis ganhando só duas, si se descontassem duas, que os contrarios podem ganhar, ganhando uma partida dobrada. Tambem ganharieis só duas, ganhando duas partidas singelas, e os contrarios uma tambem singela. Podeis ganhar tres, ganhando duas dobradas, e os contrarios uma dobrada, que como vale duas, descontadas das vossas cinco, ainda vos ficam tres. Tambem ganhaes tres, ganhando uma dobrada, e uma singela, e os contrarios uma singela. Ganhaes quatro, ganhando duas dobradas, e os contrarios uma singela; e ganhaes cinco, ganhando duas dobradas, não ganhando os contrarios nenhuma. Cada partida consta de dez pontos; si se ganham estes dez pontos antes que os contrarios ganhem cinco, ganha-se a partida dobrada; e se elles tem cinco ou mais, ganha-se singela. Os pontos contam-se por vasas, e por figuras; os das vasas, contam-se de cada vasa que se faz, de seis para diante, de sorte que quem faz sete vasas, ganha um ponto, quem faz oito, ganha dous pontos; e assim todos os mais até sete, que é o maior numero que se póde fazer em uma mão por vasas. Além d'estes setes pontos, podem fazer-se quatro de *honras*, e ganhar a partida em uma só mão. Chamam-se honras ás quatro figuras, a saber: o az, o rei, a dama, e valete; duas só não contam ponto nenhum; mas tres valem dous pontos, e todas quatro valem quatro: é indifferente que estejam na mão de um só dos dous parceiros, ou nas de ambos. Quando algum dos parceiros tiver tres figuras na sua mão, estando a oito, ganha o jogo mostrando-as; e tendo só duas, póde perguntar ao seu parceiro se

tem uma, e tendo-a elle, ganham do mesmo modo; mas só o podem fazer quando lhe pertence jogar. Chama-se isto em termos do jogo *chamar*. Todo o jogador que estiver a oito, e tiver duas figuras fará bem, se perguntar ao seu parceiro, se tem uma; porque tendo-a elle, ganham o jogo, e evitam que os contrarios o possam ganhar; pois se estes fizessem as vasas necessarias para isto, ganhariam; porque as vasas contam-se primeiro do que as figuras. Os jogadores que ficaram a nove de outra mão, não podem contar figuras, e só ganham com a vasa. As vasas marcam-se do modo seguinte:

Uma O; duas O O; tres O O O; quatro O O O O; cinco O O O O; seis O O O O O O; sete O O O O O; oito O O O O O O O O; nove O O O O O O O O O.

O az é a maior carta a este jogo, depois o rei, dama, valete, dez, nove, oito, sete, seis, cinco, quatro, tres, e dous, que é a menor.

Leis do jogo.—1. Se algum jogador, jogar antes que lhe pertença, está no arbitrio de qualquer dos contrarios pedir, quando quizer, a carta assim jogada, não o fazendo renunciar; ou qualquer dos contrarios, que fôr a jogar, póde pedir ao seu parceiro o naipe que quizer que elle jogue; e quando o naipe é nomeado, póde jogal-o o parceiro, se o tiver.

2.—Não se póde chamar renuncia em quanto se não cobre a vasa, e joga para outra o jogador que renunciou ou o seu parceiro.

3.—Os contrarios do jogador que renuncía, podem acrescentar tres vasas aos seus pontos; e os que renunciarem, ainda que acabem, não obstante a renuncia, ficam a nove; porque os pontos da renuncia preferem a quaesquer outros pontos do jogo.

4.—Chamando-se a qualquer ponto do jogo, excepto a oito, fica no arbitrio dos parceiros dar cartas outra vez; e tem a liberdade de consultar um com outro dar-se cartas outra vez, ou não.

5.—Depois do trunfo voltado, ninguem deve dizer ao parceiro que chame.

6.—Depois do trunfo voltado não se devem lavrar as honras da mão passada; excepto se tiverem sido lembradas antes de se voltar o trunfo.

7.—Se qualquer pessoa separar uma carta das outras, e algum dos contrarios a ver, póde pedir a dita carta, com a condição de a nomear primeiro, e provar a separação; mas no caso que peça uma carta, que não seja a separada, qualquer dos contrarios póde pedir por uma vez, a mais baixa d'aquelle naipe, no decurso d'aquella mão.

8.—Cada jogador deve pôr a carta que joga diante de si; e se

qualquer dos outros misturar as cartas jogadas, o seu parceiro póde pedir a cada um, que pegue na sua carta, mas não perguntar, quem jogou esta, ou aquella carta.

9.—Se qualquer jogador renunciar, e antes das vasas estarem cobertas, se descobrir que tem renunciado, os contrarios podem lhe pedir a mais alta, ou baixa d'aquelle naipe: ou fica ao seu arbitrio pedir aquella carta a qualquer tempo, com tanto que o não façam renunciar.

10.—Dando cartas, si se voltar alguma, está ao arbitrio da parte contraria, dar cartas outra vez, ou não; com tanto, que o não sejapor culpa d'elle, ou dos contrarios; porque neste caso, fica ao arbitrio de quem dá as cartas.

11.—Se o az, ou outra carta de qualquer naipe, se jogar, e succeder, que o ultimo que joga, jogue antes de lhe pertencer; ou seu parceiro tenha d'aquelle naipe, ou não, não póde cortar, nem ganhar a vasa.

12.—Se alguma carta estiver voltada no baralho, devem-se tornar a dar as cartas, excepto se fôr a ultima.

13.—Nenhum jogador deve ver as suas cartas, antes de se virar o trunfo, porque se o que dá cartas succeder erral-as, em tal caso deve-as dar outra vez; e se alguma carta se virar em quanto se estiver dando cartas, não se deve dar cartas outra vez.

14.—Quando uma carta é jogada, se um dos contrarios jogar antes, que lhe toque, seu parceiro não póde ganhar aquella vasa, se o póde evitar sem renunciar.

15.—Cada pessoa deve ver se tem treze cartas; pela mesma razão se succeder ter doze, e que não o perceba, senão depois de se terem jogado algumas cartas, e que os outros parceiros tem o seu numero certo, a mão deve valer; e tambem a pessoa que joga com doze cartas deve ser castigada por cada vez que renunciar, como se fizesse uma renuncia de novo: e se qualquer dos outros parceiros tiver quatorze cartas, em tal caso a mão é nulla.

16.—Se qualquer pessoa lançar as suas cartas sobre a mesa com a pintura para cima, na supposição que tem perdido o jogo, e o seu parceiro não quizer dar o jogo por perdido, fica ao arbitrio dos contrarios pedir qualquer d'aquellas cartas, quando lhes parecer conveniente, com tanto que o não faça renunciar.

17.—A, e B; parceiros contra C, e D: A, joga uma carta de páos, seu parceiro B joga antes do contrario C: neste caso D, tem direito de jogar antes do seu parceiro C, porque B, jogou antes que lhe pertencesse.

18.—Se qualquer jogador está certo de ganhar todas as vasas na sua mão, póde mostral-as na mesa; mas se succeder, que tenha alguma carta falsa na sua mão, está sugeito a pedirem-lhe os contrarios, as cartas que quizerem.

19.—Nenhum jogador póde perguntar ao seu parceiro, se tem jogado uma honra, em quanto se jogar a mão.

20.—A, joga páos, C, espadas, B, rei de páos, D, dá páos, e C, descobre que tem renunciado, antes que a vasa esteja coberta: pergunta-se, qual é a pena? responde-se: D, póde pegar na sua carta outra vez, e tanto A, como B, podem obrigar C, a jogar a mais alta, ou a mais baixa do naipe jogado.

21.—Se qualquer jogador chamar ao ponto de oito, e o seu parceiro responder, e ambas as partes tiverem deitado as cartas sobre a mesa, e depois se conhecer, que não tem dous de honras, neste caso póde consultar um com outro, e tem a liberdade de querer que valha, ou não, aquella mão.

22.—Se qualquer jogador responder, quando não tiver honra a parte contraria póde consultar com o seu parceiro, se quer, que aquella mão, valha, ou não.

23.—Nenhum dos jogadores póde pedir cartas no meio do jogo sem consentimento de todos.

24.—O que dá cartas deve deixar o trunfo na mesa, até que lhe pertença jogar, e depois de ter levantado o trunfo, nenhum dos jogadores póde perguntar que carta se voltou; mas sim o que é trunfo. Esta lei tem esta consequencia, que o que dá cartas não póde nomear carta differente da que levantou, o que facilmente poderia fazer, ou por esquecimento, ou por malicia.

Algumas regras geraes que os principiantes devem observar.—1.—Quando vos pertencer jogar, principiae pelo naipe de que tendes mais cartas; se tendes sequencia de rei, dama, e valete, ou de dama, valete, e dez, deveis jogar a primeira; porque sendo o rei obriga o az dos contrarios, se não estiver na mão do vosso parceiro, e sendo a dama, é provavel que entre de rei, o que estiver á vossa esquerda, e que o vosso parceiro faça a vasa com o az. Se os contrarios tiverem az, e rei, sempre tendes a vantagem de franquear o naipe. Tendo cinco cartas de um naipe, principiae pela mais pequena, excepto no trunfo, no qual deveis principiar por uma carta alta, para obrigar os contrarios a pagar, se tiverem as maiores, ou para destrunfar a mão, se estiverem na mão do vosso parceiro.

2.—Se tendes cinco trunfos pequenos, sem cartas boas em outros naipes, trunfae: porque sempre tendes a vantagem de tirar dous trunfos por um, e fazer por fim alguns dos vossos.

3.—Se tendes sómente dous trunfos pequenos, com az, e rei em outros dous naipes, e uma balda no quarto, principiae fazendo as vasas que vos fôr possivel, e se o vosso parceiro estiver baldo a um dos vossos naipes, observae bem os descartes dos contrarios, sobre tudo do que é a jogar depois delle, para ver se o deveis obrigar a cortar, ou se é melhor jogar outro naipe para o não enfraquecer.

4.—Nem sempre se deve tornar á tirada do parceiro, tendo cartas melhores em outros naipes; á excepção do caso de estar a ponto de ganhar o jogo, ou de o livrar.

5.—Quando tendes cinco vasas, e os contrarios outras cinco, podendo ganhar duas vasas certas, não deixeis de as fazer na esperança de poder ganhar mais; porque se perdeis a vasa impar, perdeis duas, uma que vós perdeis, e outra que os contrarios ganham. Todavia, se tendes alguma probabilidade de salvar a partida, ou de a ganhar, neste caso deveis arriscar a vasa impar.

6.—Se vos parecer que podeis ganhar a partida não hesiteis a arriscar uma, ou duas vasas; porque a vantagem que podem ter os contrarios na mão seguinte, excedem este risco.

7.—Se os vossos contrarios tiverem seis, ou sete pontos, e vós nenhum, sendo a jogar de mão, deveis trunfar uma, ou duas veses, a fim de poder chegar a cinco. Se tendes dama, ou valete, ou outro trunfo, trunfae de dama ou de valete, ainda que não tenhaes boas cartas. Por este modo reforçaes o jogo do vosso parceiro se está forte em trunfos, sem lhe fazer mal no caso de ter poucos.

8.—Estando a quatro deveis calcular o vosso jogo, de modo, que façaes a vasa, para chegar a cinco, e salvar meio jogo. Neste caso não se deve arriscar a vasa, que se póde ganhar.

9.—Se estando a nove vos parecer, que o vosso contrario tem alguma balda, não trunfeis, ainda que estejaes forte em trunfos, para ver se elle póde empregar os seus trunfos na balda.

10.—Se sendo o ultimo a jogar, o jogador da vossa direita não tiver entrado com carta grande na vasa que vem jogada, repeti este naipe para que o vosso parceiro possa fazer a vasa.

11.—Se tendes az, rei, e quatro trunfos pequenos, principiae por um pequeno, porque é aposta igual, que o vosso parceiro tem melhor trunfo, do que o ultimo, que joga; se assim for, daes tres trunfadas, e com duas não podieis tirar todos os trunfos.

12.—Se tendes az, rei, valete, e tres trunfos pequenos, principiae pelo rei, e depois pelo az, (excepto se algum dos contrarios não der trunfo) porque é provavel que cáhia a dama.

13.—Se tendes rei, dama, e quatro trunfos pequenos, principiae por um pequeno, porque é provavel que o vosso parceiro tenha uma figura.

14.—Se tendes rei, dama, dez, e tres trunfos pequenos, principiae pelo rei; porque é aposta igual, que o valete cahe á segunda trunfada.

15.—Se tendes dama, valete, e quatro trunfos pequenos, principiae por um pequeno, porque o partido é a vosso favor, que o vosso parceiro tem uma figura.

16.—Se tendes dama, valete, nove, e tres trunfos pequenos; principiae pela dama, porque o partido é a vosso favor, que o dez cahe á segunda trunfada.

17.—Se tendes valete, dez, e quatro trunfos pequenos, principiae por um pequeno.

18.—Se tendes valete, dez, oito, e tres trunfos pequenos principiae pelo valete, para que o nove não faça vasa, e o partido é a vosso favor, que as tres figuras cahem em duas trunfadas.

19. — Se tendes seis trunfos pequenos, deveis principiar pelo mais pequeno, excepto se fôr dez, nove, oito, e estiver uma figura voltada contra vós; em tal caso deveis jogar o dez, para obrigar o contrario a jogar a sua figura com desvantagem, ou deixar no arbitrio do vosso parceiro, o passar o dez, ou não.

20. — Se tendes az, rei, e tres trunfos pequenos, principiae por um pequeno.

21. — Se tendes az, rei, valete, e dous trunfos pequenos, principiae pelo rei; porque mostraes a vosso parceiro, que vos fica az, e valete, e fareis toda a diligencia, para que o vosso parceiro se encarte, para jogar trunfo, e vós passareis o valete.

22. — Se tendes rei, dama, e tres trunfos pequenos, principiae por um pequeno.

23. — Se tendes rei, dama, dez e dous trunfos pequenos, principiai pelo rei.

24. — Se tendes dama, valete, e tres trunfos pequenos, principiae por um pequeno.

25. — Se tendes dama, valete, nove e dous trunfos pequenos, principiae pela dama.

26. — Se tendes valete, dez, e tres trunfos pequenos, principiae por um pequeno.

27. — Se tendes valete, dez, oito, e dous trunfos pequenos, principiae pelo valete, por ser provavel que cáhia o nove, e podeis passar o oito, se o vosso parceiro tornar a trunfar.

28. — Se tendes cinco trunfos pequenos, jogae o menor, excepto tendo o dez, nove, e oito; n'este caso trunfae com o maior.

29. — Se tendes az, rei, e dous trunfos pequenos, deveis principiar por um pequeno.

30. — Se tendes az, rei, e valete, e um trunfo pequeno, principiae pelo rei.

31. — Se tendes rei, e dama, e dous trunfos pequenos, principiae por um pequeno.

32. — Se tendes rei, dama, dez, e um trunfo pequeno, principiae pelo rei, e esperae que o vosso parceiro vos torne a jogar trunfo para passar o valete.

33. — Se tendes dama, valete, e nove, e um trunfo pequeno, principiae pela dama, para que o dez não faça vasa.

34. — Se tendes valete, dez, e dous trunfos pequenos, principiae por um pequeno.

35. — Se tendes valete, dez, e oito, e um trunfo pequeno,

principiae pelo valete, em ordem a prevenir para que o nove não faça vasa.

36. — Se tendes dez, nove, oito, e um trunfo pequeno, principiae pelo dez; porque fica no arbitrio de vosso parceiro o deixar passar ou não.

37. — Se tendes dez, e tres trunfos pequenos, principiae por um pequeno.

38. — Se tendes az, rei, e quatro trunfos pequenos, e uma bôa rifa de outro naipe, deveis trunfar tres vezes, porque de outra fórma arriscae-vos a baldarem-se á rifa.

39. — Se tendes rei, dama, e quatro trunfos pequenos, com uma boa rifa, trunfae com o rei; porque quando vos pertencer jogar, daes tres trunfadas.

40. — Se tendes rei, dama, e tres trunfos pequenos, com uma boa rifa, trunfae com o rei, na esperança que cáhia o valete á segunda trunfada.

41. — Se tendes dama, valete, e tres trunfos pequenos, com uma boa rifa, trunfae com um pequeno.

42. — Se tendes dama, valete, nove e dous trunfos pequenos, com uma boa rifa, trunfae com a dama, na esperança que o dez cáhia á segunda trunfada.

43. — Se tendes valete, dez, e tres trunfos pequenos, com uma boa rifa, trunfae com um pequeno.

44. — Se tendes valete, dez, oito, e dous trunfos pequenos, com uma boa rifa, trunfae com o valete, na esperanca que cáhia o nove á segunda trunfada.

45. — Se tendes dez, nove, oito, e um trunfo pequeno, com uma boa rifa, trunfae com o dez.

Regras particulares, e modo porque deve jogar um principiante, depois de ter algum conhecimento d'este jogo. — Primeira mão. — Supponhamos que sois mão, e que tendes rei, dama, e valete de um naipe; az, rei, dama, e duas cartas pequenas de outro; rei, dama, do terceiro; e tres trunfos pequenos. Deveis principiar pelo az do vosso melhor naipe, para mostrar ao vosso parceiro, que sois forte n'aquelle naipe; porém conhecendo que o vosso parceiro é fraco em trunfos, e vendo que os contrarios jogam pelo naipe em que tendes rei e dama, n'este caso, deveis jogar o rei do naipe, de que jogastes o az; e se suspeitares algum dos contrarios baldo a este naipe, principiae logo a jogar o rei, de que tendes dama e valete; e no caso que succeda, que os contrarios não joguem pelo vosso naipe fraco, e vires que o vosso parceiro não vos póde assistir em trunfos, n'este caso deveis seguir o vosso projecto, o qual é de trunfar todas as vezes que vos vier á mão, suppondo por este meio, que o vosso parceiro tem sómente dous trunfos, e cada um dos contrarios quatro

trunfos, dando tres trunfadas, ficam sómente dous trunfos contra vós.

Segunda mão.—Supponhamos que tendes az, rei, dama, e um trunfo pequeno, com uma sequencia de rei, de cinco em outro naipe, e quatro cartas pequenas; principiae pela dama do trunfo, e tornai a jogar o az; porque mostrais ao vosso parceiro que tendes ainda o rei, e seria mal jogado, se jogasseis o vosso rei sem primeiro abonares a sequencia de cinco de rei; porque não continuando, daes a conhecer ao vosso parceiro, que vos fica o rei, e um trunfo pequeno; porém se tivesseis az, rei, dama, e dous trunfos pequenos, tendo-se sómente jogado duas vezes trunfos, não vos prejudicaes em jogar terceira vez, trunfo. Quando vós principiar-des pela vossa sequencia de rei, principiae pela mais pequena, porque, se o vosso parceiro tiver o az, ha de jogal-o para abonar a vossa rifa, e como vós tendes mostrado ao vosso parceiro o estado do vosso jogo, assim que elle entrar, se tiver um ou dous trunfos, ha de trunfar com a certeza, que o vosso rei deve tirar os mais trunfos do contrario.

Terceira mão.—Supponhamos, que tendes az, rei, e dous trunfos pequenos, com uma quinta maior de outro naipe, e que no terceiro naipe tendes tres cartas pequenas, e no quarto naipe uma sómente. O vosso contrario da mão direita principia pelo az do vosso naipe fraco, e torna a jogar o rei; neste caso não deveis cortar; mas descartar-vos de uma das tres cartas falsas; e se continuar o jogar a dama, fazei o mesmo, e continuae até quarta vez, na esperança, de que o vosso parceiro a corte, o qual neste caso jogará um trunfo, ou jogará uma carta do vosso naipe forte: se jogar trunfo, dae duas trunfadas, e depois jogae o vosso naipe forte: por este meio se succederem estar quatro trunfos em uma das mãos dos contrarios, e dous na outra, o vosso parceiro naturalmente terá tres trunfos dos nove, e consequentemente ficam seis trunfos entre os contrarios. O vosso naipe forte, força os seus melhores trunfos, e assim tendes a probabilidade na vossa mão de fazer a vasa; e se tivesseis cortado as vasas dos contrarios, ter-vos-hieis enfraquecido de tal sorte, que não farieis mais do que cinco vasas, sem ajuda do vosso parceiro.

Quarta mão.—Supponhamos, que tendes az, dama, e tres trunfos pequenos; az, dama, dez, e nove de outro naipe; com duas cartas pequenas de cada um dos outros naipes; o vosso parceiro joga pelo vosso naipe, de que tendes az, dama, dez, e nove; e como nesta mão, é mais vantajoso enganar os contrarios, do que informar o vosso parceiro, é melhor passar o nove, o qual naturalmente faz com que os contrarios entrando em vasa joguem trunfo, se elles ganharem aquella carta: assim, se elles jogarem trunfo, tornae-lhe a jogar trunfo, ficando com o az na mão. Se o contrario que vos jogou trunfo, metter um trunfo, que o vosso

parceiro não póde ganhar, e elle contrario não tiver naipe algum forte, que jogar, ha de tornar á tirada do vosso parceiro, entendendo, que aquelle naipe está entre o seu parceiro e o vosso: e se este modo de jogar não tiver bom successo, não vos prejudica.

Quinta mão. — Supponhamos, que tendes az, rei, e tres trunfos pequenos, com quatro cartas de rei de um naipe, tres cartas de outro, e uma carta de outro; o contrario joga o naipe, do qual o vosso parceiro tem a carta maior; o vosso parceiro mette o valete, e depois joga o az, á segunda descartae-vos de uma carta falsa; e quando o vosso parceiro jogar o rei d'aquelle mesmo naipe, e o contrario da mão direita cortar, supponhamos com o valete, ou o dez, não deveis recortar; porque vos arriscaes a perder duas, ou tres vasas, e enfraqueceis o vosso jogo; porém se elle jogar o naipe, a que vós estiverdes baldo, deveis cortar, e depois jogae a mais pequena da vossa sequencia, em ordem a tirar o az da mão do vosso parceiro, ou dos contrarios. Isto feito, immediatamente que vós entrardes em vasa, dareis duas trunfadas, e prosegui a jogar o vosso naipe forte.

Jogos, que se devem jogar com certas observações, em que se mostra, que o vosso parceiro não tem mais d'este, ou d'aquelle naipe jogado por vós, ou por elle. — Exemplo primeiro. — Supponhamos, que principiaes pela dama, tendo dez, nove, e duas cartas pequenas de qualquer naipe, o segundo em mão, mette o valete, o vosso parceiro o oito; neste caso tendo vós dama, dez, e nove, é demonstrado, se elle jogar bem, que não tem mais d'aquelle naipe, e segundo o conhecimento da balda, podereis jogar a balda do parceiro, se estiverdes forte em trunfos, e quando não, jogareis o naipe, que vos fôr mais conveniente.

Exemplo segundo.—Supponhamos, que tendes rei, dama, e dez de um naipe, e que principiaes pelo rei, se vosso parceiro joga o valete, é demonstrado que não tem mais d'aquelle naipe.

Terceiro exemplo. — Supponhamos, que tendes rei, dama, e muitas cartas de um na pe, e que principiaes pelo rei, em algumas occasiões jogará bem o parceiro se tendo o az, e uma carta pequena d'aquelle naipe, tomar o vosso rei; porque supponhamos, que elle está muito forte em trunfos, tomando o vosso rei com o az; elle trunfa, e depois de ter os trunfos todos fóra, torna a jogar a vossa tirada, pois pegando com o az ao vosso rei, deixa livre o vosso naipe, o qual não podereis fazer, se tivesse o vosso parceiro guardado o az; e supponhamos, que o vosso parceiro não tivesse carta nenhuma na mão fóra d'aquelle naipe, não se perde nada em tomar o rei com o az; só no caso que tivesse algum az de outro naipe, para entrar em vasa, e tornasse a jogar o seu naipe forte.

Jogos particulares em que se mostra, como se podem enganar os contrarios, e juntamente dar a conhecer o jogo ao vosso parceiro.—

Exemplo primeiro. — Supponhamos, que eu jógo o az de um naipe, do qual tenho o az, rei, e tres cartas pequenas; o ultimo, que joga, não quer cortar, ainda que não tem cartas d'aquelle naipe, se eu não estou bastantemente forte em trunfos, não devo jogar o rei, para ficar sempre senhor d'aquelle naipe; porque jogando uma pequena, enfraqueço o jogo d'elle.

Exemplo segundo. — Se jogar um naipe, do qual não tenho cartas, e juntamente tenho a certeza, que o meu parceiro, não tem a melhor d'aquelle naipe, em ordem a enganar o contrario, descarto-me do meu naipe forte, mas para que o meu parceiro não fique em duvida, quando elle jogar, descarto-me do meu fraco. Este modo de jogar ordinariamente é bom, ainda que se jogue com bons jogadores; muito mais vezes haveis de ganhar por este methodo de jogar, que perder.

Mãos particulares, que se devem jogar, nas quaes se póde correr o risco de uma vasa para ganhar tres.—Exemplo primeiro.—Supponhamos, que páos são trunfo, jogam os contrarios copas; o vosso parceiro não tem d'aquelle naipe, e descarta-se de espadas, deveis julgar, que o seu forte é o trunfo, e ouros: o supponhamos, que vós ganhaes aquella vasa, e que estaes fraco em trunfos, não o deveis forçar. Supponhamos, que vós tendes rei, valete, e um pequeno de ouros; e supponhamos, que o vosso parceiro tem a dama, e cinco cartas de ouros, jogando vós pelo rei a primeira mão, e o valete a segunda, o vosso parceiro, e vós podeis ganhar naquelle naipe cinco vasas; e no caso que vós tivesseis jogado uma pequena, e vosso parceiro a dama, sendo ganhada pelo az; o rei, e valete ficando na vossa mão, embaraçavam o vosso parceiro de jogar as cartas francas de ouros, ainda que tivesse o ultimo trunfo; jogando pelos ouros pequenos, e sendo forçado com o ultimo trunfo, perde por este modo de jogar tres vasas nesta mão.

Exemplo segundo. — Supponhamos, que tendes dama, e uma carta pequena do naipe forte do vosso parceiro; e supponhamos, que o vosso parceiro tem valete, e cinco cartas pequenas n'aquelle naipe; vós sendo a jogar, deveis jogar pela dama, e quando vos tocar a jogar outra vez, pelo dez, e se elle tiver o ultimo trunfo, por este modo de jogar, faz quatro vazas n'este naipe, e pelo contrario se vós tivesseis jogado uma pequena d'aquelle naipe, e o valete tivesse cahido, ficando a dama na vossa mão; á segunda vez, que se jogasse aquelle naipe, e tivessem forçado o seu ultimo trunfo, ficava perdendo as outras tres cartas abonadas, por não ter com que entrar para as jogar.

Exemplo terceiro. — Supponhamos, que vós sois a jogar, tendes obrigação de vos desfazerdes das cartas maiores do naipe do vosso parceiro, para não embaraçar a sua rifa. Supponhamos, que o vosso parceiro ha de jogar, e que no decurso do jogo vos

parece, que elle tem uma grande rifa, por exemplo, az, rei, e quatro cartas pequenas, e que vós tendes dama, dez, e nove, e uma pequena d'aquelle naipe; quando o vosso parceiro jogar o az, deveis descartar-vos do nove; e quando jogar o rei, do dez; e por estes meios vereis, que á terceira vez fareis a dama, para depois jogar a pequena; porque d'esta sorte não embaraçaes o parceiro, e se guardasseis a dama, e dez, e o valete tivesse cahido aos contrarios, perdieis duas vasas n'esta mão.

Exemplo quarto. — Supponhamos, que no decurso do jogo observaes, que o vosso parceiro tem uma grande rifa, e vós tendes rei, dez, e uma pequena d'essa grande rifa; o vosso parceiro joga o az, deveis descartar-vos do dez, á segunda vez do rei. Este modo de jogar é para franquear o naipe do vosso parceiro.

Exemplo quinto. — Supponhamos, que o vosso parceiro tem az, rei, e quatro cartas pequenas, que é o seu naipe forte, e que tendes dama, dez, e uma carta pequena d'aquelle naipe; quando elle jogar o az, descartae-vos do dez, e quando jogar o rei, da dama: por este modo de jogar arriscaes uma vasa, para ganhar quatro.

Exemplo sexto. — Supponhamos, que tendes cinco cartas do naipe forte do vosso parceiro, a saber: dama, dez, nove, oito, e uma pequena; e que vosso parceiro tem az, rei, e quatro pequenas; quando o vosso parceiro jogar o az, descartae-vos do oito, quando jogar o rei, do nove, e a terceira vez, não tendo d'aquelle naipe ninguem senão vós, e vosso parceiro, n'este caso jogae a dama, depois o dez, ficando-vos uma, e ao vosso parceiro duas: por este modo de jogar ganhaes uma vasa, a qual não poderieis ganhar, se jogasseis a maior, tendo guardada a mais pequena, para jogar ao vosso parceiro.

Como se devem jogar as mãos, quando o contrario da direita, e o da esquerda voltam uma figura.—Primeiro exemplo.—Supponhamos o valete voltado á vossa direita, e que tendes rei, dama, e dez, se quereis ganhar o valete, jogae o rei, para mostrar ao vosso parceiro, que vos fica a dama, e o dez; em que ficará seguro, se fazendo vós vasa não jogaes a dama.

Segundo exemplo. — Se tendo vós az, dama, e dez, estiver o valete voltado á vossa direita; jogae a dama, porque conseguireis o mesmo effeito.

Terceiro exemplo. — Se tendo vós az, rei, e valete, estiver a dama voltada á vossa direita, jogae o rei, e conseguireis o mesmo fim.

Quarto exemplo. — Supponhamos, que o contrario da esquerda voltou uma figura, e que vós não tendes outra; n'este caso trunfae para a atravessar: mas não se tiverdes tambem uma figura, que não seja o az.

Mãos que mostram o quanto é perigoso forçar o parceiro. — Primeira mão.— Se A tendo cinco trunfos superiores, cinco cartas superiores em um naipe, e tres em outro, e um dos contrarios outros cinco trunfos pequenos, e cartas firmes, é evidente, que A perderá muitas vasas, que poderia fazer, se antes de poder trunfar, o seu parceiro o obrigar a cortar, ou algum dos contrarios: porque ficando elles com um trunfo, cortam, e no fim fazem todas as outras cartas.

Segundo caso, que mostra a vantagem, que ha de estabelecer um sarilho. — Supponhamos, que A e B, são parceiros, e que A tem quatro cartas maiores em trunfos de páos, outra carta maior em ouros, e az de espadas; e supponhamos, que os contrarios C e D tem as cartas seguintes: C tem quatro trunfos, oito cartas de copas, e uma carta de espadas; D tem cinco trunfos, e oito cartas de ouros; e a mão joga copas, D corta; D joga uma de ouros, C corta, e assim seguindo este sarilho, cada parceiro corta uma carta maior de A; e C sendo a jogar a nova vasa, joga uma de espadas, a qual D tambem corta; e assim, C e D tem ganhado as primeiras nove vasas, e deixam a A com as suas cartas maiores em trunfo sómente. Esta regra mostra, que todas as vezes que houver occasião de fazer o sarilho, se não pêrda; por dar uma grande vantagem.

Mãos que mostram a necessidade de trunfar, e de fazer passagens. —1. Supponhamos, que tendes quatro trunfos pequenos, e que tendes em cada um dos outros tres naipes, uma vasa segura; e supponhamos, que o vosso parceiro não tem trunfo, n'este caso, os nove trunfos, que ficam, estão divididos entre os vossos contrarios: supponhamos cinco em uma mão, e quatro em outra, quantas vezes fôres a jogar, deveis jogar trunfo: e supponhamos, que entraes quatro vezes; n'este caso é bem claro, que os contrarios fazem cinco vasas com nove trunfos, e se não tivesseis trunfado, provavelmente poderiam fazer os seus trunfos separados, e facilmente poderiam fazer nove vasas só em trunfos. Por este exemplo, se mostra a grande necessidade, que ha de tirar dous trunfos por um; com tudo ha excepção n'esta regra, porque se observardes, que no decurso do jogo os vossos contrarios estão muito fortes em qualquer naipe, e que o vosso parceiro não vos póde assistir n'aquelle naipe, em tal caso, deveis examinar os pontos, em que estaes, e os dos contrarios; porque tal será a occasião, que guardando um trunfo para cortar, se ganhe, ou livre o jogo.

2.—Supponhamos, que tendes az, dama, e duas cartas pequenas de qualquer naipe: se o contrario da direita jogar esse naipe, não deveis jogar a dama; porque é aposta igual, que o parceiro tem melhor carta n'aquelle naipe, do que o da terceira mão; e se assim fôr, ficaes senhor do naipe. A excepção d'esta regra, é o

caso, em que queiraes jogar de mão, porque então deveis metter a dama.

3.—Em nenhum tempo deveis eleger jogar pelo naipe, de que tendes rei, e valete, e uma pequena; porque é dous contra um, que o vosso parceiro não tem o az, e trinta e dous a vinte e cinco, ou quasi cinco a quatro, que elle tem az, ou dama, e como deveis ter quatro cartas em outro naipe, supponhamos que o dez é a maior, principiae por este naipe; porque é aposta igual que o vosso parceiro tem uma carta melhor daquelle naipe, do que o ultimo, que joga; e por este modo de jogar póde fazer duas vasas naquelle naipe, em que tendes rei, valete, e uma pequena; porque tirando os contrarios este naipe, provavelmente fareis duas vasas, ainda que vos fique o az antes.

4.—Supponhamos, que no decurso do jogo observaes, que entre vós, e o vosso parceiro, se acham os ultimos cincos trunfos; e sendo vós a jogar, não tendo carta rei, que jogar, e julgaes, que o vosso parceiro, tem uma trigessima carta, ou alguma carta rei, deveis neste caso jogar um trunfo pequeno, para que o vosso parceiro se encarte, e jogue as cartas reis, que tiver, e vós ao mesmo tempo vos descarteis das vossas cartas falsas.

Regras para se saber quando se deve entrar de rei, dama, valete, ou dez de qualquer naipe. 1.—Supponhamos, que tendes rei, e uma carta pequena de qualquer naipe, e que o contrario da vossa mão direita joga aquelle naipe; se elle fôr bom jogador, não deveis metter o rei, só querendo vós jogar de mão; porque um bom jogador poucas veses principia por naipe, de que tem az; porque o guarda para quando os trunfos estiverem fóra, entrar, e jogar o naipe, de que está forte.

2.—Supponhamos, que tendes dama, e uma carta pequena de qualquer naipe, e que o contrario da vossa mão direita, joga aquelle naipe, não deveis metter a dama, porque supponhamos, que o contrario joga pelo naipe de que tem az, e valete, em tal caso, quando se tornar a jogar aquelle naipe, o vosso contrario poderá fazer a passagem do valete, (o que geralmente é bem jogado, especialmente se o seu parceiro tiver jogado o rei) e assim fazeis a vossa dama, e se a tivesseis mettido, além de a perder, daveis a conhecer, que estaveis fraco naquelle naipe; e consequentemente todas as vezes, que se jogasse aquelle naipe, sendo vós o ultimo a jogar, o vosso contrario da terceira mão nunca metteria a maior carta, por vos ter conhecido fraco naquelle naipe.

3.—Nos exemplos antecedentes vos temos mostrado, quando é perigoso metter o rei, ou dama, sendo segundo em mão; o mesmo deveis observar no caso, que tenhaes valete ou dez, e uma carta pequena do mesmo naipe, geralmente é mal jogado, metter qualquer dellas á segunda mão, porque é cinco contra

dous, que a terceira mão tem az, rei, ou dama, daquelle naipe jogado, e segue-se que o partido contra vós é de cinco a dous, e se por acaso alguma vez succeder bem este modo de jogar, com tudo as mais das vezes hade succeder o contrario; porque não só perdeis o valete, ou dez, mas tambem os contrarios tem a vantagem de saber, que estaes fraco naquelle naipe.

4.—Supponhamos, que tendes az, rei, e tres cartas pequenas de um naipe, e o contrario da vossa mão direita, joga aquelle naipe, sobre o qual vós jogaes o az, e vosso parceiro valete; neste caso, se estaes forte em trunfos, deveis jogar uma carta pequena daquelle naipe, para que o vosso parceiro a córte; a consequencia deste modo de jogar é a seguinte. Ficaes senhor daquelle naipe, e ao mesmo tempo intimaes ao vosso parceiro, que estaes forte em trunfos, e por esta razão poderá o vosso parceiro jogar o seu jogo, trunfar, se estiver forte em trunfos, fazer um sarilho, ou jogar o que mais lhe convier.

5.—Supponhamos, que A e B, estão a seis, os contrarios C e D, a sete; tem-se jogado nove cartas, das quaes A e B, tem sete vasas, advertindo que se não contam honras nesta mão; neste caso A e B, tem ganhado a vasa, e põe o seu jogo em igualdade: supponhamos, que A, é a jogar, e que tem dous trunfos pequenos, com duas cartas reis de outros naipes: supponhamos, que se acham entre C e D, os melhores dous trunfos, com outras duas cartas reis nas suas mãos; pergunta-se como se deve jogar esta mão? Podem apostar-se onze contra tres, que C não tem dous trunfos, e onze contra tres, que D os não tem, sendo o partido tão grande a favor do A de ganhar o jogo, a sua vantagem é de trunfar.

Regras para jogar, quando az, rei, ou dama, estiver virado á vossa mão direita. — **1.** Supponhamos, que o az está virado á direita, e que tendes dez, e nove de trunfo, sómente com az, rei, e dama de outro naipe: pergunta-se como se deve jogar esta mão? Principiae pelo az do naipe de que tendes rei, e dama, pelo que daes a conhecer ao vosso parceiro, que estaes forte naquelle naipe; depois jogae o dez de trunfo, porque é cinco a dous, que o vosso parceiro tem rei, dama, ou valete de trunfo, e tambem é sete a dous, que o vosso parceiro não tem duas honras: com tudo, se por acaso as tiver, sendo rei, e valete, em tal caso o vosso parceiro deve deixar passar o dez do trunfo, e como é treze a doze, que o ultimo a jogar, não tem a dama do trunfo, na supposição, que o vosso parceiro a não tem; neste caso quando o vosso parceiro jogar, deve jogar o vosso naipe forte, e sendo vós a jogar, deveis jogar o nove do trunfo, o qual faz com que o vosso parceiro ganhe a dama, se lhe ficar atraz. Este caso mostra, que virando-se o az contra vós, póde por este modo de jogar ser menos vantajoso aos contrarios.

2.—Se o rei, ou dama, se virar á vossa mão direita, podeis jogar do mesmo modo; mas com esta distincção, que este modo de jogar vos será util, sendo o vosso parceiro bom jogador.

3.—Supponhamos, que o contrario da vossa mão direita joga o rei de trunfo, e que tendes az, e quatro trunfos pequenos com um bom naipe; neste caso deveis deixar passar o rei; porque ainda que elle tenha rei, dama, valete de trunfo, com um pequeno, se elle fôr um jogador mediano, hade jogar o pequeno, entendendo, que o seu parceiro tem o az; e no caso que jogue o pequeno deveis largal-o; porque é aposta igual, que o vosso parceiro tem melhor trunfo, que o ultimo, que joga, e assim neste caso dáes a entender ao vosso parceiro, que tendes o az, consequentemente, se elle tiver terceiro trunfo, deve-o jogar, e se o não tiver, o seu naipe forte.

4.—*Caso critico para ganhar a vasa.*—Supponhamos A e B parceiros, contra C e D, e que todos estão a nove, e que todos os trunfos estão fóra; A sendo o ultimo a jogar, e tendo az, e quatro cartas pequenas de um naipe, e uma trigessima carta, B tendo sómente duas cartas pequenas do naipe do A, C tendo dama, e duas cartas pequenas daquelle naipe, tendo rei, valete, e uma carta pequena do mesmo naipe, A e B tem tres vasas, C e D tem quatro; se segue, que A deve ganhar quatro vasas das seis cartas, que tem na mão para ganhar o jogo. C principia por este naipe, e D mette o rei, A larga-lhe aquella vasa, D torna a jogar aquelle naipe, A larga, C mette a dama, assim tem C e D ganhado seis vasas: e C cuidando, que o az daquelle naipe, está na mão do seu parceiro, torna a jogar aquelle mesmo naipe, por este modo, A ganha as ultimas quatro vasas, e consequentemente o jogo.

5.—Supponhamos, que tendes rei, e cinco trunfos pequenos, o contrario da direita joga a dama; em tal caso não deveis metter o vosso rei, porque é uma aposta igual, que o vosso parceiro tem o az; supponhamos, que o vosso contrario tem dama, valete, dez, e um trunfo pequeno, tambem é aposta igual, que o az está secco, na mão do vosso contrario, ou na mão do vosso parceiro: em qualquer destes casos, é mal jogado metter o vosso rei, porém se a dama de trunfo fôr jogada, e succeder teres rei com dous ou tres trunfos, o mais seguro é metter o rei; porque muitas veses é bom jogar pela dama; se o vosso parceiro tiver o valete do trunfo, e o contrario da vossa mão esquerda tiver o az, deixando vós de metter o rei, perdeis uma vasa.

Regras para quando estiver virado o dez, ou nove á vossa mão direita.—1. Supponhamos, que está virado o dez á vossa mão direita e que tendes rei, valete, nove, e dous trunfos pequenos, com oito cartas pequenas dos outros naipes, e que é necessario

jogar trunfo; neste caso principiae pelo valete, para que o dez não faça vasa.

2.—Se estiver o nove virado á vossa mão direita, e tiverdes valete, dez, oito, e dous trunfos pequenos, jogando pelo valete conseguireis o effeito do caso antecedente.

3.—Deveis fazer uma grande differença, de quando o vosso parceiro joga um naipe voluntariamente, ou obrigado; porque no primeiro caso é certo, que joga pelo seu forte, e achando-vos fraco n'aquelle naipe, não estando forte em trunfos, muda para o seu melhor naipe; mas se elle continuar o seu primeiro naipe, e se elle fôr bom jogador, deveis julgal-o forte em trunfos, e vós podeis jogar o vosso jogo, conforme as vossas cartas o pedirem.

4.—Não ha cousa mais prejudicial no jogo do whist, do que mudar de naipes muitas vezes; porque todas as vezes que mudaes de naipe, correis o risco de fazerem os vossos contrarios vasa: jogaes por um naipe, de que tendes dama, dez, e tres cartas pequenas; o vosso parceiro mette o nove, neste caso se vós estaes fraco em trunfos, e não tendo naipe algum para jogar, o vosso jogo é de continuar o mesmo naipe, jogando a vossa dama; porque deixaes no arbitrio do vosso parceiro cortal-o, ou não, no caso que não tenha mais d'aquelle naipe, mas quando vos tocar a jogar outra vez, e tiverdes dama, valete, e uma carta pequena de outro naipe, será melhor jogo principiar por dama, ou valete de qualquer d'estes naipes.

5.—Se tendes az, rei, e uma carta pequena de qualquer naipe, com quatro trunfos, e se o contrario da mão direita jogar por aquelle naipe, deveis passar a carta pequena; porque é aposta igual, que o vosso parceiro tem melhor carta, do que o terceiro em mão; e assim por este modo de jogar ganhaes uma vasa; e como tendes quatro trunfos, não deveis recear de perder por este methodo de jogar, porque quando se jogarem trunfos, ficareis com o trigessimo.

Precaução para não deixar abonar inteiramente a tirada dos contrarios.—1. Supponhamos, que estaes fraco em trunfos, e que observaes, que o vosso parceiro não está forte em trunfos, fazei toda a diligencia por não largar fóra da vossa mão a preza da tirada dos vossos contrarios. Supponhamos que um dos vossos contrarios joga um naipe, do qual tendes rei, dama, e uma carta pequena sómente: o contrario joga az, e tornando a jogar o mesmo naipe, deveis metter a dama, para mostrar a vosso parceiro, que vos fica ainda o rei; supponhamos, que o vosso parceiro está baldo a este naipe, não deveis jogar o vosso rei, porque, se o que tirou por este naipe, ou seu parceiro tiver o ultimo trunfo, arriscae-vos a perder tres vasas, por ganhar uma.

2.—Supponhamos, que o vosso parceiro tem dez cartas na mão, e que vos parece, que consistem em trunfos, e outro naipe

sómente; que tendes rei, dez, e uma carta pequena do forte do vosso parceiro, com dama, e dous trunfos pequenos; neste caso deveis julgar, que elle tem cinco cartas de cada naipe; deveis jogar o rei do seu naipe forte; e se ganhardes aquella vasa, o vosso melhor jogo, é jogar a dama do trunfo; e se fizerdes vasa, continuae a jogar trunfo. Este modo de jogar é conveniente em qualquer ponto do jogo, excepto a quatro, ou nove.

3.— O jogador que dêo as cartas, deve guardar o trunfo que levantou, sendo pequeno, para o fim; porque se tem tres, por exemplo, o seu parceiro, vendo que ainda o não dêo a duas trunfadas, saiba de certeza que o tem, e que póde fazer ganhar muitas vasas.

4.— O contrario da mão direita joga um naipe, do qual tendes dez, e duas cartas pequenas, o terceiro na mão, mette o valete, o vosso parceiro ganha com o rei; quando o da mão direita tornar a jogar aquelle naipe, e jogar por uma pequena, deveis metter o dez, porque póde salvar o az de vosso parceiro, na supposição, que o vosso contrario da mão direita, jóga pelo naipe da dama. Este modo de jogar poucas vezes deixa de ser bem succedido

5.— Supponhamos, que tendes o melhor trunfo, e que o contrario A tem outro que lhe podeis tirar, e que o seu parceiro tem um naipe forte, neste caso é melhor que faça o trunfo cortando, do que tirar-lho; porque podeis cortar com o vosso, o naipe forte dos contrarios a fazer assim mais vasas.

6.— Os casos seguintes succedem frequentemente; se vos ficarem dous trunfos, e os vossos contrarios tiverem um sómente, e vos parecer, que o vosso parceiro tem uma rifa grande, neste caso jogae trunfo, ainda que o vosso trunfo seja mais pequeno; porque tirando o trunfo da mão dos contrarios, não podem cortar a rifa do vosso parceiro.

7. —Supponhamos, que tendes tres trunfos, e nenhum dos outros tem algum, e que tendes quatro cartas de um naipe: neste caso jogae trunfo, pelo qual mostraes a vosso parceiro que tendes todos os trunfos, e tambem daes occasião aos contrarios de se descartarem de algumas das cartas d'aquelle naipe: supponhamos, que aquelle naipe se tem jogado uma vez, e uma carta de que o contrario se descartou á vossa trunfada, fazem cinco, e quatro que vos ficam na mão fazem nove, e as quatro que faltam estão nas mãos dos outros tres parceiros; e sendo igual que o vosso parceiro tem melhor carta do que o ultimo que joga, segue-se que vós fazeis tres vasas neste naipe, as quaes provavelmente não farieis, se tivesseis seguido differente methodo de jogar.

8.— Supponhamos, que tendes cinco trunfos, e seis cartas pequenas de outro qualquer naipe; se vos tocar a jogar, deveis

principiar por uma carta do naipe, de que tendes seis, porque como estaes fraco nos outros dous naipes, os vossos contrarios provavelmente jogarão trunfo, que é o vosso jogo, o que não fariam se tivesseis principiado por trunfo, jogariam uma carta, que vos custasse trunfo, e consequentemente destruiam o vosso jogo.

Modo de jogar as rifas. —1. Quando a rifa fôr de trunfo, deveis principiar pela maior, excepto se tiverdes az, rei, e dama, porque neste caso deveis jogar a dama, para mostrardes ao vosso parceiro, o estado do vosso jogo.

2.— Se tiverdes uma rifa de rei, dama, valete, e duas cartas pequenas, estejaes ou não forte em trunfos, o melhor modo de jogar, é pelo valete, porque tirando o az, fica a vossa rifa livre.

3.— No caso que estejaes forte em trunfos, tendo tambem uma rifa de dama, valete, dez, e duas cartas pequenas de qualquer naipe, deveis principiar pela mais alta da vossa rifa; porque se qualquer dos contrarios cortar aquelle naipe á segunda jogada, estando vós forte em trunfos, ficaes senhor d'aquelle naipe. O mesmo modo de jogar se deve observar, tendo uma rifa de valete, dez, nove, e duas cartas pequenas de qualquer naipe.

4.— Se tendes uma rifa de rei, dama, valete, e uma carta pequena em qualquer naipe, estejaes forte em trunfos ou não, principiae pelo rei, e fazei o mesmo em qualquer outra rifa, ainda que mais pequena, com tanto que a rifa não seja menos de quatro.

5.— Estando fraco em trunfos, principiae pela mais baixa da rifa, no caso que tenhaes cinco. Supponhamos, que o vosso parceiro tem o az d'aquelle naipe, e faz vasa com elle, porém não deveis jogar assim, tendo o az com quatro pequenas: mas quando estiverdes forte em trunfos, deveis jogar o contrario, porque não é o vosso jogo adiantar-vos em vasas.

6.— Estaes forte em trunfos tendo az, rei, e tres trunfos pequenos; Rei, dama, e tres trunfos pequenos; Dama, valete, e tres trunfos pequenos; Dama, dez, e tres trunfos pequenos; Valete, dez, e tres trunfos pequenos; Dama, e quatro trunfos pequenos; Valete, e quatro trunfos. Chama-se forte em trunfos, ter qualquer das rifas acima assignadas; e ter dous ou tres trunfos pequenos sómente, é estar fraco em trunfos.

7.— *Pergunta-se, que trunfos são necessarios, para obrigar os parceiros a cortar, a qualquer ponto do jogo.* Az, e tres trunfos pequenos. Rei, e tres trunfos pequenos. Dama, e tres trunfos pequenos. Valete e tres trunfos pequenos.

8.— Se depois de ter obrigado o vosso parceiro a cortar, fizer vasa, e não trunfar, continuae a fazel-o cortar, se não tendes jogo na vossa mão, que vos determine a trunfar.

9.— Se tendes dous ou tres trunfos pequenos, e o contrario

da mão direita jogar um naipe, do qual não tendes nenhum, deveis cortar: por este modo de jogar mostraes a vosso parceiro, que estaes fraco em trunfos.

10.— Supponhamos, que tendes az, valete, e um trunfo pequeno, e que vosso parceiro trunfa, tendo rei, e tres trunfos pequenos: pergunta-se qual é o melhor modo de jogar, se deveis metter o az, ou o valete? Supponhamos, que o contrario da mão direita, tem tres trunfos, e o contrario da mão esquerda outros tres; neste caso, mettendo o vosso valete, e jogando o az, no caso que a dama fique á mão direita, ganhaes uma vasa; porém se a dama ficar á esquerda, e vós metterdes o az, e depois o valete, advertindo que o contrario da mão esquerda mette a dama (o que elle deve fazer,) póde apostar-se dobrado contra singelo, que um dos contrarios tem o dez, consequentemente perdeis uma vasa, por este modo de jogar.

11.—Se o vosso parceiro jogar o az do trunfo, e vós tiverdes rei, valete, e um pequeno, mettendo o vosso valete, depois o rei, corresponde á regra acima. Em qualquer outro naipe podeis seguir o mesmo methodo.

12.—Se estaes forte em trunfos, e tendes rei, dama, e duas, ou tres cartas pequenas, em qualquer outro naipe, deveis principiar por uma pequena, porque podem apostar-se cinco contra quatro, que vosso parceiro tem uma honra d'aquelle naipe: porém se estaes fraco em trunfos, deveis principiar pelo rei.

13.—Se o contrario da vossa mão direita jogar um naipe, do qual tendes rei, dama, com duas, ou tres cartas pequenas, e estiverdes forte em trunfos, deveis jogar uma pequena; porque é aposta igual, que o vosso parceiro tem melhor carta n'aquelle naipe, do que o terceiro; e quando não a tenha, como estaes forte em trunfos, não deveis recear fazer aquelle naipe.

14.—Se o contrario da mão direita jogar um naipe, do qual vós tendes rei, dama, e uma carta pequena, ou estejaes forte em trunfos, ou não, mettei a dama: se tiverdes dama, valete, e uma pequena, mettei o valete; se tiverdes valete, dez, e uma pequena, mettei o dez, porque mettendo uma d'estas tres cartas melhores, o vosso parceiro está na esperança, de que tendes melhor carta, ou cartas n'aquelle naipe.

15.—Se tendes az, rei, e duas cartas pequenas em qualquer naipe, estando forte em trunfos, e o contrario da mão direita jogar aquelle naipe, deveis largar; porque é aposta igual, que o vosso parceiro tem melhor carta n'aquelle naipe, do que o terceiro, e assim ganhaes uma vasa por este modo de jogar; e não deveis recear de perder o vosso az, e rei, pela razão de estares forte em trunfos.

16.—Se tendes az, nove, oito, e um trunfo pequeno, e o vosso parceiro jogar o dez, deveis largal-o; porque estando as tres

honras atraz da mão, estaes certo fazer duas vasas. O mesmo deveis fazer, se tiverdes rei, nove, oito, e um trunfo pequeno; ou dama, nove, e um trunfo pequeno.

17—Se o da mão direita jogar um naipe, e vós tiverdes nesse mesmo naipe az, rei, e dama, ou az, rei, e valete, mettei o az; porque jogando assim, animaes os contrarios a repetir aquelle naipe; e assim como enganaes o vosso parceiro por este modo de jogar, igualmente enganaes os contrarios, o que é de maior consequencia neste caso; porque se tivesseis mettido a mais baixa, o contrario da mão direita não tornaria a jogar aquelle naipe, por ter conhecido o forte d'elle na vossa mão, e consequentemente mudaria de naipe.

18.—Supponhamos, que tendes az, dez, e uma carta pequena em qualquer naipe; e az, nove, e uma pequena de outro naipe, pergunta-se, por qual d'estes naipes deveis principiar? Responde-se, que por aquelle de que tendes az, nove, e uma pequena, porque é uma aposta igual, que vosso parceiro tem melhor carta n'aquelle naipe, que o ultimo, que joga; supponhamos, que o contrario da mão direita joga o rei, ou dama d'aquelle naipe, de que tendes az, dez, e uma pequena; neste caso é uma aposta igual, que o vosso parceiro tem melhor carta n'aquelle naipe, do que o terceiro.

19.—Não basta observar os principios que estabelecemos para jogar bem o whist, é necessario além d'isto jogar com muita attenção, tomar sentido nos descartes, e puxadas, tanto dos contrarios, como do parceiro, e conservar a lembrança das cartas que tem sahido, para regular o jogo.

Outras mãos.—1. Quando vos parecer que os contrarios tem ainda tres ou quatro trunfos, não tendo vós, nem o vosso parceiro nenhum, não jogueis carta que um possa cortar, e o outro baldar-se; jogae as vossas cartas firmes, ou encartae o vosso parceiro, para que faça as suas, se as tiver.

2.—Supponhamos, que A e B são parceiros, contra C e D; que se fizeram já nove vasas; que estão oito trunfos fóra; que A tem um trunfo sómente; que seu parceiro B tem az, e dama de trunfo; e supponhamos, que os contrarios C e D, tem rei, e valete de trunfo entre ambos; A joga o seu trunfo pequeno, C mette o valete de trunfo; pergunta-se, se B deve metter o az, ou dama sobre o valete de trunfo? Responde-se, que B deve metter o seu az sobre o valete; porque D tendo quatro cartas na sua mão, e C tendo sómente tres, consequentemente podem apostar-se quatro contra tres a favor de B, que o rei está na mão de D. E se nós reduzirmos o numero de quatro cartas em uma mão a tres, o partido é de tres a dous; e se nós reduzirmos o numero de tres cartas em uma mão a duas, o partido é de dous a um, a favor

de B de ganhar a vasa, por ter mettido o az de trunfo: podeis observar a mesma regra nos outros naipes.

3.—Supponhamos, que tendes o trunfo com uma carta 13ª, e uma carta falsa, que vos ficam tres cartas sómente na mão; pergunta se, qual d'estas tres cartas deveis jogar? Responde-se a falsa, porque se jogardes a 13.ª carta, sabendo os contrarios, que tendes o ultimo trunfo, não hão de deixar passar a carta falsa, pela qual razão jogaes contra vós mesmo.

4.—Supponhamos, que tendes az, rei, e tres cartas pequenas de qualquer naipe, que se não tem jogado; e que vos parece, que vosso parceiro tem o ultimo trunfo, pergunta-se, como deveis jogar estas tres cartas com vantagem? Responde-se, deveis jogar uma carta pequena d'aquelle naipe; porque é aposta igual, que o vosso parceiro tem melhor carta n'aquelle naipe, do que o ultimo que joga.

5.—Se quereis, que os contrarios joguem trunfo, e vosso parceiro tiver jogado um naipe, do qual tendes az, valete, dez, nove, e oito, ou rei, valete, dez, nove, e oito, deveis jogar o oito, o que provavelmente ganhando a vasa, o contrario jogará trunfo.

6.—Supponhamos, que tendes uma carta maior em qualquer naipe, com uma, ou duas mais d'aquelle mesmo naipe, e que é necessario mostrar a vosso parceiro, que estaes forte n'aquelle naipe; em tal caso, deveis descartar-vos do az d'aquelle naipe sobre qualquer outro a que estejaes baldo; porque o partido é a vosso favor, que os contrarios não tem mais, que tres d'aquelle naipe; o mesmo methodo se póde seguir, quando tiverdes uma quarta de rei, (se o az estiver fóra) podeis descartar-vos do rei; tambem se tiverdes uma quarta de dama (estando o az, e rei fóra) podeis descartar-vos da dama. Tudo isto é para mostrar a vosso parceiro, o estado do vosso jogo, e por esta regra deveis jogar todas as mais inferiores rifas, etc.

7.—Os jogadores mediocres, quando vêm o rei de trunfo voltado á sua esquerda, tendo a dama, e um trunfo pequeno, trunfam de dama, com a esperança que o seu parceiro tendo o az ganhe o rei, se o contrario entrar com elle. Este jogo só se deve fazer desejando a mão trunfada; porque a tem de haver probabilidade de dous contra um de que o seu parceiro não tem o az, enfraquece o jogo, sacrificando duas figuras por uma.

8.—*Casos que succedem frequentemente.*—A e B são parceiros, contra C e D; todos os trunfos estão fóra, excepto um, o qual C ou D o tem; A tem tres, ou quatro cartas firmes na sua mão, de um naipe já jogado com az, e uma pequena de outro naipe: pergunta-se, se A deve deitar uma das cartas firmes fóra, ou a carta pequena do az? Responde-se, que é melhor deitar uma das cartas firmes fóra; porque, se o contrario da mão direita jogar

por aquelle naipe, de que tem az, fica no seu arbitrio o deixar passal-a, e consequentemente o seu parceiro B poderá ganhar aquella carta, e se tiver uma carta, com que possa forçar o ultimo trunfo, deve jogal-a, e fica-vos o az para entrar, e jogar as vossas cartas reis; se A se tivesse descartado da carta pequena do az, e o contrario da direita tivesse jogado aquelle naipe, seria A obrigado a metter o az, e perdía muitas vasas.

9.—Supponhamos, que estão jogadas dez cartas, e que provavelmente o contrario da vossa mão esquerda tem tres trunfos, a saber, o melhor, e dous pequenos; supponhamos, que tendes dous sómente, que vosso parceiro não tem nenhum, que o contrario da direita joga uma carta 13.ª, ou outra qualquer carta rei, deveis largal-a em tal caso. Por este modo de jogar ganhaes uma vasa.

10.—Se vos obrigarem a cortar tendo os quatro trunfos maiores cortae com o az, e jogae depois o valete, para que o vosso parceiro possa conhecer o vosso jogo.

11.—Se vosso parceiro chamar ao ponto de oito antes de tempo, deveis trunfar, ou estejaes forte em trunfos, ou em outros naipes; porque como elle chama antes, que lhe toque a jogar, é evidente, que está forte em trunfos.

12.— Supponhamos, que o contrario da direita vira a dama de páos, e que quando lhe toca a jogar, joga o valete de páos; supponhamos mais, que tendes az, dez, e uma carta pequena de páos; ou rei, dez, e uma carta pequena: pergunta-se, quando elle jogar o valete, se deveis pegar, ou não? Responde-se, que não; porque é aposta igual, quando elle jogar o valete, não tendo vós o rei, que vosso parceiro o tem.

13.—Se o vosso parceiro jogar o rei de um naipe, a que estejaes baldo, descartae-vos a elle de uma carta falsa; porém se algum dos contrarios o cobrir com o az, neste caso deveis cortal-o.

14.—Se o vosso parceiro jogar a dama de um naipe, e o contrario da vossa direita a fizer com o az, e repetir o naipe, ainda que estejaes baldo, não corteis; porque é melhor descartar-vos de uma falsa; exceptua-se desta regra o caso, em que esta vasa vos faça chegar a cinco, ou a oito; porque nestas circumstancias não deveis arriscar o certo pelo duvidoso.

15.—Supponhamos, que tendes az, rei, e uma carta pequena em um naipe, quatro trunfos pequenos, e cartas insignificantes nos outros naipes, se o contrario da esquerda jogar este naipe, e o da direita entrar com o nove, ou dez, pegae de az, e jogae a pequena do mesmo naipe, para fazer suppôr ao contrario da esquerda, que o rei está adiante delle; o que o embaraçará de entrar de dama, se a tiver, ficando-vos a probabilidade, de que o vosso parceiro fará a vasa, e fazendo-lhe conhecer o vosso jogo.

16.—Se o vosso parceiro vos obrigar a cortar no principio da

mão, deveis concluir daqui, que está forte em trunfos, excepto estando a quatro, ou a nove. Em consequencia disto deveis trunfar.

17.—Se tendo chamado a oito, o vosso parceiro não tiver figura nenhuma, tendo vós rei, dama, e dez, ou rei, valete, e dez, ou dama, valete, e dez, quando se trunfar, deveis entrar de dez, para mostrar ao vosso parceiro, que ainda vos ficam as honras; o que lhe será util para regular o seu jogo.

18.—Se o contrario da direita chamar a oito, e o seu parceiro não tiver figura, tendo vós rei, nove, e um trunfo pequeno; ou dama, nove, e dous trunfos pequenos, deveis entrar de nove, quando se trunfar; porque se podem apostar dous contra um, que o dez não está á vossa esquerda.

19.—Se principiando a jogar um az, de que tendes tambem rei, e duas, ou tres cartas mais, o vosso parceiro deitar o dez, ou o valete; tendo vós só uma carta pequena em outro naipe, e dous, ou tres trunfos pequenos, deveis jogar esta carta secca, para estabelecer um sarilho; porque se póde apostar com igualdade, que o vosso parceiro tem melhor carta neste naipe, de que o ultimo, que joga.

20.—Se estaes forte em alguns naipes, tendo só no trunfo o az, e um pequeno, deveis trunfar com az, e depois com o pequeno, para encartar o vosso parceiro, o qual se poder continuará a trunfar. Se um dos contrarios fizer vasa, e jogar algum dos vossos naipes fortes, deveis fazer uma passagem, se o vosso jogo o pedir; porque se póde apostar com igualdade, que o vosso parceiro fará a vasa. Neste caso póde trunfar, com a vantagem de tirar dous trunfos por um; e como ficam só dous trunfos fóra, de que elle póde ter facilmente um, podeis fazer quasi todas as vasas, por vos não poderem cortar senão uma.

21.—Supponhamos, que tendo-se feito dez vasas, se acham na vossa mão rei, dez, e uma carta pequena de qualquer naipe, que se não bolio ainda; e que não ha trunfo nem carta fóra, tendo vós seis vasas das dez, que se fizeram, não deveis entrar com o rei, porque tendes toda a certesa de o fazer; e esta vasa é de grande consequencia.

22.—Supponhamos, que A e B são parceiros, contra C e D, e que B tem os ultimos dous trunfos, e dama, valete, e nove de outro naipe; e que A tem o az, o rei, ou dez deste naipe. Pergunta-se que carta deve jogar A, para fazer vasa neste naipe? Responde-se, que deve jogar o nove: porque se podem apostar cinco contra quatro, que o contrario da esquerda tem o dez; e se jogar a dama, ou o valete, podem apostar-se tres contra um, que o az, ou rei está na mão do contrario da esquerda.

23.—Variemos o caso precedente, e ponhamos o rei, o valete, e o nove de um naipe na mão de B, na supposição de que A não

tem o az, nem a dama, ou o dez; se A fôr o primeiro a jogar neste naipe, é indifferente que B jogue o rei, ou a dama, ou o dez, porque o resultado é o mesmo.

24.—Supponhamos, que vós tendes o az, o rei, e tres ou quatro cartas de um naipe, que senão bolio ainda; e que vos parece, que o vosso parceiro tem o ultimo trunfo, se sois o primeiro a jogar, jogae uma das vossas cartas pequenas; porque se póde apostar com igualdade, que o vosso parceiro tem melhor carta neste naipe, de que o ultimo, que joga. Tendo-a, a probabilidade é a vosso favor, de que fareis cinco, ou seis vasas neste naipe; entretanto, que jogando o az, ou rei, podem apostar-se dous contra um, que o vosso parceiro não tem a dama, e por consequencia dous contra um que não fareis mais de duas vasas. Assim por amor de uma vasa podeis arriscar tres, ou quatro.

25.—Supponhamos, que o vosso parceiro principia a jogar por um naipe, de que tem o az, a dama, o valete com muitas cartas, e que principia jogando o az, e depois a dama; se tendes o rei, e duas cartas pequenas deste naipe, pegae de rei, e estando forte em trunfos, trunfae a mão, e encartae depois o vosso parceiro com uma carta pequena do seu naipe forte.

Reflexões necessarias. — Toda a pessoa que quizer jogar bem o whist, deve jogal-o com muita reflexão, e tomar bem sentido nas cartas, que vão sahindo, e sobretudo nas puxadas do seu parceiro, e dos contrarios, para se lembrar d'ellas, quando lhe fôr preciso, para jogar com acerto. E' sobre tudo essencial, que não ande salpicando as cartas, pegando ora n'uma, ora n'outra, antes de pegar na que quer jogar. Esta perplexidade faz logo conhecer a ignorancia, e falta de systema do jogador, que a manifesta, e dá grande vantagem aos contrarios, que a sabem observar. E' de toda a necessidade, que um jogador jogue com deliberação, sobretudo quando faz alguma passagem. A passagem é o meio, que um jogador habil emprega, para fazer duas vasas, quando tendo a maior, e a terceira abaixo d'ella, por exemplo, o az, e a dama, entra de dama, correndo o risco de que o contrario da sua esquerda tenha o rei, porque não o tendo faz duas vasas n'este naipe. Depois de explicarmos o que é passagem, vamos explicar outros termos, de que nos temos servido: *forçar*, é obrigar o parceiro, ou alguns dos contrarios a cortar. Entende-se a este jogo por *terceira*, tres cartas seguidas; por *quarta*, quatro; por *quinta*, cinco, &c., assim, quando se diz uma *quarta maior*, deve entender-se quatro cartas de az, rei, dama, e valete; as cartas assim seguidas tomam o nome de *sequencia*. Chama-se *sarilho*, o córte successivo, que fazem dous parceiros a dous naipes dos contrarios. *Estar baldo a um naipe*, é não ter cartas d'elle. Para poder jogar com promptidão, e ajudar ao mesmo tempo a memoria, devem pôr-se as cartas por ordem, quando

se apartam; por exemplo, os trunfos á direita, depois o naipe melhor, junto a este o melhor depois d'elle, e ultimamente o que fôr inferior, de maneira, que em cada naipe fiquem as cartas seguidas, segundo a sua ordem natural. Quando pelo decurso do jogo vos parecer, que tendes alguma, ou algumas cartas firmes, ponde-as á direita dos trunfos; para vos lembrardes de que são firmes, quando vos fôr necessario jogal-as. Para vos lembrardes da puxada do vosso parceiro, ou de outra qualquer carta, mettei uma d'esse naipe entre os trunfos, voltae-a para baixo, ou collocae-a entre as outras, de modo, que vos sirva de signal. Se tendo dado as cartas, e vos quereis lembrar do trunfo, que tendes levantado, ponde-o á direita dos outros. Se quereis buscar um soccorro para conhecer as renuncias, representae na imaginação, que os quatro jogadores, são os quatro naipes, que tandes apartados na mão, por exemplo, vós sois representado pelo naipe que tendes á direita, o jogador que fica á vossa esquerda, pelo segundo naipe á esquerda, do que está na direita; o segundo jogador á vossa esquerda, pelo terceiro naipe, e o jogador que vos fica á direita, pelo naipe da esquerda. Se suspeitaes, que um d'elles renuncía em algum naipe, ponde uma carta d'este naipe, entre as que representam o jogador; por este meio podeis lembrar-vos, não só de que renunciou, mas tambem do naipe em que renunciou. Se o naipe que representar o tal jogador, fôr o mesmo em que elle renunciou, representae-o com o outro, e ponde no meio d'este a carta do naipe em que renunciou, e não tendo carta d'este naipe, ponde uma de outro ás avéssas.

Resultado de varios calculos de probabilidade, para apostar ao whist.—O jogo do whist, serve em muitas partes para differentes apostas. Aposta-se sobre quem ganhará o rober, sobre quem fará a vasa em uma mão, sobre quem ganhará uma partida, e isto não só no principio, mas tambem em diversos periodos de desigualdade. Eisaqui o resultado dos calculos de probabilidade sobre este assumpto. A vantagem dos jogadores, que dão as cartas, está na razão de 21 para 20, na mão em que dão as cartas; assim, podem apostar-se 21 contra 20 com tanta probabilidade de ganhar, como de perder, que elles farão a vasa. Podem apostar-se 27 contra 2, que os que dão as cartas, não tem as quatro honras; e 23 contra 1, que os que são a jogar de mão as não tem. Podem apostar-se 8 contra 1, que as honras se não acham juntas nas mãos dos que dão as cartas, nem nas dos que as não dão. Podem apostar-se 13 contra 7, que os que dão as cartas não contarão honras; e 25 contra 16, que as honras não estão repartidas com igualdade. Estando os parceiros que dão cartas a 8, e os seus contrarios a 9, podem apostar-se 17 contra 11, que os primeiro ganharão a partida: porém se os que estão a 9 dão cartas, po-

dem apostar-se 34 contra 29, que a ganharão os que estão a oito. Podem apostar-se pelos que dão cartas estando a 1 e 0, 11 contra 10—a 2 e 0, 5 contra 4—a 3 e 0, 3 contra 2—a 4 e 0, 7 contra 4—a 5 e 0, 2 contra 1—a 6 e 0, 5 contra 2—a 7 e 0, 7 contra 2—a 8 e 0, 5 contra 1—a 9 e 0, 9 contra 2—a 2 e 1, 9 contra 8—a 3 e 1, 9 contra 7—a 4 e 1, 9 contra 6—a 5 e 1, 9 contra 5—a 6 e 1, 9 contra 4—a 7 e 1, 3 contra 1—a 8 e 1, 9 contra 2—a 9 e 1, 4 contra 1—a 3 e 2, 8 contra 7—a 4 e 2, 4 contra 3—a 5 e 2, 8 contra 5—a 6 e 2, 2 contra 1— a 7 e 2 8 contra 3—a 8 e 2, 4 contra 1—a 9 e 2. 7 contra 2—a 4 e 3, 7 contra 6—a 5 e 3, 7 contra 5—a 6 e 3, 7 contra 4—a 7 e 3, 7 contra 3—a 8 e 3, 7 contra 2—a 9 e 3, 3 contra 1—a 5 e 4, 6 contra 5— a 6 e 4, 6 contra 4—a 7 e 4. 2 contra 1—a 8 e 4, 3 contra 1—a 9 e 4, 5 contra 2—a 6 e 5, 5 contra 4—a 7 e 5, 5 contra 3—a 8 e 5, 5 contra 2—a 9 e 5, 2 contra 1—a 7 e 6, 4 contra 3—a 8 e 6, 2 contra 1—a 9 e 6, 7 contra 4—a 8 e 7, 3 contra 2—a 9 e 7, 12 contra 8.

Whist de tres.

Cartas

Quando falta um jogador, um dos presentes, por convenção ou designação da sorte, joga por elle que é o seu parceiro. Dão-se as cartas do mesmo modo, porém o parceiro do ausente recebe as suas cartas, põe-nas em ordem, e estende-as na mesa; todos os tres presentes conhecem o jogo do ausente, o que simplifica as combinações do jogo. O parceiro do ausente dá as cartas por elle, faz a escolha da carta que deve jogar, e joga de mão quando lhe compete. Quando ganha recebe as pagas dos dous contrarios, e quando perde paga igualmente a ambos. Por meio do conhecimento que tem do jogo do seu parceiro, é lhe mais facil dispôr o seu plano de campanha; mas se tem esta vantagem, os contrarios tambem tem a de conhecer o jogo do ausente, e por consequencia de saber as cartas que devem jogar. E' facil conhecer o que se deve praticar no resto do jogo.

Whis de Gand.

Cartas

Este jogo é uma mistura do boston e do whist. Joga-se entre quatro, com um baralho de 52 cartas. Para organisar a partida tira-se do baralho quatro cartas differentes, que se collocam nos quatro lados da mesa. Tiram-se depois de outro baralho outras quatro cartas similhantes áquellas, e depois de baralhadas, cobertas se offerecem aos jogadores. A carta que cada um tirou indica o logar em que se ha de assentar. O que tirar carta mais pequena dá cartas. Do mesmo modo que no whist dá-se da esquerda para a direita, mas distribuem-se tres a tres nas quatro primeiras datas, e depois uma carta a cada jogador; a ultima

carta volta-se na mesa para determinar o trunfo. Antes de se darem as cartas cada jogador entra com um tento para uma bandeja que se colloca á esquerda daquelle que as dá. Logo que a distribuição das cartas está feita, o que é mão, se tem jogo com que possa fazer oito vasas com auxilio de um outro jogador, declara que propõe. Para se fazer neste jogo, é necessario levar quatro vasas certas e uma provavel. Se o que é mão não tem em que se fazer, passa, e fala o jogador que se segue. Os jogadores que julgam ter jogo para aceitar a proposta, declaram *aceito*. Para aceitar, é necessario levar tres vasas certas e uma provavel. Quando se tem cartas para fazer cinco vasas independente do auxilio de outro jogador, ainda que algum dos jogadores tenha proposto, póde-se fazer *solo*. Ao solo não prefere jogo algum. Se o jogador que declarou solo, o fez effectivamente assentando as suas cinco vasas, e que um dos outros jogadores póde fazer só elle as outras oito vasas, este segundo, bem que na realidade tivesse melhor jogo que o seu adversario, entra no numero dos que perderam. Quando se ganha a proposta, cada um dos parceiros recebe de um dos contrarios um tento do jogo, e mais um por cada vasa que fizerem além das oito. O que ganhar ao solo, recebe o bolo, e de cada um dos contrarios um tento de solo, e mais um por cada vasa que faz além das cinco. Se o que propõe perde, elle e o seu parceiro, paga a cada um dos contrarios um tento do jogo, e mais outro por cada vasa que faltou para o numero das necessarias para ganhar. Além disso repõe o bolo, o que se chama remissa. O que fez solo, e não ganhou, paga a cada um dos seus tres adversarios um tento do solo, e mais um tento por cada vasa que faltou para as cinco, e além disso perde uma remissa. Em cada mão os jogadores entram com um tento para o bolo. Algumas vezes as remissas entram para o bolo á medida que são feitas. Porém quando ha mais de uma, toma-se nota em um papel, e vão entrando por sua ordem, de maior para menor, quando não ha nada na mesa. Este jogo não se compõe de partidas e de robers como no whist, joga-se a horas, e á vontade dos jogadores. Se ha remissas em occasião em que querem acabar o jogo, entram todas de uma vez no bolo, ou repartem-se como se convencionar.

Xadrez.

O xadrez é um jogo de meditação, que suppõe combinações exactas, para se jogar bem. Ha sobre a origem, e progressos d'este jogo uma obra de D. Pedro Carrera, onde se acha uma lista dos homens celebres da antiguidade, que fizeram grandes elogios d'este jogo: taes são entre outros Herodoto, Euripides, Sofocles, Filostrato, Homero, Virgilio, Aristoteles, Seneca,

Platão, Ovidio, Horacio, Quintiliano, Marcial, etc. A maior parte d'estes escriptores attribuem a invenção d'este jogo a Palamedes, e outros a suppõe ainda mais antiga. Alguns pertendem que o filosofo Sersa, conselheiro de Ammolino, rei de Babylonia, inventou o xadrez para divertir este principe, e para o apartar d'este modo da sua inclinação para a crueldade. No numero XI da Bibliotheca Universal, ha um artigo sobre a invenção do xadrez, extrahido de Mr. Freret, das memorias da academia real das inscripções e bellas letras de Pariz. O illustre sabio de que acabamos de falar, attribue a invenção d'este jogo a um Bramne, para instruir sobre os seus verdadeiros interesses um soberano da Asia, a quem as baixas adulações dos seus cortezãos conduziam cegamente ao precipicio. Qualquer que seja a origem do xadrez, não se póde negar, não só que este jogo é o mais nobre, e o mais variado de todos os que se conhecem entre nós; mas o unico capaz de exercer os homens na arte difficil de pensar, combinando as suas idéas com discernimento. Uma prova da excellencia do xadrez, é a de ter feito em todos os tempos o entretenimento de muitos heroes antigos, e modernos, e sobre tudo, o da gente da primeira classe dos cidadãos.

Do taboleiro.—O xadrez joga-se em um taboleiro dividido em 64 casas quadradas dispostas oito de base, e oito de altura. Estas casas são alternativamente de duas côres differentes, no sentido da base, e no sentido da altura; brancas e pretas, segundo o uso mais geral. Ha tambem taboleiros para 3, 4, 5, 6, e oito jogadores, de differentes dimensões e feitios. Diz-se que foi Tamerlão o inventor do taboleiro circular. O taboleiro considera-se dividido em duas porções ou territorios iguaes por uma linha transversal, e pertencente cada parte ao respectivo jogador. A collocação do taboleiro deve ser de fórma, que fique sempre um quadrado branco na extremidade direita de cada jogador. As linhas de quadrados da direita para a esquerda chamam-se *fileiras*, as de alto abaixo, ou de jogador a jogador, tem o nome de *columnas*, e as linhas que correm de canto a canto, atravessando pelos angulos dos quadrados, chamam-se *diagonaes*. Os quadrados em que assentam as peças privilegiadas tomam os nomes d'essas peças, e os outros designam-se pela distancia em que se acham d'esses quadrados.

Das peças.—Cada jogador tem 16 peças ou trebelhos. D'estas ha oito que são privilegiadas, tem poderes peculiares de movimento, e denominam-se: um rei, uma rainha ou dama, dous bispos, mitras, valetes, ou delfins, dous cavalleiros, ou cavallos, duas torres, castellos ou roques. As oito restantes chamam-se peões, e têm todos a mesma figura. E' necessario que as peças dos dous jogadores sejam de differente côr, e de ordinario as de um são brancas, e as de outro vermelhas ou pretas.

Collocação das peças e sua marcha. — O rei, é a primeira, e a principal peça do jogo, põe-se no meio da primeira linha: se é o rei branco, occupa a quarta casa, que é negra; e se é o rei negro, põe-se na quarta casa branca, defronte um do outro. O rei não póde dar mais do que um passo, excepto quando roca; então póde saltar duas casas, e isto de dous modos sómente, a saber do seu lado, ou do da sua rainha. Quando roca do seu lado, passa para a casa do seu cavalleiro, e a torre põe-se junto d'elle na casa do seu bispo; e quando roca do lado da sua rainha, passa para a casa do bispo da sua rainha, e a torre para a casa da sua rainha. A marcha do rei, como dissemos, limita-se a uma só casa de cada vez, seja avançando, ou recuando; seja para a direita, ou para a esquerda; ou mesma obliqua, ou diagonalmente. Seu podêr, ainda mesmo aprizionando, não se estende a mais. Tem comtudo a maior prerogativa, que é a de não podêr ser aprisionado: quando acontece achar-se em tal posição, que póde ser aprizionado por qualquer peça inimiga, o jogador logo que acaba de collocar aquella peça saúda o rei inimigo com a palavra *xeque*, o que o avisa do perigo em que se acha, e de que deve defender-se, ou *cobrindo-se* com outra peça, ou mudando de logar, ou aprizionando (se póde) a peça que o ataca: se nada d'isto póde fazer, está então em *xeque-mate*, termo technico que equivale a jogo perdido. Todas as peças inimigas podem pôr o rei em xeque, e podem aproximar-se a elle a ponto de estarem em uma das casas a seu lado, com tanto que esta peça, que assim ataca, esteja coberta, ou defendida por outra da mesma côr, aliás de nada serviria o xeque, pois que o rei a poderia então aprisionar. Assim como todas as peças inimigas podem atacar o rei, tambem elle póde ser coberto por todas as suas peças; comtudo não é possivel ao rei cobrir-se de um xeque formado pelo cavalleiro inimigo; por isso que esta peça tem a prerogativa particular de saltar por cima de qualquer peça. E' necessario advertir que um rei não póde fazer xeque ao outro, por isso que não podem andar, ou aprizionar a maior distancia de um passo, e que n'este caso se exporia o atacante a ser aprisionado pelo atacado, o que é impossivel, attendendo á prerogativa que lhe é inherente: deve portanto haver sempre uma casa de intervalo. Raras vezes póde o rei obrar na offensiva: deve estar sempre onde menos esteja exposto a ser atacado; e emquanto fôr possivel um ataque fatal, não se deve, nem mover, nem aprizionar, senão quanto fôr tendente á sua defeza. Dissemos que o rei só póde caminhar um passo de cada vez; ha comtudo uma excepção d'esta regra, e vem a ser, que não existindo entre o rei, e a torre nenhuma outra peça, póde saltar então duas casas a um tempo, ou para o seu lado, ou para o lado da rainha: para o seu lado tomando o logar do cavalleiro, mas a torre passará então ao

mesmo tempo para o logar do bispo; e para o lado da rainha, tomando o logar do bispo, e a torre passará para a casa da rainha; porém advirta-se que isto só tem logar, uma só vez em cada partida do jogo. Chama-se a isto *castellar o rei*. Esta manobra tem geralmente logar, quando se pretende pôr o rei em mais segurança, e metter a torre em jogo: porém deve observar-se, que é de lei, que isto só tem logar, quando o rei não está em xeque, e que ainda, nem elle, nem a torre se tem mexido vez nenhuma do seu logar. O rei não póde mudar de sua casa, quando n'esta mudança se vae pôr em xeque; porém acontece algumas vezes, que não tendo peça alguma a jogar, e sem estar em xeque, se acha comtudo tão bloqueado pela negligencia do jogador contrario, que não póde mover-se sem incorrer xeque, chama-se a isto então *xeque-forçado*, e então, entre os inglezes, está o jogo vencido pelo rei, que se acha n'esta posição, e entre nós, e os francezes, fica empatado. Isto só póde ter logar no final de um jogo, quando nenhuma outra peça, ou peão se póde mover; ou já não existe no campo da batalha.

A rainha branca, arma-se na quarta casa branca á esquerda do seu rei; e a rainha negra na quarta casa negra á direita do seu rei. A rainha tem os dous movimentos direito, e obliquo, e em qualquer d'estes movimentos, vae de uma só jogada á extremidade da linha em que se move, com tanto que esteja desoccupada, e toma do mesmo modo nestes dous sentidos. Ella toma assim como todas as outras figuras, e peões levantando a peça inimiga, e pondo-se no seu logar. E' necessario grande cuidado, em não expôr a rainha no começo do jogo, sem que primeiro se tenha formado algum plano; pois que sendo ella a melhor peça do campo, seria inutilisar seus grandes poderes, e envolvel-a em hostilidades activas antes do jogo estar convenientemente descoberto pelos peões, pois que então, é qne ella póde effectivamente afligir o adversario. A rainha nunca deve ser postada em tal ponto, que o adversario possa pelo movimento de um dos cavalleiros, fazer xeque ao rei e rainha ao mesmo tempo, pois que sendo assim atacado, o rei é obrigado a defender-se por alguma forma, e então infalivelmente a rainha será prisioneira do adversario. Tambem se não deve estar de tal forma diante do rei, que possa uma torre inimiga, ou bispo, vir atacar; e que pelo movimento da rainha, o rei fique em xeque, pois que em tal caso se perderia a torre por uma peça de menos importancia. Se a rainha e outra peça são atacadas ao mesmo tempo, em tal caso si se póde aprisionar duas peças pela rainha, mais vale então perdêl-a do que retirar-se com ella; é tão prejudicial neste jogo recuar tendo avançado, que até seria melhor, em certos casos perder a rainha, por uma só peça, do que desemprehender do ataque, e ser obrigado a obrar na defensiva. Gran-

des são as vantagens que se podem obter de uma emboscada, a qual se pratica, por exemplo, tendo a rainha por detraz de um peão, ou de outra qualquer peça, de tal forma, que movendo-se aquelle peão, ou peça, se descubra um xeque ao rei contrario o que muitas vezes produz o aprisionamento de uma peça, ou outra alguma vantagem, por meio da peça removida. Póde-se igualmente fazer uma emboscada com uma torre, ou bispo. Alguns jogadores avisam os xeques que se fazem á rainha; porém isso não é lei, mas sim convenção particular.

Os bispos põe-se, um ao lado do rei, e o outro ao lado da rainha; só marcham pelos angulos, ou diagonalmente, avançando, ou recuando os passos que quizerem, e por tanto nunca sahem da côr em que primeiramente foram postos, isto é, se foram postos em casas brancas andarão sempre em casas brancas, ou em casas pretas, se nestas foram postos: com tudo como já se disse para todas as peças, é necessario que o caminho esteja desembaraçado. Considera-se o bispo peça superior ao cavalleiro, ainda que é bem pequena a differença; por tanto a perda do cavalleiro, é de bem pequena vantagem; melhor se conhecerá esta differença, sabendo-se que no fim de um jogo, estando só o rei e os dous bispos sobre o campo de batalha, podem dar xeque-mate ao adversario, quando isto não pode ter logar estando o rei e dous cavalleiros. Dos dous bispos o superior é o do rei, pois que geralmente o bispo do rei está calculado fazer no principio do jogo, maior impressão sahindo a campo, do que os cavalleiros. Bons jogadores são de opinião, que é mais seguro avançar logo no principio o bispo do rei, do que o cavalleiro do rei. Deve-se prevenir, no principio do jogo, que o bispo do rei inimigo ataque o peão do vosso bispo do rei: e visto que o bispo do rei, é a peça mais perigosa para formar um ataque, tratae de sacrificar o vosso bispo da rainha para o aprisionardes, ou de vos livrar delle quanto antes No fim do jogo valem mais os bispos do que as torres para protegerem a marcha de um peão a *resgate*. Portanto se a força do vosso jogo consiste em peões, tratae de aprisionar os bispos inimigos.

Os cavalleiros armam-se um ao lado do bispo do rei, e o outro ao lado do bispo da rainha. Os cavalleiros em cada passo saltam duas casas, a primeira pelo angulo, e a segunda pelo lado, a ponto de cahirem sempre em casa de differente côr da que occupam; esta é a marcha invariavel desta peça. Tem a prerogativa particular de poderem saltar por cima das peças, uma vez que a casa para onde vão esteja desembaraçada, ou occupada por peça inimiga. Deve haver um cuidado extremo em que o cavalleiro inimigo não faça cheque ao rei e rainha ao mesmo tempo, ou ao rei e torre, ou á rainha e torre, ou ás duas torres; porque nos primeiros dous casos, ha-

vendo obrigação de defender o rei, é inevitavel a perda da rainha no primeiro caso, ou da torre no segundo; e nos dous segundos casos arrisca-se uma torre apenas pelo cavalleiro inimigo, e ás veses por cousa nenhuma Podem-se colher grandes vantagens do prudente, e dextro jogo dos cavalleiros, pois que o seu xeque não póde ser coberto, como o de outra qualquer peça, pois que tem o privilegio de saltar por cima das peças, podendo além disso de um só passo, fazer xeque a duas, tres, e quatro peças a um tempo. E' necessario dispôr os peões de fórma, que o cavalleiro inimigo não possa entrar prematuramente entre as peças do vosso jogo, aliás a derrota é certa. Em quanto que os peões dos bispos não avançaram dous quadrados, ou casas, os cavalleiros não deverão ser postos na terceira casa do bispo, aliás ficariam estes peões impossibilitados de defender outros. Um cavalleiro defendido por dous peões que se separam, será tão prejudicial ao inimigo, caso que não possa avançar um peão para o atacar, que será obrigado a tomar o cavalleiro, e por esta fórma ganha-se a vantagem de reunir os peões.

As torres põe-se nas duas casas que restam, cada uma na extremidade da linha, cada uma ao lado do seu cavalleiro. Avançam, recuam, ou ladeam um ou mais passos segundo a vontade do jogador. Param em qualquer casa da linha, ou fileira que querem, e aprisionam desta mesma fórma. Reputa-se a torre ser a melhor peça depois da rainha; porém sua importancia augmenta gradualmente para o fim do jogo, pois que raras vezes entra em campo de batalha no principio: por tanto ainda que superior a um bispo, ou cavalleiro, não deve haver receio de a perder a troco de um bispo, ou cavalleiro inimigo, sendo em muitos casos mais vantajoso ter no campo uma peça peior, do que uma melhor fóra de batalha. Com tudo observaremos aqui, que uma torre apenas auxiliada do rei, é capaz de fazer xeque-mate ao rei inimigo, privado do seu acompanhamento, grão de podêr que só a torre, e a rainha tem. Comtudo ha casos em que se fazem mover as torres logo no principio, então deve castellar-se o rei, pois que assim se traz a torre ao campo, e procura-se mais segura posição ao rei. Tratae de dobrar as vossas torres havendo aberta no jogo, isto é, pondo ambas em fileira: esta posição é terrivel para o inimigo, pela defesa mutua de uma á outra, razão pela qual se deve evitar que o inimigo a consiga. Como as torres, bispo, e rainha podem manobrar em distancia, não convem aproximal-as muito ao rei inimigo, pois que assim é dificil o atacal-as, e evitam xeque forçado.

Os oito peões armam-se nas oito casas da segunda linha, e a sua marcha é em fileira, isto é, em linha recta para diante, um só passo, salvo a primeira vez que se movem, que podem avançar dous de uma só vez: não pódem recuar, e aprisionam pelos an-

gulos, e continuam a marcha em frente na fileira em que se acham então. Devem ser sempre os primeiros na marcha para descobrir caminho ás outras peças, porém não se entende por isto, que se devem mover primeiro todos, pelo contrario, os que são de absoluta necessidade serem os primeiros, são os dos reis, depois os das rainhas, e bispos; os das rainhas dous passos, e os outros um, para podêr defender os dos reis; assim abre-se bem o jogo. Por esta forma não póde o inimigo fazer recuar com os peões as peças, que se jogam depois, pois que estão protegidas. Se o inimigo fôr tão temerario que jogue suas peças primeiro de ter feito bem avançar os seus peões, deve logo ser atacado com os peões, pois que assim apertando-o no seu campo, se lhe embaraçam os movimentos. A melhor posição dos peões no campo, é tel-os em angulo, pois que assim se defendem mutuamente; mas neste caso, é necessario guardar bem o peão conductor. Visto pois que a força essencial dos peões consiste na sua união, deve haver grande cuidado em não os desunir, sendo possivel, ainda que dous em linha não são prejudiciaes, quando se acham rodeados por outros. Tres são assaz fortes, porém quatro formando quadrado são de uma força invencivel, sendo bem sustentados pelas outras peças. Pelo contrario dous peões separados por um intervallo valem tanto como um, e o jogo estará nas peiores circumstancias, quando houver tres peões em linha. Os peões devem estar collocados de tal fórma que embaracem os cavalleiros de entrar em acção. Quanto ao valor dos peões, os quatro peões do centro são reputados os melhores, e destes o melhor é o peão do bispo do rei, os peões das torres são os mais inferiores. Os peões do rei e da rainha não devem ser avançados temerariamente no principio do jogo, em quanto o rei inimigo não tiver castellado, aliás aquelle rei castellaria do lado mais fraco. Quando o rei inimigo tiver castellado deve ser atacado com os peões que houver daquelle lado, levando as outras peças em seu auxilio. Caso que os reis castellem do mesmo lado ambos, os tres peões então neste caso não devem avançar, mas ficarem em defesa do rei, e formar o ataque com as outras peças. Deve haver cuidado em que nenhum peão inimigo appoiado por outra qualquer peça, ou peão, ataque duas peças a um tempo. Todas as veses que fôr necessario defender um peão, deve-se antes, sendo possivel, preferir a defesa de outro peão, ao de uma peça magna, pois que isto seria pôr fóra do campo aquella peça. Quando um peão tem chegado á ultima linha inimiga resgata, isto é, póde ser trocado pela melhor peça, que se houver perdido durante o jogo, e esta peça irá occupar o logar daquelle peão.

Leis do jogo.—1. O taboleiro deve ser postado de tal fórma, que cada jogador tenha a casa branca da primeira linha á sua

direita. Se um dos jogadores vê o taboleiro mal posto antes do quarto movimento de cada lado, póde obrigar a recomeçar o jogo.

2.—Tendo esquecido collocar um peão, ou peça no principio do jogo, será da escolha do contrario, tornar a principiar, ou continuar pondo no seu logar a peça esquecida.

3.—Dando-se de partido, uma peça ou peão, e tendo sido isto esquecido no principio do jogo, ficará á escolha do que soffrer neste engano, ou recomeçar, ou continuar tirando-se a peça, ou peão do partido.

4.—Qualquer peça, ou peão, uma vez tocada deve ser jogada, a não se ter dito antes de jogar *calcúlo*: porém sendo deitada abaixo, ou tirada do seu logar por acaso, é permittido ao seu dono tornar a pôl-a no seu logar.

5.—Tocando qualquer peça do inimigo, sem dizer *calcúlo*, este tem direito de obrigar a tomal-a, porém não sendo peça, que se possa tomar, ou aprisionar, quem a tiver assim tocado, será obrigado a jogar o seu rei podendo.

6.—Qualquer peça, ou peão, uma vez assente está jogada, porém em quanto está na mão tem a liberdade de a pôr onde lhe parecer.

7.—Quando um jogador faz um movimento falso, deve jogar o seu rei como na regra 5; porém isto não póde ser revogado depois do seguinte movimento do inimigo, e deve ser reputado bom movimento.

8.—Qualquer peão tendo chegado á ultima linha do taboleiro, isto é, á primeira do inimigo, resgata a rainha, ou outra peça que se tenha perdido durante o jogo.

9.—Qualquer peão tem o privilegio de andar dous passos a um tempo, sendo aquelle o seu primeiro movimento; porém se passar por algum peão inimigo, que o aprisionaria dando um só passo, deve ser aprisionado, e de nada valer o podêr dar os dous passos.

10.—O rei castellando, não póde exceder dous passos, e a torre se postará na casa immediata áquella que o rei deixou.

11.—O rei não póde castellar estando em xeque, nem, se depois de ser movido, ou na passagem, soffresse xeque; e a torre não póde castellar o rei, tendo sido já mudada do seu logar antes: e o que castellar, não o devendo fazer, deverá com tudo jogar ou rei, ou torre como quizer, mas não ambas a um tempo.

12.—Se um jogador faz xeque sem avisar, o inimigo não será obrigado a defender, e poderá então jogar como se tal xeque não existisse; porém se o que faz xeque, ao jogar o movimento seguinte, avisa do xeque, devem então os ultimos movimentos ser desmanchados, como falsos, e o que está em xeque deve defender o seu rei.

13.—Se o inimigo vos avisa falsamente do xeque, e que em consequencia por falta de attenção se moveu o rei, ou outra qualquer peça, póde-se com tudo desmanchar este movimento, conhecendo-se o erro antes do inimigo ter jogado.

14.—Se o jogador tocar uma peça, que não póde jogar sem expôr o seu rei a xeque, deve então jogar o seu rei, porém se este não podér ser jogado, não será castigado este toque falso.

15—Quando já não ha que jogar, e que o rei não estando em xeque, não se póde com tudo mover, sem cahir em xeque, está o jogo empatado.

16.—Em todas as conclusões de partidas, quando um jogador parece não saber dar os xeques difficultosos, como são os do cavalleiro e bispo contra rei, o de torre e bispo contra torre, etc. então pedindo-o o inimigo, dar-se ha o praso de 50 movimentos para cada lado, para acabar o jogo; si se preenchem estes 50 movimentos sem xeque, será jogo empatado.

Maximas, e regras geraes.—1. Para principiar o jogo devem mover-se primeiro os peões, e depois as peças para os proteger.

2.—Para abrir bem o jogo, deve mover-se primeiro os peões do rei, da rainha, e do bispo.

3.—As peças não se devem jogar no principio do jogo, pois que isso faz perder movimentos: porém especialmente a rainha não deve ser jogada, em quanto o jogo não estiver bem disposto.

4.— Devem evitar-se xeques inuteis, pois que se póde perder o movimento todas as vezes que o inimigo póde aprisionar, ou fazer retirar a peça.

5. — Ha com tudo circumstancias em que é necessario dar xeque, sem ter xeque-mate em vista: por exemplo—quando o rei inimigo por aquelle xeque fôr obrigado a passar para uma posição mais exposta:—quando sendo obrigado o rei a fugir do xeque, ficar alguma peça inimiga sem protecção: — quando se fizer perder ao rei inimigo por este xeque o privilegio de castellar: — e finalmente, quando tendo uma peça atacada, esta não póde escapar, e que por meio do xeque o inimigo se vê obrigado a mover alguma peça, que dá logar á salvação da que estava em perigo.

6.—Quando se castellar o rei para o seu lado, não se deve mover os peões que lhe ficaram na frente, pois que então não receberia o rei aquella protecção que d'elles espera, sendo esse o motivo especial da sua remoção.

7.—Algumas vezes move-se o peão da torre um passo, para evitar, que o bispo inimigo se venha postar na quarta casa fronteira ao cavalleiro; e como o rei castellando para o lado da rainha não protege immed atamente o peão, que a torre deixa, move-se muitas vezes o peão da torre da rainha um passo, tanto para contrahir a fileira do bispo inimigo, como para sua propria segurança.

8.—E' da maior importancia conservar sempre unidos, e protegidos os outros peões: estes sendo bem poupados podem resgatar a rainha, ou outra alguma peça, ou podem fazer algum serviço assignalado.

9.—Quando se premeditar algum ataque, deve o rei estar de tal fórma situado, que possa castellar quando quizer. Si senão achar em perigo emminente, conservando-se no seu logar, não deve haver pressa em castellar, pois assim se verá o inimigo obrigado a formar dous systemas de ataques differentes.

10.—Logo que os reis castellaram para differentes lados do taboleiro, os peões d'aquelle lado devem avançar sobre o rei inimigo, e as peças especialmente rainha e torre, devem seguir em seu auxilio.

11.—No caso que o inimigo castelle tambem para o mesmo lado que tiverdes castellado, não deixeis o rei sem guarda avançando os peões, deveis então atacar com as outras peças.

12.—Os peões que estiverem na frente, ou á roda do vosso rei castellado, devem ser o mais possivel defendidos de ataque.

13.—Em quanto fôr impolitico, ou impraticavel o ataque directo ao rei inimigo, tratae de aprisionar, deslocar, ou mudar aquelles peões que o impedirem.

14.—Não se devem fazer mudanças sem razão; pois que o vosso contrario sendo habil jogador, arruinará a vossa situação, e tomará grande vantagem.

15.—Sendo vós o mais forte, especialmente por uma peça, ou caso que defendendo o vosso rei muito atacado, poderdes causar a perda de um movimento ao inimigo, ou tornar-vos mais forte, e evitar ao mesmo tempo o xeque, devereis mudar algumas peças. Tambem tendo jogado uma peça, á qual o vosso contrario oppõe outra, mudae immediatamente, pois que elle pretende remover-vos; preveni-o, e não percaes o movimento.

16.—Quando tiverdes em vista dar xeque-mate, e cuidaes nos projectos de defeza, tende cuidado em vos não deixardes sorprender; e se perceberdes probabilidade do inimigo vos dar xeque-mate, sêde dobradamente acautellado em vossos movimentos.

17.—Quando tiverdes duas peças em perigo de serem aprisionadas, e que sejaes obrigado a perder uma, seja o vosso guia a importancia da peça n'aquella occasião, e não o valor intrinseco d'ella, e seja este igualmente o vosso guia, no aprisionamento que fizerdes ao contrario.

18.—Quando tiverdes dous, ou tres peões, tão proximos á ultima linha do taboleiro no lado do vosso contrario, que haja quasi certeza de obterdes resgate de rainha, podeis então ser mais affouto com as peças principaes.

19.— Jámais deveis cobrir xeque com peça que possa ser to-

mada ao minimo movimento de um peão, pois que vos arriscaes, a só obterdes um peão em troco da peça que perderdes.

20.—Que os vossos peões se joguem sempre em defeza mutua, para que no caso que algum d'elles seja aprisionado, vós possaes tambem aprisionar o aprisionador, e dobrae os vossos guardas em proporção ás peças, que o vosso contrario avançar contra a peça atacada.

21.—A fim de ter os mais poderosos agentes possivel no jogo, sejam as vossas guardas estacionadas, de menos valor, que as com que atacar o vosso adversario.

22.—Quando houver uma peça, que não possa deixar de ser aprisionada por vós, não vos apresseis; vêde primeiro se ha algum perigo a evitar, ou se podeis fazer algum movimento util em alguma outra parte, e tomareis depois a peça.

23.—Muitas vezes um peão inimigo avançado, é uma salvaguarda do vosso rei, e até protecção; por tanto nem sempre é justo tiral-o d'ali, a não haver considerações superiores ao seu valor que instem pela sua remoção.

Observações sobre as conclusões dos jogos, e podêr das peças.— Um peão só não póde ganhar; se o rei do contrario lhe está de tal fórma opposto, que impede o outro rei de supportar o peão no seu movimento de vanguarda; porém se este rei está adiante d'elle, então o peão póde ganhar. Dous peões contra um, devem ganhar na maior parte dos casos; porém o jogador que os possue, deve evitar perder um d'elles pelo do inimigo, salvo se fôr para ganhar posição. Um peão com qualquer peça, deve sempre ganhar, excepto com um bispo, quando o peão está na fileira da torre, e que o bispo não commanda a casa onde o peão deve formar o resgate. Dous cavalleiros por si sós não podem fazer mate. Dous bispos por si sós, podem fazer mate. Um cavalleiro, e um bispo podem fazer mate. Uma torre contra um cavalleiro, empatam jogo. Uma torre contra bispo empata jogo. Uma torre e cavalleiro contra outra torre, empatam jogo. Uma torre com bispo, contra outra torre, podem ganhar. Uma torre com bispo, contra rainha, empatam jogo. Uma torre com cavalleiro contra rainha, empatam jogo. Rainha contra cavalleiro e bispo póde ganhar. Torre, contra bispo, ou cavalleiro com dous peões, empata jogo. Rainha, contra torre e dous peões, empatam jogo.

O valor relativo das peças, e peões, é como se segue:

Augmentando.

Peão:	Rei:	Cavalleiro:	Bispo:
16,	26,	37,	39,

Torre:	Rainha;
60,	95,

de fórma que por este calculo, o rei vale 10 pontos mais que o peão; o cavalleiro 11 mais que o rei; o bispo dous mais que o cavalleiro; a torre 21 mais que o bispo; a rainha finalmente 35 mais que a torre. Com tudo ainda que o podêr do rei para o ataque ou defeza, e teja assim calculado, pelo principio estabelecido do jogo não póde ser avaliado. Calculou-se aqui o podêr do peão ser de 16; porém pelo privilegio de resgate póde ser avaliado em 24 e meio.

Zanga.

Cartas

Para jogar o jogo da zanga, tira-se a um baralho de quarenta cartas o naipe inteiro de ouros, ou de copas, de maneira, que fiquem só trinta cartas, em que não entram oitos, noves, e dez. Dão-se as cartas tres a tres, e na ultima mão duas, de modo que cada um dos dous jogadores fique com oito que são as que com que cada um d'elles joga. O valor das cartas, e a marcha do jogo são como na renegada. O jogador que se faz compra as cartas de que precisa na baralha, que consta de quatorze cartas, e o outro compra as que o primeiro deixa, ou menos, ao seu arbitrio. Em algumas partes joga-se a zanga com o baralho de quarenta cartas como a renegada; porém o jogo torna-se então incerto, não podendo os jogadores fazer calculo certo com as cartas, por ficarem sempre muitas na baralha. Para ganhar, é necessario fazer cinco vasas; quem faz quatro repõe; e quem faz menos de quatro pérde de codilho. Quando se joga a zanga sem um naipe, o naipe que falta no baralho não póde ser nomeado trunfo; se isso fosse permittido, o jogador feito que tivese espadilha com uma rifa de qualquer naipe ganharia sempre, e daria com facilidade geral, por lhe nao podêr o seu contrario cortar as cartas; pois que o unico trunfo, que ha além da espadilha, é o basto, que elle lhe podia tirar trunfando de espadilha. Este jogo é pouco usado; de ordinario serve para duas pessoas, que querendo aprender a jogar o voltarete, ou a renegada, principiam por este, para comprehenderem depois com mais facilidade qualquer dos outros.

Zápete.

Cartas

Dá-se tambem este nome ao jogo do truque, o qual se póde ver no seu logar.

Zôrra.

Jogo de rapazes; consiste em deitar a bailar um pequeno bocado de páo de figura conica, e açoutando-o com uma corrêa, o vão fazendo correr para um e outro lado, mas sempre bailando.

Zunideira.

Jogo pueril; é um bocado de páo do feitio d'uma bolacha, ôco por dentro, e com uma fresta a um lado; no meio tem dous buracos por onde passa um cordão, o qual enrolando-se, e deixando-o desenrolar, faz girar a zunideira, a qual faz um zunido, que muito agrada as creanças, e faz desesperar os velhos. Apostam dous jogadores ao que fará girar a zunideira por mais tempo.

SENTENÇAS PARA OS JOGOS DE PRENDAS.

Em todos os jogos desta qualidade se estabelece, que, aquelle que commetter qualquer falta, pagará uma prenda. Esta prenda consiste em um obejecto qualquer, que o delinquente entrega como deposito, á pessoa que preside ao jogo. Quando se acaba o jogo mettem-se todas as prendas dentro de um lenço ou chapeo, e procede-se ao sorteio. A cada prenda que sahe, dá-se uma sentença, que deve ser cumprida por aquelle a quem ella pertence, que é o penitente. O direito de tirar as prendas cabe ordinariamente áquelle que não pagou alguma, e o presidente é que dá a sentença; esta deve ser proferida antes de ser vista a prenda. Na imposição das sentenças deve-se procurar o meio de divertir os jogadores, mas cumpre evitar sempre tudo o que possa ferir o amor proprio, ou se não deva admittir em boa sociedade.

O cavalheiro da triste figura.

O penitente assentado em uma cadeira, recebe ao seu lado uma senhora que outros cavalheiros vem comprimentar familiarmente, mas a quem elle não póde dirigir a palavra.

Comprimento sem vogaes.

Ordena-se ao penitente que faça um comprimento em que não entre alguma das vogaes. Por exemplo: « Eu vos estimo muito. »

Charadas.

Dá-se uma palavra ao ouvido do penitente para que faça uma charada de improviso, e que os mais jogadores devem decifrar.

O comprimento.

O comprimento póde ser dirigido a uma ou a mais pessoas ou a todas em geral; consiste em fazer um improviso em verso com as palavras que lhe derem.

Epistola com dous sentidos.

Uma senhora apresenta ao cavalheiro algumas phrases injuriosas de que o accusa de ter dito, e elle trata de justificar-se dizendo que o sentido não está completo, que lhe faltam taes e taes palavras, que deve ajuntar ás ditas phrases, para restabelecer o sentido que é todo louvavel.

Emprego das letras.

Propõe-se ao penitente uma duzia de letras para que elle faça um comprimento á sociedade com obrigação de que cada palavra deve começar por uma das doze letras, sem as repetir, nem inverter a ordem.

Conceito composto de letras.

Obriga-se o penitente a compôr qualquer conceito, em que as palavras, ou syllabas se possam representar por letras. Por exemplo

ANTTQKZVOQFAZZ.

Antes que cazes vê o que fazes.

Fazer uma Venus,

O penitente toma de cada uma das senhoras da sociedade uma qualidade, dizendo: Se eu quizesse fazer uma Venus, tomaria os cabellos da senhora dona F., os olhos da senhora dona F., a boca da senhora dona F. Se se trata de fazer uma Venus moral; então o penitente toma uma das qualidades moraes, verdadeiras ou suppostas, de cada uma das senhoras da sociedade.

A confissão.

O penitente escolhe na sociedade uma senhora para seu confessor. Esta lhe faz as perguntas, que lhe parecer mais divertirão as pessoas, e presentes a que elle deve responder.

A declaração de amor.

Indica-se ao penitente uma senhora a quem elle de joelhos deve fazer a sua declaração em verso e de improviso.

O pensamento.

O penitente é obrigado a dizer em voz alta a cada uma das pessoas da sociedade, o que pensa d'ella.

A figura de páo.

O penitente vae pôr-se de pé encostado a uma porta, depois chama uma senhora que se colloca na sua frente; esta chama um cavalheiro que se colloca costas com costas, e assim por diante A um signal dado todas as pessoas se voltam, cada uma das senhoras acha na sua frente um cavalheiro, excepto o penitente que só acha a porta a qual elle é obrigado a abraçar e beijar.

Descarregar. No ganha-perde, é botar as cartas maiores, para fazer outras vasas.— No gamão, é ir deitando as tabolas fóra para ganhar o jogo.

Descartar. Tirar do jogo as cartas que não servem.

Descarte. E' o monte das cartas que se descartaram.

Desdobrar. Nos jogos em que ha rôbers, é a passagem do ponto, com que se perde o jogo dobrado, para o ponto em que se perde o jogo singelo.

Desforrar-se. Tornar a ganhar o que tinha perdido.

Desquitar-se. O mesmo que desforrar-se.

Dez. No jogo dos páos, é o nome de um, porque quem o derruba faz dez.— Nome das cartas marcadas com dez metaes.

Diabrete. A este jogo, é o nome da carta que resta sem parelha.

Dobrar a parada. Parar, v. g., um cruzado depois de ter parado dous tostões.

Dublé. No jogo da banca, é quando o banqueiro tira cartas iguaes, uma para um lado, outra para o outro.

Dunga. E' o dous de páos.

Duque. E' a carta de jogar que tem só dous metaes; e a face do dado que tem só dous pontos.

Duques. São as faces de dous ou mais dados, que mostram dous pontos.

Emassar as cartas. E' levar no baralho com trapaça ajustadas as cartas que convêm.

Embarcar. E' baldar-se na vasa de um parceiro as melhores cartas que se tem na mão.

Embocar. No jogo do botão, é mettel-o na casa.

Empatar. E' ficar igual. *Empatar as vasas.*

Encaxe. No jogo das pintas, e em outros, é quando os pontos das cartas se ajustam com o numero, que se vae contando.

Encher. Quando se atira bola livre, e não passa da marca, é tornar a atirar para que passe.

Encontro. São duas cartas similhantes.

Enforquilhar. E' quando uma peça tem duas contrarias ao seu alcance ao mesmo tempo.

Entrada. São as cartas com que se fica para o jogo. No voltarete, tambem é o numero de tentos, que põe para bolo, o jogador que dá cartas.—No mediator, é o mesmo que abonos.

Entrar. No gamão, é quando o jogador tem tabola na mão, e quer mettel-a no jogo por meio do lance dos dados.

Entro. Termo do jogo da arrenegada, e que exprime querer fazer-se em entrada.

Envidar. E' parar um tanto antes de ter tomado cartas, e diz-se *revidar* depois de se terem visto.

Envide. No jogo da pella, quem primeiro faz quatro vezes quinze, ganha o jogo, que se chama *envide* ou *tento*.

Enventanar-se a bola. No jogo do truque, é ficar a bola encaixada na ventanilha.

Escalão. No chincalhão, é ter duas cartas que lhe sirvam para fazer chave para a mão.

Esgarabulhar. No jogo do pião, é quando o pião anda aos saltos de uma parte para a outra. *O pião anda esgarabulhando.*

Esgarrão. Dar um esgarrão, é cahir no jogo arreburrinho.

Espadas. Um dos quatro metaes do jogo das cartas, representado por uma lança. Em alguns baralhos são representadas pelo instrumento do seu nome.

Espenifre. A este jogo, é o nove de ouros.

Estuche. Na arrenegada e outros jogos, é a reunião da espadilha, manilha, e basto na mão do feito.—No bilhar ha uma maneira de fazer bola, que se chama, *bola de estuche.*

Falhar. No gamão, é não lançar com os dados os pontos necessarios para entrar.—No bilhar *falhar a tacada*, é erral-a.

Falsar. No jogo da pella, é dar a pella um pulo em falso. *Falsou a pella.*

Falta. No jogo da pella, *falta de dentro*, e *fóra*, é quando a pella se perde, por não dar em certo termo, ou por lançar-se fóra do jogo.

Farol. No jogo da espadilha, *fazer farol*, é lançar ao parceiro uma carta do naipe, de que tenho o rei.—No ganhaperde, *fazer farol ás direitas*, ou *ás vessas*, é abonar os metaes por differente modo.

Fazer. E' entrar para ganhar, ou sem carta, ou comprando, e nomeando trunfo.—*só*, é não pedir ajuda quem se faz.—*casa.* No gamão, é pôr uma tabola em cima d'outra. Tres e az, casa faz.—*chapeletas.* Termo do jogo da chapeleta.—*chave para a mão.* E' guardar cartas para fazer as ultimas vasas.

Favorita. E' o naipe que tem preferencia.

Feito. E' o jogador que se faz em qualquer jogo.

Feixe. No cassino, é a carta que termina o jogo.

Ficar de pulpito. Nos jogos de dados, é ficar um d'elles na borda do copo, ou de outro qualquer corpo.

Figura. Dá-se este nome á carta que representa rei, dama, e valete.

Finos. São as linhas por onde marcham os peões, no jogo do assalto.

Fluxo ou froxo. São quatro cartas do mesmo naipe.

Forte. No voltarete, é o jogador que na mão tem mais jogo abaixo do feito,

Fraco. No voltarete, é o jogador que na mão que se joga tem menos jogo.

O ramalhete.

O penitente é obrigado a formar de memoria um ramalhete das flores que quizer, mas que tenha uma significação, o que aliás lhe será facil se fôr versado na linguagem das flores.

O conselho.

O penitente deve dar em voz alta a cada um dos jogadores um conselho.

A comparação.

Dá-se por penitencia comparar uma pessoa da sociedade a um objecto qualquer, e explicar porque se parece com esse objecto ou porque differe delle.

O canto.

Tambem se costuma dar por penitencia que se cante uma modinha, neste caso não se é obrigado senão a cantar uma quadra.

Os proverbios.

O penitente é obrigado a dizer o numero de proverbios que lhe fôr marcado.

O testamento.

O penitente é obrigado a legar a cada uma das pessoas da sociedade uma das boas qualidades seja physica ou moral.

Estar á discripção.

Logo que o penitente é posto á discripção da sociedade, cada um lhe ordena de executar uma acção.

O suspiro.

O penitente retira-se para um canto da sala, e suspira. Pergunta-se: *Por quem suspira*? Elle responde designando uma senhora que é obrigada a tomar o seu logar, e assim por diante, até que se designe pessoa que já suspirou.

O espirito de contradicção.

Todas as senhoras da sociedade encarregam o penitente de

fazer uma cousa qualquer, e elle faz sempre o contrario do que se lhe manda.

O papagaio.

O penitente dirige-se a cada um dos jogadores e lhe diz: *Se eu fosse papagaio o que me ensinaria a dizer?* Cada uma das pessoas lhe dá a resposta que julgar mais espirituosa, a qual o penitente deve repetir, imitando o melhor que poder a voz do papagaio.

A estatua.

O penitente deve estar de pé no meio da sala, e cada uma das pessoas do jogo o obriga a tomar uma posição difficil que só deixará para tomar outra.

O ventilador.

Cada um dos jogadores passa com uma vela perto do penitente, que é obrigado a apagar a luz, assoprando.

O rei de Marrocos.

O penitente com uma vela na mão vae escolher uma penitente, e dando-lhe uma vela retira-se para o seu logar; depois levantam-se ambos, dirigindo-se um para o outro, e quando se encontram diz o cavalheiro, affectando profunda tristesa: *Sabe o que ha de novo?* A senhora responde: *Ai!* E ao mesmo tempo crusam e trocam os seus logares. Voltam outra vez, e o primeiro diz: *o rei de Marrocos morreo!* A senhora responde *Ai! Ai!* Tornam a crusar e a trocar os logares Terceira vez se encontram, e o cavalheiro diz: *Elle está morto e enterrado!* A senhora responde: *Ai! Ai! Ai!* O cavalheiro repete quatro vezes *Ai!* e contando como o rei de Marrocos se degolou, dansam ambos, e vão para os seus logares.

A berlinda.

O penitente senta-se em uma cadeira no meio da salla; um jogador pergunta a cada uma das pessoas da sociedade: *Porque está F. na berlinda*, e recebe a resposta em segredo; no fim da volta, declara em alta voz todas as respostas, guardando a ordem que quizer, e o que está na berlinda escolhe uma dellas, para que o que a deu vá para o seu logar.

Sim, não, eu.

O penitente é obrigado a responder a cada uma das tres perguntas que lhe faz cada jogador aquellas palavras pela ordem em que estão collocadas.

A esquina.

O penitente vai servir de esquina, e cada um dos jogadores prega um annuncio ou um cartão contendo alguma cousa que faça rir a sociedade sem com tudo offender o penitente.

VOCABULARIO

de todos os termos e phrases usados nos jogos.

Abafar. No revesinho diz-se que fica o quinola abafado, quando o jogador, que o tem, não o póde descartar sobre alguma vasa.

Abonar. E' mostrar com uma carta ao parceiro o naipe que se tem. Tambem significa dar ou emprestar uns abonos.

Abonos. E' o numero de tentos que se distribue a cada jogador no principio do jogo, servem para facilitar as pagas, e no fim se substituem por dinheiro.

Abrir. No gamão, é quando um jogador que tem as suas seis casas tapadas, as vae levando, e por consequencia abre.

Acastellar. v. rocar.

accusar. E' mostrar certas cartas.

Aléo. Vara com que se joga a choca.

Apontar. Nos jogos de parar é o dinheiro que se expõe para ganhar ou perder.

Armar. Em jogos de cartas, é levar uma, ou muitas pessoas de fóra interessadas no jogo. Em jogo de tabolas, e outros, é arranjal-o para se começar a jogar.

Aro de jogar. Annel de ferro, que se volta, pelo qual fazem passar as bolas com a palheta.

Arras. No jogo da pella, é o partido que se dá a quem joga menos.

Arrioz. E' a noz, que os rapazes lançam ao castellinho para o derrubar. — Pedrinha de que se faz uso no jogo do alguergue.

Assoprar. No jogo das damas, assalto, e outros, *assoprar uma peça*, é retiral-a do jogo, quando ao contrario lhe esquece fazer o jogo.

Atirar. A acção de jogar uma bola, uma barra, uma bilharda etc.

Az. Carta de jogar que tem um só metal.—Face do dado, que tem um só ponto.

Azar. No jogo dos dados, é ponto que faz perder.—No taboleiro do bilhar, é um buraco com uma bolsa de rede, destinada para receber as bolas. Chamam-se *azares de baixo*, os que ficam nas extremidades da tabella de baixo; *azares de cima*, são os que ficam nas extremidades da tabella de cima; *azares do meio*, são os que ficam no meio das tabellas maiores.

Balda. Em jogos de cartas, é uma carta que não tem valor algum.

Baldar. Deitar no jogo uma carta branca, balda, ou de valor.

Banca. No berlão, é a quantidade de dinheiro que cada um dos jogadores põe diante de si. —No jogo da banca, é o dinheiro que o banqueiro sugeita ao jogo.—No jogo do commercio, é a baralha.

Banqueiro. E' o jogador que faz banca.

Banzeiro. *O jogo está banzeiro*, isto é, nem uma, nem outra parte, ganha.

Baralha. As cartas que ficam depois de distribuidas as necessarias para o jogo.

Baralhar. Misturar as cartas.

Baralho. Maço de cartas de jogo; compõe-se de cincoenta e duas cartas, divididas em quatro naipes: ouros, e copas de côr vermelha, espadas, e páos de côr preta; cada naipe tem um rei, dama, valete, dez, nove, oito, sete, seis, cinco, quatro, tres, deus, e az.—Os ouros são em figura de lisonja; as copas de coração; as espadas são representadas por lanças; e os páos por folhas de trevo. O nome geral destas pinturas é metaes. Nos baralhos de cartas hespanholas, e em outras, as espadas são representadas por estes instrumentos, os páos por bastões; os ouros por moedas; e as copas por taças. Ha baralhos de cartas usadas em certos jogos italianos, que tem além das 52 cartas acima designadas, mais 21 com as figuras seguintes: Il Bagatto; La Papessa; L'Imperatrice; L'Imperatore; Il Papa; Gli Amanti; Il Carro; La Giustizia; L'Eremita; Ruota della fortuna; La Forza; Il Matto; La Morte; La Temperanza; Il Diavolo; La Torre; Le Stelle; La Luna; Il Sole; Il Giudizio; Il Mondo.

Barra. No jogo das tabolas ou do xadrez, é no taboleiro, uma carreira de casas em linha recta.—No jogo do truque é uma especie de aro, fixo na mesa. — Varão de ferro com que se joga á barra.

Barracão. No jogo do botão, é a cova tapada com o pé.

Barranco. No jogo dos centos, é ganhar o jogo, antes que o contrario tenha quarenta.

Barrar. Annular um lance de dados.

Basta. Serve para dizer que não quer mais cartas.

Basto. Nome que toma o az de páos em diversos jogos de cartas.

Bella. E' o bolo mais pequeno no jogo da Bella. Fluxo e Trinta e um.

Berlão. São tres cartas da mesma casta.—Falso; são duas cartas similhantes, e uma que tem o valor de qualquer das outras. — Quadrado; é formado de tres cartas similhantes á carta voltada. — Favorito; é o berlão que se estipula pagar dobrado, antes de se começar o jogo.

Bicha. Nome d'uma carta no jogo do zápete ou truque.

Bichão. Nome d'uma carta no jogo do zápete ou truque.

Bilhar. Dá-se este nome, á casa onde se joga o bilhar; ao taboleiro em que se faz o jogo; e ao jogo que se faz sobre o taboleiro.

Bilharda. E' um páosinho adelgaçado por ambos os lados.

Bisca. E' a carta pintada com sete metaes.

Boca. No jogo do aro, é a parte por onde hade entrar o aro. *Tenho as bolas na boca.*

Boca do azar. No bilhar, é a parte semicircular do azar voltada para o taboleiro.

Bola. Corpo solido e redondo de marfim, osso, ou páo, e de diversas cores, segundo a qualidade do jogo em que se emprega.

Bolada. *Bola bem bolada*, a que derruba muitos páos. Derrubar os páos de boladas.

Boléo. No jogo da pella, da pellota, e da peteca o golpe que se dá á pella quando vem pelo ar como voando, primeiro que faça pulo no chão. *Dar de boléo* á pella com a mão ou com a raqueta.

Bôlo. O que se ganha nos jogos, e é proveniente das entradas, e mais accidentes.

Boston. No jogo deste nome, é a primeira entrada.

Brilhante. E' o seis de copas no jogo da renda.

Bruxolear. E' ir descobrindo as cartas pouco a pouco, como se faz na *ronda*.

Budar. No dominó, é não ter dado com ponto que sirva para continuar o jogo, e então diz: *eu budo*.

Burro. No jogo deste nome, é o jogador que perde.

Cabanas. No jogo do truque, é um modo de jogar, em que um joga de dentro da barra, e outro de fóra.

Cabe. No jogo do aro, é a distancia que ha d'uma bola á outra, cabendo no meio d'ellas a palheta, sem tocar a nenhuma, e quando com um bom golpe, se faz, que a bola do contrario passe a raia do jogo, se chama *dar um cabe*.

Cabeceiras. No taboleiro do bilhar, são os lados mais pequenos; *cabeceira de cima*, é d'onde se começa a jogar; *cabeceira de baixo*, é a que lhe fica opposta.

Cacha. No jogo das cartas, é *envidar de falso*. Finge o jogador, que tem bom jogo, quando o tem máo, e envida, e o contrario temendo não aceita o envide, e se o aceitára, ganhára.

Cacifo. No bilhar é a urna onde se guardam as bolas do trinta e um.—No gamão, é um pequeno quadrado no meio de cada lado maior do taboleiro, onde se mettem os tentos que se ganham.

Cadoz. Buraco no jogo da pella, aonde cahindo a pella não póde tornar a sahir.

Calha. No jogo da bola, e no dos páosinhos ao bilhar, são os intervallos dos páos, que ficam na prolongação do taboleiro do jogo.

Callade, calladon, calladondrion. Diversas sortes no jogo dos tres setes na mesa.

Cama. Ficar de cama, é quando o páo se arma sobre a bola.

Camarço. Nos centos, *dar camarço*, é fazer todas as vasas.

Deixar alguem sem fazer vasa; d'este se diz, *foi camarço; e que se faz camarço*, quando lhe não convém fazer vasa.

Camisa. Peça de lona que fica por baixo do panno no taboleiro do bilhar.

Capote. E' quando um faz todo o jogo ou um certo numero de pontos determinados, então *dá capote*.

Carambola. Nome d'uma bola ao bilhar.

Carambolar. No bilhar, é dar com a sua bola nas outras duas.

Carancho. Jogando-se de quatro no sólo, é o que dá cartas.

Carapêta. Bocadinho de páo do feitio d'uma bolota de esteva.

Carga. V. Carregar.

Cargas reaes arriba. E' quando todos os quatro tem duas cargas, e as botam fóra.

Carniça. No jogo do pião, é o que se põe no chão, a que se atira com outros piões, a quem o acertar, para o rachar. Tambem se chama cornicola.

Carregar. No ganapé, é tomar uma carta, que em quanto se não passa a outrem, se não póde ganhar, e só podem ser uma, ou duas.—No gamão, é deitar bons lances.

Carreira da india. E' o lance de 6 e 5 no gamão.

Carta. Bocado de cartão do feitio de um parallelogramo, onde se pitam os metaes, e as figuras. — Branca, ou Falsa, são as que não são figuras, ou não tem valor no jogo.—Falsa; no berlão, é a carta do naipe de que se não tem o az.

Cartas maçadas. As dispostas por gatuno para ganhar ao jogo.

Cartas marcadas. As dispostas por gatuno para ganhar ao jogo.

Cartear. A acção do banqueiro estar tirando as cartas tanto no jogo da banca, como no do monte.

Casca. No voltarete, é trocar as cartas com as da baralha, levando a espadilha.

Cascarrilha. No voltarete, é trocar as cartas com as da baralha, quer leve ou não uma carta.—Na arrenegada, é trocal-as levando a espadilha.

Cassino. A este jogo, é o dez de ouros.—Pequeno; é o dous de espadas.

Cavalleiro. Peça de madeira ou marfim, empregada no jogo do assalto.—Peça do jogo do xadrez que representa um cavalleiro ou um cavallo.—Uma peça do jogo dos juncos.

Cavallo. E' a carta que se segue á dama; hoje geralmente se lhe dá o nome de valete.—No xadrez, é uma peça que representa um cavalleiro, ou um cavallo.

Cazamento. No briscan, é a reunião de um rei, e de uma dama, do mesmo naipe, na mão de um jogador, e em outros jogos o encontro d'estas duas figuras na mesa.

Caza. Repartimento quadrado no taboleiro dos jogos de tabo-

las.—No gamão, são uns semicirculos nos lados maiores do taboleiro; e chama-se *casa da porta*, á casa do seis de fóra; *casa dobrada*, a que tem duas ou mais tabolas; *casa singela*, á que tem uma só tabola; *casa aberta*, á que tem uma só tabola ou nenhuma: *casa tapada*, á que tem duas, ou mais tabolas. *Fazer caza*, é pôr duas tabolas no mesmo logar; tambem se chama *cobrir*.

Chaça. No jogo da pella, é o logar em que a pella faz o segundo pulo, que se nota com um sinal.—Tambem é a meia bola de páo com que se assignala o logar, onde pára a pella, ou *chaça*, é a pedra, com que assignala o logar, em que fica a pella, para que a ganhe quem lança a pella adiante da mesma chaça.

Chalupa. E' a reunião das tres cartas maiores na mão de um dos jogadores.

Cheque. Veja-se Xeque.

Chamar. No whist, é perguntar ao parceiro se tem uma figura.

Chincar. No jogo da laranginha, bola, etc; é quando dá a bola levemente no *vinte*, abalando-o alguma cousa, sem o derrubar; costumam dizer *chincou-lhe*.

Chitada. E' quando se não faz vasa alguma na bisca sueca.

Choca. A este jogo, é o nome da bola.

Chocada. No jogo do botão, *metter d'uma chocada*, é fazer entrar os botões juntos no barracão.

Chocar. No jogo da choca, é quando uma bola dá na outra.

Cinca. No jogo da bola *dar cincas*, é perder cinco pontos, por não passar a bola além de certo limite, determinado pelas leis do jogo.

Clareza. No cassino, é quando algum dos jogadores, levanta as cartas que estão na mesa, deixando-a sem nenhuma.

Cobrir. No jogo das tabolas, é pôr duas tabolas no mesmo logar; tambem se chama *fazer casa*.

Codilho. E' quando os contrarios ganham ao que n'aquella mão pretendia ganhar. *Perder de codilho*.

Coelhinho. A este jogo, é quando o banqueiro deita os tres azes juntos.

Collar. E' encostar a sua bola ou a do contrario á tabella. *Estar collado*.

Comer. E' levar uma tabola, ou um peão ao com que se joga.

Comprar. E' tomar uma, ou mais cartas da baralha.

Conde. Dá-se tambem este nome á carta, que alguns chamam valete.

Conservo. No boston-sueco, é sustentar o jogo.

Consolação. Nome de uma paga no jogo do revesinho.

Contrabaldar. E' levar com outro trunfo maior a carta da balda, juntamente com o trunfo.

Contra-geral. E' no jogo da partida-revesada, não fazer vasa.

Contra-pé. E' o jogador que fica entre a mão e o pé.

Copas. Nome do metal de um naipe, que é do feitio de um coração, e encarnado. Em alguns baralhos são representadas por figuras de taças.

Copo. Vaso de couro, ou marfim, que serve para deitar os dados; uns são lisos por dentro, outros são de rosca.

Corneta. Unha de boi, com que em algumas partes se joga a choca.

Carnicola. No jogo do pião, é o pião que espera as pancadas dos outros: tambem se chama carniça,

Cortar. E' dividir o baralho em duas partes.

Coutilhão. Uma das sortes do jogo da guinguetta.

Coutro. Logar privilegiado.

Covas. No jogo da pella, é o segundo parceiro, que defende a casa.

Caó. N'este jogo, é o nome do rei.

Cruzar. No jogo do alfinete, é atravessar um por cima do outro.

Cunhos e cruzes. *Botar cunhos*, e *botar cruzes*, são termos do jogo das chapas.

Dado. Bocado de osso, ou marfim, de figura cubica, a saber com seis faces quadradas, em cada uma das quaes estão em pontos negros os numeros desde um até seis.

Dama. No jogo das damas, é a tabola que chega á ultima casa do jogo, sobre a qual se põe outra. — Nas cartas, é a immediata ao rei. — No xadrez, é a segunda peça depois do rei, que tambem se chama rainha.

Dar. No gamão, é quando um jogador leva uma, ou mais tabolas a qualquer casa onde se ache uma tabola singela do contrario.

Dar cartas. E' distribuir a cada jogador as cartas que lhe pertencem.

Dar garatuza. E' fazer todas as vasas, com cartas seguidas. E' quando o jogador, que é de mão, se descarta com nove cartas, que se seguem em sua ordem, e os mais jogadores se ficam com as suas cartas na mão, sem nenhuma d'ellas servir no jogo.

Deitar por musica. E' deitar os dados um após outro.

Delfim. Peça do jogo do xadrez, a que tambem se dá o nome de bispo, mitra, ou valete.

Demasiadas. Nos jogos de parar, é aquillo, que se pára por fóra; tambem se chama *não-chega*.

Demasiadores. No jogo do gagáo, dá-se este nome aos pontos.

Derrubar. No jogo da bola, é deitar os páos a baixo.

Desbancar. No jogo da banca, é ganhar o resto de quem faz a banca; tambem se diz: *levar a banca á gloria*.—No berlão, é ganhar todo o dinheiro que um jogador pôz diante de si.

Descarregação. Termo da paciencia russa.

Fredon. São quatro cartas similhantes.

Gafar a pella. Não lançar a pella com a mão solta, retendo-a primeiro algum tempo no concavo da mão. Despedir a pella com a mão mais apertada, do que se deve.

Gallinhola. No jogo do bilhar, é metter a bola com que joga no azar.

Gambeto ou gambito. E' a abertura ou começo de um ataque, em que se ganha uma posição, pelo sacrificio de um peão.

Gangas. Nos centos, é um certo numero de tentos.—Um certo numero de jogos ou partidas.

Ganiz. Ossinho, que está na junta das pernas dos bois ou carneiros, e com que se joga o cucarne.

Geral. (Dar) E' fazer todas as vasas do jogo.

Grande prima. E' uma prima, cujos pontos reunidos excedem o numero trinta.

Grossos. No assalto, são as linhas horizontaes por onde se não anda.

Guines. Moedas pequenas no jogo da chapa.

honra. No whist, é o az, rei, dama, e valete.

Ida alta, e baixa. No jogo do truque, é quando saem ambas as bolas, ou uma só de quem a joga.

Ida e venida. No jogo dos centos, é quando se jogam os centos, que chamam corridos de duas em duas mãos.

Inferno. Uma divizão do jogo da marella.

Jogar de bem ou de mal. No jogo da pella se diz da forma, com que se toma o salto da pella.

Jogar a seguir. No bilhar, é quando o jogador que faz ganho continúa a jogar até deixar de o fazer.

Jogar o panno verde. No berlão, é quando um jogador não tem mais do que o tento da entrada, e tendo boas cartas póde jogar.

Jogo dobrado. E' o que contém dous ou mais jogos singelos.

Jogo singelo. No ambiguo, é aquelle que contém uma só sorte para ganhar.

Lanço. No ganhaperde, dar lanços para comprar as tres cartas, é offerecer por ellas tantas pedras, que tem o preço que cada um quer.

Lamprea. No jogo do bilhar, levar lamprea, é perder muitas partidas. Outros dizem, *levar charamba.*

Lamprear. No jogo dos páos, *lamprear o dez*, é pegar no dez com a mão esquerda, e com a bola na mão direita lançal-o fóra do jogo.

Lepes. Moedas grandes no jogo das chapas.

Levantar. E' dividir o baralho em duas partes.

Levar. No gamão, é ir tirando as tabolas para acabar o jogo.

—No jogo dos centos, levar, se chamam os pontos que excedem aos do contrario a primeira mão.

Licença. No voltarete, é perguntar aos parceiros se póde fazer-se, e se não ha jogo que o prefira.

Limpos. No jogo da pella, *quarenta limpos*, é fazer tres vezes quinze successivamente.

Liquida. E' uma das sortes do jogo das prezas.

Livro. Na garatuza, é ganhar um jogo.

Livrocio. Na garatuza, é ganhar dous jogos.

Maça. Instrumento com que se joga o bilhar, bagatela, etc.

Maço. No jogo da primeira, são sete, seis, e az do mesmo naipe; se tem mais um cinco, chama-se *maço e mona*.

Malhão. O tiro da bola, que andando pelo ar, e sem tocar terra, dá em alguma cousa. *Dar de malhão no vinte*.

Manilha. Nome do nove no jogo, que assim se chama.

Manilhão. E' o sete de copas no jogo do truque.

Mão. Ser mão, é ter direito para jogar primeiro. — *Mão de jogo*, é o espaço que se joga desde que se dão as cartas até que se baralham. — *Falar á mão*, dizer alguma cousa ao que está para jogar.

Marcas. Signaes que se fazem em differentes jogos.

Marimbar. E' jogar para ganhar no jogo da marimba.

Marralho. E' o ultimo a jogar, em jogos de rapazes.

Matadores. As cartas superiores no voltarete, renegada, e outros jogos.

Mate. Dar mate, pôr o rei em perigo emminente. — *roubado*, quando o rei fica só no taboleiro. — *afogado*, quando o rei está cercado sem poder ser soccorrido.

Medalha. Em jogos de dados de parar, é a peça de dinheiro, ou medalha, que se vai fazendo correr á roda, para servir de sinal, e fazer conhecer quem é mão.

Melhor. Sorte no jogo do boston, do sólo, e do grande voltarete.

Miseria. Sorte do jogo do boston. *Ha grande miseria*, e *pequena miseria*.

Misti. Sorte do jogo do bog.

Morrer. No jogo da esperança, é ficar sem tentos para jogar.

Muda. No jogo da bola, é a acção de mudar o vinte do seu logar ordinario entre as estacas, para qualquer dos sitios destinados para o mudar.

Munheca. Instrumento com que se joga ao pellotão.

Naipe. E' a serie de um metal ou côr das cartas.

Negar. No bilhar, é metter a sua propria bola em algum azar.

Negra. E' o terceiro jogo, com o qual o parceiro desempata os dous primeiros, e vence. — No bilhar, é a bola que tem marca.

Nomeação. No jogo da pella, é o dinheiro que reparte quem ganha, com os parceiros.

Nones. Termo do jogo de pares ou nones.

Olheiro. No jogo da banca, é o ajudante do banqueiro.

Ouros. Metal ou naipe de cartas, de figura de lisonja, e vermelho. Em alguns baralhos a figura, é representada por uma moeda de ouro.

Pá. Instrumento com que se joga o volante.

Paca'o. N'este jogo, é o ponto superior composto de rei, sete e dous.

Pacalissimo. E' o pacáo composto de cartas do mesmo naipe.

Palha-Malha. A este jogo, é um maço a modo de martelo com hastea comprida.

Palheta. Instrumento de jogar a pella.

Palito. No jogo do truque, é um ferro fixo, e levantado, que fica defronte da barra.

Pandilha. E' o jogador que toma as cartas, que lhe convém com trapaça, quando as baralha.

Panso. Uma divisão do jogo da marella.

Páo. Qualquer das nove peças do jogo dos páos, e da bola.

Páo morto. No jogo da bola, é o páo que está deitado por terra.

Páos. Um dos quatro metaes das cartas, é em figura de trevo, e preto. Em alguns baralhos são representados por bastões.

Parada. O dinheiro que se pára ao jogo.

Paraiso. Uma divisão do jogo da marella.

Parar. Pôr em uma carta dinheiro contra outra.— *Parar de galerim*, é ir dobrando successivamente as paradas.

Parelhas. Sorte que consta de tres cartas irmãs de differente naipe. — Nos dados, é o lance que apresenta faces de pontos iguaes.

Parolim. Em jogos de cartas de parar, é quando o que pára, ganha a sorte, ou carta, e então vira a bordinha da carta, e diz parolim, isto é, uma parada com a divida.

Partida. No jogo do truque de taco, é o jogo que se ganha com quatro raias.—No bilhar, é um jogo.

Passabolo. No jogo da bola, é uma risca que se faz adiante ou atraz dos páos.

Passagem. Fazer passagem no whist e na bisca sueca, é não entrar com a carta maior que se tem na mão.

Passar. E' mostrar que se não quer jogar.—*a mais*, segunda vez.

Patilha. No jogo da bola, é uma cova, onde o jogador é obrigado a pôr o pé quando joga.

Patinhar. E' jogar mal.

Pato. E' o jogador ignorante que por não saber as differentes

combinações dos jogos, perde o seu dinheiro ás cegas, jogando sem calculo, nem reflexão; e o que cahe facilmente nos laços, que lhe armam os espoliadores, que o querem roubar. O nome de pato, é hoje synonimo de bom parceiro, termo que na linguagem dos jogadores de profissão significa, o jogador noviço, e sem experiencia, que perde cegamente o seu dinheiro.

Paz. Termo do jogo da banca. — *simples*, é dobrar uma só parada. — *de parolim*, é parar o producto dos parolins.

Pé. *Ser pé*, é dar as cartas, e jogar ultimo.

Peão. — Nome que tem certas peças do jogo do xadrez, das damas, e assalto, etc.

Peça. Nome geral de todas as peças do jogo do xadrez, damas, assalto, etc.—*Peças menores*, denominação commum ao bispo e ao cavalleiro.

Pião. Bocado de páo, quasi redondo, armado de um ferrão, com que jogam os rapazes ao jogo do pião.

Picar. No jogo dos piques, é pôr na mesa um tento; e nos mais jogos de cartas, é mostrar, que fazem raiva as mãos que se perdem.—No botão, é a acção de jogar com a unha do dedo pollegar.

Picar bola. No bilhar, é tocar na bola com a ponta do taco antes de despedir a tacada.

Pique. No jogo dos centos e do piquete, é quando o que é de mão póde contar trinta pontos, sem que a pessoa com quem joga, conte algum, porque então em logar de trinta conta sessenta.

Polha. E' um signal, que responde a um certo numero de tentos, para evitar o embaraço de os contar todos, e com que no fim do jogo se conhece mais brevemente, o que cada um dos jogadores perdeu ou ganhou.

Ponto. E' nos dados, cartas, etc. um certo numero de signaes negros ou vermelhos. — No jogo dos centos, ou piquete, pontos, são cartas do mesmo metal que se contam com valor certo. *Ganhar por pontos. Mostrar o ponto*, etc. — No ambiguo, commercio, e outros, é o numero que formam juntamente duas ou mais cartas do mesmo naipe.—No assalto, pontos, são os logares em que se armam os peões e cavalleiros.—Em jogos de cartas e dados de parar, dá-se este nome aos jogadores; tambem se chama ponto o naipe inteiro que cada jogador tem na mão, para escolher as cartas em que quer parar.

Porta. E' a carta que fica na palma da mão no jogo do monte.

Pouso. Uma divisão do jogo da marella.

Praça. No assalto, é o logar que os peões devem occupar para ganhar o jogo.

Preferencia. No voltarete, é fazer-se em copas, quando outro tenha pedido licença.

Prima. No ambiguo e outros, é um jogo composto de quatro cartas, cada uma de differente naipe.

Primazia de mão. E' a vantagem do jogador que é mão, porque ganha o jogo, quando ha outro igual ao que elle tem.

Primor. No truque, é quando se atira uma bola por tablilha, estando encoberta

Quaderna. São os quatros de dous dados, ou os lados de dous dados, que mostram quatro pontos.

Quadrado. Ter jogo quadrado no sólo, é ter na mão quatro cartas de cada naipe.

Quarta. Quatro cartas do mesmo metal que se seguem.— *Quarta maior*, começa pelo az; *quarta de rei*; *quarta de dama*; etc.

Quatorzada. São quatro cartas similhantes de differente naipe.

Quatrinca. Na garatuza, é o mesmo que quatorzada.

Queixos. São as partes lateraes da boca do azar.

Quina. O cinco de qualquer naipe ou dado.

Quinas. São, nos dados, dous cincos de um jacto.

Quinola. E' o valete de copas no revesinho.

Quinta. São cinco cartas seguidas do mesmo naipe.

Raia. No bilhar, é errar a bola.—No truque do taco, é um dos quatro pontos, com que se ganha uma partida.—No jogo da bola e outros, é uma risca, que serve de limite para os jogadores jogarem.

Rainha. E' a segunda peça do jogo do xadrez.

Raiz. No jogo da pella, é a linha que remata o jogo.

Raqueta. E' uma especie de pá, formada de um páo dobrado, de figura ovada, e tecido com uma rede de bordões de viola, tão estirados, e tão tezos, que tem força para receber e rebater a pella, o volante, etc. Alguns lhe chamam pala.

Ré. No jogo do aro, é uma risca nochão. N'este jogo ha duas rés, *ré do jogo*, e *ré de cabes*; a primeira serve para principiar d'ella o jogo; e a segunda é o sinal, que a bola que leva o cabe, ha-de passar para ganhar.— No jogo da bola, é uma risca, que atravessa o taboleiro a mais, ou menos distancia a diante dos páos.

Rebate, e pella rebatida. No jogo da pella, é a que já deu na parede.

Rebeca. Instrumento do bilhar; é uma especie de cavallete, similhante aos das rebecas, encaixado na extremidade de um páo, e que serve para apoiar o taco quando se joga a uma bola distante. Em algumas partes chamam-lhe *resto*.

Recambo'. Duração de uma partida ao voltarete, e que se forma com dez tentos, um de cada bolo ganho; o qual estando completo entra para bolo, e ganho elle, se mudam os logares.

Rechaçar. No jogo da pella, é refazer a chaça, isto é, tornar a jogar a pella.

Recolher. No gamão, é a acção de metter as tabolas dentro.

Rei. No xadrez, é a peça principal, e que tem o primeiro logar.—Em jogos de rapazes, é o que joga primeiro.

Rei de dinheiro. Na garatuza, é quando não tem carga, e a tem os outras tres; e assim se chama rei de duas, e duas e duas etc.

Remaçar. E' empurrar com a maça ao mesmo tempo, duas, ou mais bolas que se acham juntas.

Remissa. O numero de tentos que se repõe para bolo, por se ter perdido a mão, e que não entra logo para a mesa.

Reposta. Pedir reposta no voltarete, é declarar que não pode jogar a mão, e que paga na forma das leis do jogo.

Ressuscitar. Tornar a jogar depois de morrer no jogo da esperança.

Resto. No jogo da primeira, é aquella quantia de dinheiro, que o jogador separa do outro para jogar, o que se chama *fazer resto*.

Retacar. E' empurrar com o taco ao mesmo tempo duas ou mais bolas que se acham juntas.

Revez. Termo do jogo da pella.

Rifa. São muitas cartas do mesmo naipe.

Risca. No jogo da bola, laranginha, ou outro similhante, é o sinal que se faz dos pontos que se fazem.

Rober. Um certo numero de jogos

Rocar ou acastellar. E' um movimento combinado do rei e do roque, e que se permitte uma só vez no jogo.

Roda. Na bilharda, é um circulo traçado no chão.

Rofa. No jogo das prezas, é a menor sorte com encontro.

Rolha. Na bisca sueca, é quando se faz só 30 pontos.

Roque. Peças do jogo do xadrez do feitio de uma *torre*, e tambem tem este nome.

Roubar. No jogo dos piques e em outros, é tirar a carta, que se levanta com az do mesmo naipe; ou ter o az do mesmo trunfo que se levanta.

Saltar. Termo do xadrez, como quando se diz, a rainha não póde saltar de uma barra em outra.

Salto. Termo do xadrez, como quando se diz, o rei não póde prender de salto; o movimento do cavallo é de salto.

Sarabandeada. No jogo das prezas, é quando a sorte se vai continuando.

Segurada. No bilhar, a acção de segurar a bola.

Segurelha. Termo do jogo do pião.

Senas. Nos dados, são dous seis de um jacto.

Sequencia. E' um jogo formado de tres ou mais cartas do mesmo naipe seguidas sem interrupção.

Serviço. No jogo da pella, é o ultimo dos parceiros, que serve a pella.

Setima. São sete cartas seguidas do mesmo naipe.

Sirolicotico. Termo de um jogo pueril.

Sócco. Buraco que faz o pião quando o lançam com força sobre a carniça.

Soldados. Nome dos peões no assalto.

Sorte. Lance favoravel.

Sota. A terceira figura do naipe, que tambem se chama *dama*.

Sovaquete. E' tirar a pella da casa, quando sahe apertada.

Strammasete, Strammason. Diversas sortes no jogo dos tres setes na mesa.

Suba. Termo do boston.

Tabefe. No jogo das tabolas, é quando se fecham todos os taboleiros ao principio do jogo, mettendo-se as duas tabolas na mão do contrario, que vai falhando, e não póde entrar; então se diz. que se leva o jogo de tabefe, quasi abafando ao contrario.

Tabelas. Os rebordos do taboleiro do bilhar.

Tablilha. O mesmo que tabela.

Taboleiro. No xadrez, gamão, damas, &c. é a mesa em que se joga.

Taboleiros. No gamão, são as divisões de seis casas cada uma.

Taco. Páo torneado com que se joga o bilhar, etc. assim chamado porque com elle se ataca a bola do contrario, ou a propria bola com que se joga.

Talha falsa. Na banca são duas cartas para o mesmo lado.

Taqueira. Cabide onde se arrumam os tacos.

Tento. Pedrinha, feijão, ou outra coisa similhante, que serve de fazer contas, ou para contar a perda, ou o ganho.— Na pélla, é um jogo que se marca a quem faz primeiro quatro vezes quinze.

Ter bom jogo. E' ter carta com que ganhe.

Ter máu jogo. E' ter cartas com que perda,

Ter a palavra. No berlão, é quando compete dizer, o que se quer fazer na mão que se vai jogar.

Terça ou Terceira. São tres cartas seguidas do mesmo naipe.

Terno. E' a carta ou o dado, que marca tres pontos.

Ternos Lance dos dados, cada um delles com tres pontos.

Topar. Nos jogos de parar, é aceitar a parada.

Tranquilha. No jogo dos páos o que n'uma fileira não faz angulo, e com o qual se derrubam poucos.

Trebelho. Peça do jogo do xadrez.

Trinca. Na garatuza, são tres cartas do mesmo valor.

Trucar. Termo do chincalhão.

Truco. Termo d'este jogo, e do chincalhão.

Trunfo. E' o naipe em que se fazem os jogadores.

Unhata. Modo de jogar o botão.

Vasa. A totalidade das cartas jogadas a cada mão, recolhidas pelo parceiro que ganhou.

Vejo. No pacáo, é a maneira de dar a conhecer, que se quer sustentar o jogo.

Viagem. Especie de parada que se faz no jogo da banca carteada.

Vinte. No jogo da bola, é um páo que se põe no meio do taboleiro.

Virada. No vinte e quatro, é o nome da carta que se volta para trunfo.

Xeque. E' um ataque feito ao rei por uma peça ou peão, e intima que elle se acha em perigo. — *dobrado*, é quando duas peças dão xeque ao mesmo tempo.—*por descoberta*, é o que é dado, não pelo movimento da mesma peça que o dá, mas pela retirada de outra que estava de permeio, e lhe interrompia a influencia.—*perpetuo*, é uma sequencia de xeques na qual o rei só escapa de um para ser logo posto em outro.—*por bloqueio, ou mate por bloqueio*, é a terminação de um jogo no qual o rei de uma das partes, sopposto não esteja em xeque, não póde ser jogado sem isso lhe acontecer, e o jogador não tem outra peça nem peão a jogar. — *mate*, quando o rei é posto em xeque, e nem se póde retirar do xeque, nem capturar a peça que o ameaça, nem interpor alguma que intercepte a influencia do ataque.

TABELLA SYSTEMATICA DOS JOGOS.

Jogos pueris. — Alfinetes. — Alguergue. — Cabra cega. — Cantos. — Carapeta.—Chapeletas.—Despropositos.—Juncos. — Malheirão. — Mão morta.—Mão quente. — Maria Mocanguê. — Mudos.—Nozes.—Paciencia—Pedrinha na bôca.—Sape na barba. — Sardinha.—Sizudos.—Zunideira.

Jogos de prendas.—Advogados.—Annel (dous).—Antão Peruleiro.—Apurar uma letra.—Apurar o que se póde fazer de um metal.—Balèa (dous).—Cabra cega da varinha.—Cascavel mudo. —Chapéo.—Compadre.—Conde de cabra.—Contrabando.—Enfermo.—E's casado.—Escova.—Esquinas.—Esta é a cidade de Roma.—Estatuas.—Estatuas com movimento.—Fui a Cadiz. — Galinha cega.—Galinhita.—Gato.—Guitarrinha.—Lebre. — Letras.—D. Martim Garavato.—Meios Limões.—Musica muda.— Nabo.—Officios.—Orchestra.—Orgam de animaes.—Padre cura. —Papagaio.—Papelão.—Pedro Pero Peres Crespo.—Pelisco-te sem me rir.—Pinturas.—Quem não fizer como eu.—Salmonete. —Santos. — Sim, não, pois, que sei eu. — Soldado. — Sopro e dou-to acezo.—Taipa.—Tortos.—Toucador.—Versos soltos.— Vôem vôem.

Jogos de rapazes.—Arreburrinho.—Bom barqueiro.—Botão. —Burro machacaz.—Busca tres.—Canastras.—Chapa.—Chicote queimado.—Choca.—Cobertor.—Conca.—Corneta.—Cornicola. —Couto.—Cucarne.—Eixo.—Eixo inglez.—Escondidas.—Grillo.—Lenço.—Marella.—Môna.—Pé coxinho.—Pescada.—Petisca.—Pião.—Pitorra.—Salta carneiro.—São Pedro da Lança.— Sapato.—Sinos.—Vai-te a elle.—Zôrra.

Jogos de exercicio, e de destreza.—Arco.—Bagatela.—Barra. —Barras.—Batos.—Bilhar.—Bilharda.—Bola.—Bolinhas.—Caché. — Corda. — Corda comprida.—Filhinhos.—Ganchorra.— Graças.—Malha.—Palha malha.—Paulitos.—Pella.—Pellota. — Pellotão.—Peteca.—Siam.—Taco.—Tonel.—Volante.

Jogos de entretenimento. — Assobio. — Deixar de sêr para ser. — Despropositos. — Esperança. — Palavras. —Pirinola.— Retiro.

Jogos preparados e de calculo.—Assalto.—Damas.—Damas polacas.—Ganha-perde.—Marella.—Solitario. — Xadrez.

Jogos recreativos de azar. — Estrada de ferro.— Guerra.— Hymenêo.—Judeo errante.— Mappa Mundo.— Marinha.—Mysterios de Pariz.—Pato.— Recreação de Marte.— Steeple chase. —Vida de Henrique IV.

Jogos de tabolas. — Descarregadas.— Dominó. — Gamão.— Ganha perde.—Passo de Roma.—Tabolas reaes.

Jogos de parar simplesmente azar. — Caroços.—Coelhinho. —Corriola.—Cruzes ou cunhos.— Dados.— Gagão.—Hue hue.

Krabs.— Pares ou nones. — Passa dez. — Pintas. — Piolho.— Quinque nove.—Roleta.—Sete e oito primeiro que treze e quatorze.—Vermelhinha.

Jogos de sortes.— Loteria.— Loteria amorosa.—Loteria das flores (duas).—Loterias lisbonenses.—Loto.—Quina.—Tombola.—Vispora.

Jogos de cartas pueris.—Batalha.— Burro.—Burro em p.. — Burro francez.—Diabrete.— Paciencia russa.—Pilha.— Vivalamôr.

Jogos de cartas de parar. — Baccara.— Banca carteada. — Ecarté.—Lasca ou Lansquenet.—Monte.—Montinhos.—Pacão. —Ronda.—Treze.—Trinta e quarenta.

Jogos de cartas de combinação e de calculo.—Ambiguo.—Arrenegada.— Bella, Fluxo, e Trinta e um.— Berlão.— Berlão de valetes.—Besta.—Besy.—Bisca (tres).—Bog.—Boston.—Boston sueco.—Briscan.—Cassino.—Chincalhão.— Commercio.— Cró. —Culbas.—Disvelo.—Douradinha.—Emprestimo.—Espenifre. — Estenderête.— Estenderête furtado. — Freluche.— Gillet.— Guimbarda.— Guinguetta.— Hoc.—Homem d'Auvergne.— Imperial.—Lenturlu. —Manilha.— Marimba.—Mediator.—Mosca. —Pamphilio.—Partida revesada.—Piquete.—Piquete escrevendo.—Poque.— Quadrilha.— Quarto.— Quatro reis.—Quinto.— Quinze.— Rams.— Renda.— Renegada.— Revesinho.— Simão dorme. —Sixto.— Sizeta.— Sólo.— Tontina.— Trempe.— Tres setes.—Trinta e um.—Voltarete.—Grande voltarete.—Whist.— Whist de tres.—Whist de Gand.— Zanga.—Zápete.

Jogos de paciencia.— Bloqueio.— Bonaparte.—Banquete dos reis.—Bella Lucia.— Quadrado. — Moinho.— Columnas.— Paciencia das Paciencias.—Montinhos.—Nuncio.—Suissa.—Pyramide.—Lei Salica.—Caprichosa.

33040