Offerecido ao
meu amigo Eduardo
Soares em signal
de amizade
Funchal 19 de
Maio 1865
João J. S. Gomes

TRATADO
DO JOGO
DO
VOLTARETE,
COM AS
LEIS GERAES
DO JOGO.

LISBOA. MDCCXCIV.

NA OF. DE SIMÃO THADDEO FERREIRA

Com Licença da Real Meza da Commissão Geral sobre o Exame, e Censura dos Livros.

Vende-se na mesma Officina, na Loja da Gazeta, na de Pedro José Rei ao Chiado, na da Viuva Bertrand, e Filhos, na de João Pedro Ailaud em Coimbra, e na de Antonio Alves Ribeiro no Porto.

Foi taixado este Livro em papel a trezentos réis. Meza 17 de Fevereiro de 1794.

Com tres rubricas.

TRATADO DO JOGO DO VOLTARETE.

PARTE I.

CAPITULO I.

Do Numero das Cartas.

PARA jogar o *Voltarete* tirão-ſe ao baralho os quatro oitos, os quatro noves, e os quatro dezes ſe as Cartas são Francezas, ou ſe os tem, de maneira que fiquem ſó quarenta Cartas; por conſequencia ſe as Cartas são Portuguezas tirão-ſe-lhes oito Cartas, que são os oitos, e noves.

CAPITULO II.

Da ordem natural das Cartas.

EU chamo ordem natural das Cartas, a ordem que ellas tem, quando não são trunfos.

Ha quatro naipes, que são, copas, e ouros, eſpadas, e páos.

A ordem natural das Cartas em eſpadas, e páos principia no Rei, e acaba no dous, do modo ſeguinte: Rei, Dama, Valete, ſete, ſeis, cinco, quatro, tres, e dous.

Os azes deſtes dous naipes não entrão nunca na ordem natural das Cartas; porque são ſempre trunfos.

Os naipes de copas, e ouros ſeguem outra ordem, porque principião no Rei, e acabão no ſete do modo ſeguinte: Rei, Dama, Valete, áz, dous, tres, quatro, cinco, ſeis, e ſete.

Obſer-

Obſervai que ha dez Cartas em cada hum dos naipes de copas, e ouros, e nove nos de eſpadas, e páos; iſto em quanto á ordem natural das Cartas, e não quando são trunfos; porque então ha doze Cartas em cada hum dos naipes de copas, e ouros, e onze em cada hum dos de eſpadas, e páos. A razão deſta differença he, porque o áz de eſpadas, e o de páos são ſempre trunfos em todos os naipes. O áz de Eſpadas toma o nome de eſpadilha, e he ſempre o primeiro trunfo em todos os naipes, e o áz de páos toma o nome de Baſto, e he ſempre o terceiro trunfo.

CAPITULO III.

Da ordem das Cartas quando são trunfos.

FIca claro pelo que acabo de dizer, que o primeiro, e o terceiro trunfo são ſempre fixos. A ultima Carta na ordem natural, he o ſegundo trunfo, e toma o nome de Manilha. Em copas, e ouros he o ſete; e em eſpadas, e páos he o dous. Cada naipe tem a ſua Manilha, e como os naipes são quatro, ſegue-ſe que ha quatro Manilhas; mas cada huma dellas ſó goza deſte privilegio, quando o ſeu naipe he trunfo; de modo que não póde haver duas Manilhas no meſmo tempo. Por exemplo ſe ſe jóga em eſpadas, o dous de eſpadas he a Manilha, e as outras tres são as ultimas Cartas dos ſeus nai-

naipes. O mesmo succede a cada huma das outras, quando o seu naipe he trunfo.

A ordem das Cartas quando são trunfos he, em espadas, e páos: Espadilha, Manilha, Basto, Rei, Dama, Valete, sete, seis, cinco, quatro, e tres. Em copas, e ouros, he Espadilha, Manilha, Basto, Az, Rei, Dama, Valete, dous, tres, quatro, cinco, e seis. Vê-se por isto, que os azes de copas, e ouros, que na ordem natural das Cartas são inferiores aos Valetes, mudão de valor na ordem dos trunfos, ficando superiores aos Reis. Assim em copas, e ouros he o Az quarto trunfo, quando o seu naipe he trunfo.

Como a Espadilha, e Basto são sempre trunfos, segue-se que em copas, e ouros ha doze trunfos, e em espadas, e páos onze.

CA-

CAPITULO IV.

Do modo de baralhar, e dar as Cartas.

JUntos os parceiros que querem jogar o Voltarete, tira hum delles ſeis Cartas do baralho, duas de cada naipe, por exemplo duas de copas, duas de eſpadas, e duas de páos, e ſeparando tres, huma de cada naipe, põe cada huma em ſeu lugar da meza, onde devem jogar com os pontos á viſta, e baralhando as outras tres com os pontos eſcondidos, offerecê-as aos outros dous parceiros, os quaes tirando cada hum huma, vão aſſentar-ſe cada hum delles no lugar onde eſtá a Carta do meſmo naipe, e o que as baralhou ficando ſó com huma, toma tambem o lugar onde eſtá a Carta do meſmo

nai-

naipe. O parceiro, que ſe acha ter a Carta de eſpadas, he o que dá as Cartas a primeira vez. Na ſegunda mão dá Cartas o da ſua direita, e na terceira, o outro, ſeguindo-ſe ſempre ſucceſſivamente da eſquerda para a direita.

O parceiro que fica á eſquerda do que dá as Cartas, he o que as corta. O meſmo que corta as Cartas he o que baralha as Cartas com que ſe ha de dár na mão ſeguinte, tanto quando ſe joga com hum ſó baralho, como quando ſe joga com dous, com a differença que quando ſe joga com dous baralhos, o que as corta baralha hum dos baralhos em quanto o da ſua direita dá com o outro; e quando ſe joga ſómente com hum baralho, eſpera que ſe jogue a mão para ajuntar, e baralhar as Cartas: logo que acaba de as baralhar põe-as á ſua eſquerda, que

he

he juſtamente a direita do que as ha de dar na mão ſeguinte. Eſta combinação he neceſſaria para evitar qualquer qualidade de trapaça; porque deſte modo concorrem os tres jogadores para a diſtribuição das Cartas em todas as mãos, ſendo hum o que as baralha, outro o que as corta, e outro o que as dá.

Dão-ſe nove Cartas a cada jogador, tres a tres da eſquerda para a direita. O que as dá deve pôr o reſto do baralho no meſmo lugar onde antes eſtava, cujo reſto deve ter treze Cartas, que com as vinte ſete que diſtribuio a cada parceiro fazem quarenta: numero de que ſe compõe o baralho, com que ſe joga o *Voltarete.*

CAPITULO V.

Do numero das Cartas.

PElo que acabo de dizer fica claro, que o *Voltarete* ſe joga de tres. Não obſtante ſer eſte jogo eſſencialmente de tres parceiros, imaginou-ſe o meio de o jogar algumas vezes de quatro; mas ſem mudar em nada a eſſencia do jogo, porque o quarto, não faz mais do que dar as Cartas, e ſó póde jogar no caſo em que os outros tres lho querem permittir, paſſando todos tres, primeira, e ſegunda vez; o que ſuccede raras vezes; porque o ultimo vendo paſſar os outros dous ſegunda vez, vai á caſca para defender o bolo; no que os parceiros tem regularmente huma eſpecie de pundonor, porque paſſando tambem o ultimo ſegunda vez,

he

he quasi certo levantar o quarto o bolo. Com tudo como succede ser algumas vezes o bolo grande, alguns parceiros julgão mais prudente deixar ir o quarto á casca, do que expôrem-se elles a isso; e com effeito he melhor perder os tentos das pagas, do que expôrse a perder duzentos, ou mais, quando não ha mais probabilidade de ganhar, do que de perder.

CAPITULO VI.

Dos modos com que se pódem fazer os jogadores antes da primeira passagem.

DEpois de dadas as Cartas, conta cada hum dos parceiros as suas para se certificar se tem realmente as nove com que deve jogar, e ajuntando o maior numero de Cartas que tem de qualquer

dos

dos naipes, julga ſe comprando mais alguma poderá ganhar a mão. Se lhe parece que não tem jogo para iſſo, diz, *paſſo*, e mette hum tento no bolo: o ſegundo faz o meſmo, e igualmente o terceiro, que he o que deo as Cartas, no caſo em que nenhum delles ſe ache com jogo proporcionado para emprehender o ganhar o bolo, a que nos termos do jogo ſe chama *fazer-ſe*.

Se o jogador que he mão em lugar de paſſar julga que o ſeu jogo he bom para huma entrada, diz *licença*, e eſpera a reſpoſta dos outros antes de nomear o naipe em que ſe quer fazer; o que ſe lhe ſegue á direita reſponde, *paſſo*, e depois reſponde o terceiro o meſmo ſe algum delles não tem jogo de preferir; o que ſe quer fazer nomeia então o naipe: deſcarta-ſe das Cartas que lhe não

ſer-

ſervem, e vai comprar ao baralho outras tantas como as que deita fóra, de modo que fique com nove Cartas.

Se o jogador que ſe lhe ſegue á direita julga que tem jogo para lhe diſputar a mão, ajunta as Cartas do naipe que o feito nomeou por trunſo, e os Reis ſe os tem, e deſcartando-ſe das outras, compra outras tantas como as de que ſe deſcarta no reſto do baralho, que o feito deixou; e ſe lhe ſobejão ainda algumas, paſſa-as ao terceiro, que as compra, ou rejeita, ſegundo lhe parece. O feito eſpera que os outros dous ſe deſcartem, e encartem, para mandar jogar a mão, ou pedir reſpoſta, ſe julga que a não póde ganhar.

O meſmo que fez o jogador que era mão pode fazer o que ſe lhe ſegue, pedindo igualmente licen-

cença ſe o primeiro paſſa. O terceiro he o unico que não preciſa de licença; porque depois que o primeiro, e o ſegundo paſsão, não tem já a quem a pedir.

Se o que ſe ſegue ao que pede licença ſe quer fazer em copas, reſponde *preferencia*; porque o naipe de copas prefere aos outros. Eſte naipe he deſignado pelo nome de *favorita*. O que ſe quer fazer *ſó* prefere, ao que ſe quer fazer em *favorita*. Em iguaes circunſtancias prefere ſempre o primeiro ao ſegundo, e terceiro, e o ſegundo ao terceiro. O que ſe faz *ſó* diz o naipe em que quer jogar, e joga ſem ſe deſcartar de algumas Cartas, e ſem comprar, de ſorte que joga com todas as Cartas que lhe derão. Só em Favorita prefere a *ſó* nos outros naipes, e *Voltarete de reſpeito* prefere a tudo. Para fazer *Voltarete de*

reſ-

reſpeito he preciſo ter a Eſpadilha, e o Baſto, e deita-los na meza voltados para cima. Feito iſto tira-ſe a Carta ſuperior do baralho, e volta-ſe na meza: o naipe deſta Carta he o trunfo. O jogador que faz *Voltarete de reſpeito* eſcolhe das ſuas Cartas as que lhe parece, e ajuntando-as aos dous azes pretos (he aſſim que ſe deſignão a Eſpadilha, e o Baſto; porque eſtes dous azes são negros nas Cartas francezas, com as quaes ſe joga regularmente o *Voltarete*) deſcarta-ſe das outras, e compra no baralho outras tantas, como as de que ſe deſcarta, para ficar juſtamente com as nove com que deve jogar.

O jogador que ſe lhe ſegue á direita compra no reſto do baralho as Cartas de que preciſa, ſe julga que póde diſputar a mão; mas ſe não tem jogo para iſſo, paſſa cinco Cartas ao que ſe lhe ſegue,

ou

ou as que julga a propoſito, o qual as compra ou rejeita ſegundo lhe parece; mas não as comprando todas, ou parte dellas, he obrigado a mette-las no deſcarte ſem as ver.

O deſcarte coſtuma pôr-ſe á direita do que ha de baralhar as Cartas, o qual as põe á direita do que as ha de dar depois que as baralha.

CAPITULO VII.

Dos modos, por que ſe pódem fazer os jogadores depois da primeira paſſagem.

DEpois que os tres jogadores paſsão a primeira vez, torna a paſſar novamente o que he mão, ou vai á *caſca*, ou faz *Voltarete ſegundo*, conforme lhe parece. Se quer hir á caſca deſcarta-ſe das ſuas

no-

nove Cartas, e compra outras nove no baralho; e se acha nas que compra hum certo número de Cartas de qualquer naipe, com que lhe pareça que póde ganhar nomêa o tal naipe, o qual logo que elle o nomêa fica sendo trunfo. Se não acha em algum dos naipes a quantidade de Cartas com que julgue que póde ganhar, deita as Cartas na meza, repõe o bolo, e paga cinco tentos a cada parceiro.

Se em lugar de hir á *casca* quer fazer *Voltarete segundo*, volta a primeira Carta de cima do baralho, cuja Carta designa o trunfo, e descartando-se das que lhe não fazem conta, compra no baralho as que lhe faltão para completar as nove com que deve jogar. Depois espera que os outros dous se descartem, e encartem para mandar jogar, se julga que póde ganhar, ou para pedir resposta, se não tem jogo para ganhar.

Se

Se o primeiro jogador paſſa ſegunda vez, o ſegundo he Senhor de ir á *caſca*, ou de fazer *Voltarete ſegundo*, e ſe o ſegundo paſſa tambem póde igualmente o terceiro ir á *caſca*, ou fazer *Voltarete ſegundo*, como os outros. Se paſsão todos tres pela ſegunda vez, e o jogo não he de quatro eſtá acabada a mão, e baralhão-ſe outra vez as Cartas para continuar o jogo.

O jogador que vai á *caſca* póde levar huma Carta, mas então não ha de comprar ſenão oito Cartas, para ficar com as nove com que deve jogar. Leva-ſe regularmente a Eſpadilha, ou o Baſto. Alguns jogadores levão hum Rei, e outros huma Manilha, quando eſperão achar muitas Cartas do naipe da tal Manilha.

Depois que qualquer dos tres

jogadores vai á *casca*, ou faz *Voltarete segundo*, o primeiro da sua direita he senhor de comprar todas, ou parte das Cartas que ficão no baralho, ou de as passar ao que se segue, segundo o julga a proposito. Como na *casca* não ficão senão quatro, ou cinco Cartas, o costume he de as comprar, ou de as passar todas ao terceiro; mas isso não embaraça para que o que as passa compre huma, ou mais se lhe parece conveniente.

Se os tres jogadores passão todos pela segunda vez, e o jogo he de quatro, o quarto he senhor de jogar, ou não, segundo quer. Se quer jogar como elle não recebeo Cartas vai buscar as treze que se achão no baralho, sepára quatro á sua vontade, e joga com as nove que lhe ficão contra os outros tres jogadores. O quarto jogador, se os outros passão todos

se-

ſegunda vez, tem huma grande vantagem no jogo; porque além de eſcolher nas treze Cartas as nove que quer, ſeparando as quatro que lhe não fazem conta, faz ſahir quatro trunfos cada vez que trunfa, deſtrunfando aſſim mais depreſſa os outros, do que quando jogão ſómente os tres.

CAPITULO VIII.

Das entradas, e do modo de fazer o bolo.

A Primeira couſa que ſe faz logo que os parceiros ſe diſpõe para jogar o Voltarete, he diſtribuir hum certo número de tentos a cada hum, para fazerem as entradas para o bolo, e para pagarem huns aos outros. O coſtume mais regular he de diſtribuir a cada hum cento e vinte, a ſaber

quatro talhas do valor de vinte tentos cada huma, quatro talinhas do valor de cinco tentos cada huma, e vinte tentos ſoltos, o que faz juſtamente o valor total dos cento e vinte tentos. He com tudo indifferente o entrar com mais, ou menos tentos, com tanto que os parceiros entrem cada hum com o meſmo número. Eſta entrada he regularmente denominada com o nome de *abonos*. O melhor quando o jogo he conſideravel, he que entre ſómente cada parceiro com vinte tentos para trocos, fazendo as pagas, e entradas com dinheiro. Cada hum dos parceiros he obrigado a ſahir no fim do jogo com a ſua entrada, ou a pagar a parte que lhe faltar, e o mais que perder aos que lho ganharem.

Cada jogador que dá Cartas he obrigado a entrar com cinco ten-

tentos para a meza, e eſtes tentos, ſós, ou juntos com os que ſe lhe vão ajuntando com os das paſſagens, e reſpoſtas, tomão o nome de *bolo.*

A maior parte dos jogadores para darem mais vivacidade ao jogo, coſtumão entrar para o *bolo* com vinte tentos além dos cinco de dar Cartas. Chama-ſe a iſto jogar com *medalhão.* O primeiro que dá Cartas entra com vinte cinto tentos, vinte do *medalhão*, e cinco de dar Cartas, e paſſa ao jogador que lhe fica á direita o *medalhão*, que he regularmente huma peça de ouro, ou de prata, ou outra qualquer couſa que poſſa ſervir de ſinal para eſte fim. Eſta precaução he neceſſaria porque os tentos do *medadalhão* ſó entrão para o *bolo*, quando não eſtá alguma reſpoſta na meza; e como por eſta razão paſsão algumas vezes muitas mãos ſem

que

que ſe entre para o *bolo* com os tentos do *medalhão*, he preciſo hum ſinal, que moſtre quem he o que deve entrar.

Se os tentos do *medalhão* entraſſem todas as mãos, não ſería neceſſario eſte ſinal para ſaber quem devia entrar, porque principiando o primeiro que déſſe as Cartas, ſeguir-ſe-hião ſempre os outros que as foſſem dando ſucceſſivamente.

Para jogar com *medalhão* he neceſſario que os jogadores concordem todos niſſo, por ſer huma couſa de mera convenção. Tambem não he eſſencial que a entrada do *medalhão* ſeja fixamente de vinte tentos. Eſta entrada deve ſer de mais, ou de menos ſegundo a convenção unanime de todos os jogadores.

CA-

CAPITULO IX.

Do nûmero das vasas necessario para ganhar, e das pagas do jogo.

O Jogador que se faz ao qual se dá por esta razão o nome de *feito* ganha o *bolo* que está na meza, e as pagas competentes de cada hum dos outros dous parceiros, se faz mais vasas do que qualquer delles. Se faz tantas vasas como qualquer delles, repõe o *bolo*, e paga a cada hum outros tantos tentos como havia de receber se ganhasse; e se faz menos vasas do que algum dos outros, paga ao que faz mais do que elle hum igual número de tentos ao que está no *bolo*, a que se chama *Codilho*, e paga além disso a cada parceiro outros tantos tentos como havia de receber se ganhasse.

O

O *feito* ganha fazendo cinco, ou mais vasas, porque, como não são mais de nove em todas, já nenhum dos outro póde fazer outras tantas. Tambem ganha fazendo quatro vasas, com tanto que hum dos outros faça tres, e outro duas, porque quatro he hum número maior do que tres.

O *feito* repõe fazendo quatro vasas, se hum dos outros fizer outras quatro, e repõe fazendo tres, quando cada hum dos outros faz outras tres: em todos os outros casos perde de *codilho* para o que faz maior número de vasas.

O *feito* além de ganhar o *bolo* que está na meza, ganha de cada hum dos outros jogadores em *licença* . . . . . 2 tentos
em *Voltarete segundo* 4
em *casca* 5
em *só* 6
em *Voltarete de respeito* . . 12

Além

Além disto ganha mais dous tentos de cada parceiro, se faz cinco vasas antes que algum dos outros faça vasa, ao que se dá o nome de *cinco diante*, *ou cinco primeiras*, e ganha hum tento de cada hum por cada *matador* que tem.

Se faz todas as nove vasas ganha *geral*, mas então não ganha os dous tentos de *cinco primeiras*.

Dando geral ganha além das outras pagas ordinarias.

em *licença*	8 tentos
em *Voltarete segundo* . .	16
em *casca*	24
em *só*	32
em *Voltarete de respeito* .	64

Isto he fazendo todas as nove vasas sem declarar geral antes de principiar a jogar; porque declarando-o antes ganha dobrado que vem a ser

Ge-

Geral declarado.

em *licença* 16
em *Voltarete ſegundo* . . . 32
em *caſca* 48
em *ſó* 64
em *Voltarete de reſpeito* . . 128

Geral não declarado em copas.

ganha em *licença* 16
em *Voltarete ſegundo* . . . 32
em *caſca* 48
em *ſó* 64
em *Voltarete de reſpeito* . . 128

Geral declarado em copas.

ganha em *licença* 32
em *Voltarete ſegundo* . . . 64
em *caſca* 96
em *ſó* 128
em *Voltarete de reſpeito* . . 256

Se

Se querendo dar geral tanto declarado, como por declarar o não dá perde o mesmo que ganharia se o déffe; mas ganha o resto das pagas.

Para não dar geral basta que algum dos outros parceiros faça huma vasa.

O *feito* perde geral declarado se o não dá tendo-o declarado; e perde geral por declarar, se continúa a jogar depois de ter dado *cinco diante.*

CAPITULO X.

Dos matadores, e dos seus privilegios.

EM qualquer naipe que se jogue tomão o nome de *matadores* os tres trunfos maiores, que são sempre Espadilha, Manilha, e Basto, fazendo ganhar cada hum del-

delles hum tento ao *feito*, e dous jogando em favorita. Mas isto he unicamente, quando o *feito* os junta todos na sua mão.

Todos os mais tunfos que se seguem aos tres *matadores* sem interrupção tomão tambem o nome de matadores, e fazem ganhar igualmente cada hum delles hum tento ao *feito*, e dous jogando em copas. Em consequencia disto póde o *feito* chegar a ajuntar outros tantos *matadores* como o número das Cartas com que joga.

Por exemplo, se o *feito* tiver Espadilha, Manilha, e Basto, conta tres *matadores* em qualquer dos naipes que os tenha.

Se tiver em espadas, e páos Espadilha, Manilha, Basto, e Rei; e em copas, e ouros Espadilha, Manilha, Basto, e áz conta quatro *matadores*.

Se tiver em espadas, e páos

Es-

Eſpadilha, Manilha, Baſto, Rei, e Dama, e em copas, e ouros Eſpadilha, Manilha, Baſto, Az, e Rei, conta cinco *matadores.*

Se tiver em eſpadas, e páos Eſpadilha, Manilha, Baſto, Rei, e Dama, e em copas, e ouros Eſpadilha, Manilha, Baſto, Az, e Rei, conta cinco *matadores.*

Se tiver em eſpadas, e páos Eſpadilha, Manilha, Baſto, Rei, Dama, Conde, e Sete, e em copas, e ouros Eſpadilha, Manilha, Baſto, Az, Rei, Dama, e Conde, conta ſete *matadores.*

Se tiver em eſpadas, e páos Eſpadilha, Manilha, Baſto, Rei, Dama, Conde, Sete, e Seis; e em copas, e ouros Eſpadilha, Manilha, Baſto, Az, Rei, Dama, Valete, e Dous, conta oito *matadores.*

Se tiver em eſpadas, e páos Eſpadilha, Manilha, Baſto, Rei, Dama, Conde, Sete, Seis, e

Cin-

Cinco, em copas, e ouros Eſpadilha, Manilha, Baſto, Az, Rei, Dama, Valete, Dous, e Tres, conta nove *matadores*, que he o maior número que póde ajuntar, igual ao número das Cartas com que joga.

Vê-ſe daqui, que exceptuando em eſpadas, e páos o quatro, e o tres, e em copas, e ouros o Seis, o Cinco, e o Quatro todas as mais Cartas podem ſer *matadores*.

Todas eſtas Cartas são ſómente matadores, quando ſe ſeguem aos tres primeiros *matadores* ſem interrupção; porque ainda que o feito tenha huma ſérie continuada de trunfos, deixão de tomar o nome de matadores todos os que ſe ſeguirem para baixo da Carta onde houver interrupção.

Por exemplo, ſe o feito tem em eſpadas, ou páos Eſpadilha, Manilha, Baſto, Dama, Valete, Sete, e ainda as mais Cartas que

ſe

ſe ſeguem não conta mais do que tres matadores, porque faltandolhe o Rei que ſe ſegue immediatamente ao Baſto, interompe a ordem das Cartas, de modo que não póde contar a Dama como matador, e ainda menos as outras. O meſmo ſuccede em copas, e ouros, onde para contar quatro matadores, he preciſo ter Eſpadilha, Manilha, Baſto, e Az, por ſer o Az neſtes dous naipes a Carta que ſe ſegue immediatamente ao Baſto: por iſſo meſmo ſe o feito tiveſſe em qualquer deſtes dous naipes Eſpadilha, Manilha, Baſto, e Rei, não contaria mais de que tres matadores, porque não ſendo o Rei immediato ao Baſto neſtes naipes não goza do privilegio de matador.

Se tiveſſe neſtes meſmos naipes Eſpadilha, Manilha, Baſto, Az, e Dama, contaria ſómente os quatro matadores até o Az, ſem

que

que a Dama gozaſſe do meſmo privilegio por cauſa da interrupção que lhe cauſa a falta do Rei.

Os tres primeiros *matadores* Eſpadilha, Manilha, e Baſto, além de fazerem ganhar cada hum delles hum tento ao feito, e dous em favorita, quando ganha a mão, gozão tambem do privilegio de não ſerem obrigados aos outros trunfos: privilegio de que nenhum dos outros goza. Eu explicarei iſto no Capitulo ſeguinte.

CAPITULO XI.

Da Marcha do jogo.

A Marcha do jogo do Voltarete he inteiramente a meſma da *Arrenegada* com a unica differença que eſtes dous jogos tem na ordem das Cartas, cuja differença conſiſte em ſer a Dama ſuperior ao

Va-

Valete no *Voltarete*, e o Valete ſuperior á Dama na *Arrenegada.*

Logo que os parceiros ſe encartão, e que o *feito* manda jogar, joga o que he mão, depois o que lhe fica á direita, e ultimamente o que deo as Cartas. Iſto he 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 hum quer; porque neſte jogo não ha nunca obrigação de cobrir a vaſa.

A regra geral, he que os naipes obrigão cada hum 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 ca-

da hum quizer. Se o primeiro jogar páos, os outros são obrigados a jogar páos; ſe jogar copas são obrigados a jogar copas, e ſe jogar ouros são do meſmo modo obrigados a jogar ouros.

Se algum dos dous jogadores não tiver Cartas do meſmo naipe da primeira Carta, he 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 he jogada de mão a dar eſpadas, nem o Baſto obriga páos; porque como eſtes dous Azes são ſempre trunfos, não obrigão as

Car-

Cartas dos ſeus naipes, ſenão no caſo em que algum deſtes naipes he trunfo.

Ainda que algum dos jogadores que tem Eſpadilha, Manilha, e Baſto, ou alguma deſtas tres Cartas, não tenha trunfo, não he obrigado a jogar nenhuma dellas ao trunfo que vier jogado 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 huns aos outros, de maneira que jogandoſe 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 ſejão obrigados aos outros trun-

fos, não gozão entre ſi do meſmo privilegio, ſenão de maior para menor; porque os maiores obrigão os menores, ſem que os menores obriguem os maiores. Eis-aqui o como.

A Eſpadilha obriga a Manilha, e o Baſto, e a Manilha obriga o Baſto; mas o Baſto não obriga a Manilha, nem a Eſpadilha; nem a Manilha obriga a Eſpadilha. A Eſpadilha não he nunca obrigada aos outros.

Qualquer dos jogadores que tem algum deſtes matadores obrigados não tem obrigação de o jogar ao que o obriga, ſenão nas circunſtancias de não ter outro trunfo, porque a tê-lo he inteiramente livre de jogar o trunfo, ou o matador ſegundo lhe fizer mais conta.

Depois de conhecer a ordem das Cartas, tanto ſendo trunfos,

co-

como não o ſendo, e o modo por que ſe obrigão humas ás outras, toda a ſciencia do jogo ſe reduz, no feito a fazer as vaſas neceſſarias para ganhar, ou ao menos para fazer reſpoſta, ſe não póde ganhar; e nos contrarios, a embaraça-lo de modo que o obriguem a fazer repoſta, ou a perder de codilho. Eu chamarei os dous contrarios *fraco*, e *forte*. *Fraco* he o que tem menos jogo, e que quer ſempre reſpoſta; *forte* he o que tem mais jogo, e que joga ordinariamente para codilhar.

Eu vou dar huma idéa dos jogos com que hum jogador ſe póde fazer, e depois fallarei do modo de os jogar.

CA-

CAPITULO XI.

Dos differentes jogos com que ſe póde pedir licença.

NAda embaraça mais os que principião a jogar o Voltarete, do que o ſaber em que circumſtancias devem pedir licença, ou paſſar: para os livrar deſta difficuldade, porei aqui os mais pequenos jogos com que ſe póde pedir licença, com alguma probabilidade de poder ganhar.

A regra geral he 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 comprão são duas vaſas. Com tudo como ſe leva regularmente hum Rei, que de ordinario faz huma va-

vaſa, e como além diſto ſe póde ganhar por quatro vaſas, obrigando hum dos outros a fazer duas, joga-ſe algumas vezes com mais atrevimento.

Eis-aqui hum detalhe dos jogos mais pequenos, com que ſe póde pedir licença com alguma probabilidade de ganhar. Eu principio pelos naipes de eſpadas, e páos.

1. Eſpadilha, Manilha, e Baſto.
2. Manilha, Baſto, Rei, e Cinco.
3. Eſpadilha, Baſto, Rei, e Cinco.
4. Eſpadilha, Manilha, Seis, e Sete.
5. Eſpadilha, Manilha, Rei, e Quatro.
6. Eſpadilha, Baſto, Dama, e Sete.
7. Manilha, Baſto, Dama, Cinco, e Seis.

8. Eſpadilha, Rei, Dama, Valete, e Sete.

9. Manilha, Rei, Dama, Valete, e Sete.

10. Baſto, Rei, Dama, e Valete.

11. Manilha, Baſto, Sete, Seis, Cinco, e Quatro.

12. Rei, Dama, Valete, Sete, Seis, e Cinco.

13. Eſpadilha, Rei, Dama, Quatro, e Tres.

Ha outras muitas entradas que preciſarião de huma grande extensão para ſe fazer o ſeu detalhe; mas que ſe podem conhecer com facilidade, regulando-as com pouca differença por eſtas.

Levando hum Rei de qualquer dos outros naipes, póde regular-ſe como hum trunfo, porque ha muita probabilidade de que poſſa fazer vaſa. Com tudo ſe o tal Rei eſtiveſſe acompanhado

de

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 hum trunfo pequeno, que faz gastar ao jogador que o corta.

Em copas, e ouros.

1. Espadilha, Manilha, e Basto.
2. Espadilha, Manilha, Az, e quatro.
3. Basto, Manilha, Az, e Dama.
4. Espadilha, Basto, Az, e tres.
5. Espadilha, Manilha, Rei, Dama.
6. Espadilha, Manilha, Valete, tres, e hum Rei.
7. Espadilha, Basto, Rei, Dama, e Valete.
8. Basto, Az, Rei, Dama, e Valete.

9. Manilha, Az, Rei, Dama, Valete.

10. Manilha, Basto, Rei, Dama, e tres.

11. Manilha, Basto, Valete, dous, tres, e cinco.

12. Espadilha, Basto, Rei, dous, e hum Rei.

Como ha mais trunfos em copas, e ouros, do que em espadas, e páos, he necessario melhor jogo para pedir licença nos primeiros dous naipes, do que nos segundos.

CAPITULO XIII.

Dos menores jogos com que hum jogador se póde fazer só.

1. ESpadilha, Manilha, Basto, Rei, seis, e huma *balda*.

Chama-se *balda* o não ter Carta nenhuma de algum dos naipes,

o que ſuppõe huma vaſa cortada aos contrarios com hum pequeno trunfo.

2. Eſpadilha, Manilha, Rei, Valete, dous Reis, e huma balda.

3. Eſpadilha, Manilha, Baſto, Rei, e hum Rei.

4. Eſpadilha, Manilha, Baſto, ſeis, tres, quatro, e duas baldas.

5. Manilha, Baſto, Dama, Valete, quatro, tres, e hum Rei.

6. Manilha, Baſto, Rei, ſeis, cinco, quatro, e huma balda.

7. Baſto, Rei, Dama, Valete, ſete, ſeis, e hum Rei.

8. Rei, Dama, Valete, Sete, ſeis, cinco, quatro, e hum Rei.

9. Eſpadilha, Rei, Dama, ſete, ſeis, quatro, hum Rei, e e duas baldas.

10. Manilha, Rei, Dama, Valete, ſete, quatro, hum Rei, e duas baldas.

Em

Em copas , e ouros.

1. Eſpadilha , Manilha, Baſto , cinco , tres , e hum Rei.

2. Eſpadilha , Manilha , Baſto, Rei , tres , e hum Rei.

3. Eſpadilha , Manilha , Az , ſeis , tres , hum Rei , e duas damas com guarda.

4. Manilha , Baſto, Dama, Valete , dous , ſeis , e hum Rei.

5. Baſto , Az , Rei , ſeis , tres, dous , hum Rei , e duas Damas com guarda.

6. Az , Rei , Dama , Valete, dous , tres , ſeis , e hum Rei.

7. Manilha , Baſto , Az , quatro , tres , cinco , hum Rei , e duas baldas.

8. Eſpadilha , Az , Rei , Dama , dous ſeis , hum Rei , e Valete com guarda.

Os bons jogadores jogão algu-

gumas vezes *ſó* ainda mais fraco, ſobre tudo ſe são *mão*, ou *pé*. Chama-ſe *mão* ao primeiro, pé ao ultimo, que he o que deo as Cartas, e *contra-pé* ao penultimo que he 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 *contra-pé*, mas até lhe facilita algumas vezes *cinco primeiras*, com jogos com que até poderia perder de codilho em qualquer das outras circumſtancias.

Além diſto tem tambem algumas vezes a vantagem de fazer Reis, que não faria ſe algum dos contrarios jogaſſe de mão, porque dando-ſe deſcartes hum a outro, o deſcartado póde baldar-ſe das

Car-

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 deſta vantagem tem tambem, a de que não trunfão 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 *contra-pé* ficando encravado entre os dous, he por eſta cauſa o que fica em peior ſituação; porque além de não gozar das vantagens de que gozão 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 circunſtancias, quando ſe faz.

CA-

CAPITULO XIV.

Do Voltarete de reſpeito.

O Voltarete de reſpeito he o melhor 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 huma parte do jogo. Como he preciſo voltar os Azes pretos na meza para fazer o Voltarete de reſpeito, tem por eſta razão os contrarios do *feito* a vantagem de conhecerem que elle tem eſtas duas Cartas, e a que volta: conhecimento que lhes dá a vantagem de o poderem atacar com mais ſegurança. Suppoſto eſte jogo ſeja o meſmo para ſe jogar, que o de *li-*

cen-

cença, e *ſó* a circunſtancia 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, e principalmente em geral, eu explicarei as circumſtancias em que hum jogador ſe deve fazer, quando tratar do calculo do jogo.

CAPITULO XV.

Do Voltarete ſegundo.

O *Voltarete ſegundo* não tem as meſmas vantagens do Voltarete de reſpeito; mas tambem não tem as meſmas deſvantagens: razão, por que o jogador prudente deve fazê-lo algumas vezes com preferencia ao Voltarete de reſpeito tendo

os

os Azes negros. He verdade que as pagas nesta qualidade de jogo são muito inferiores ás de 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, he porque neste ultimo faz conhecer aos seus contrarios tres Cartas; duas que são da primeira ordem, e huma que he a que volta, que póde tambem ser de consequencia depois do conhecimento das outras duas.

Para fazer Voltarete segundo com prudencia, he necessario ter alguns Reis, e Manilhas, ou Cartas grandes nos outros naipes, e hum dos Azes negros, de maneira que em qualquer naipe que se volte, poder levar de quatro até seis Cartas, com muita probabilidade

de ganhar, ainda ſendo a compra pouco importante.

CAPITULO XVI.

Das vantagens, e deſvantagens da caſca, e das circumſtancias em que ſe deve ir a ella.

A *Caſca* tem grandes vantagens, que são 1.º a de ſe não perder de codilho ſe o jogo he muito máo, pela liberdade que o *feito* tem de a repôr ſem preciſar para iſſo do conſentimento dos contrarios: 2.º de jogar contra menos trunfos do que nos outros jogos: 3.º de ſaber que trunfos tem os contrarios, ſem que elles poſsão ſaber os que elle tem: 4.º ter deixado Reis, ou Cartas fóra, de que não ſabem os ſeus contrarios, de maneira que em proporções

iguaes

iguaes de jogo, joga com mais vantagens, fazendo-os jogar a elles quasi ás cégas.

Estas vantagens tem hum grande desconto, que he a pouca probabilidade, que ha de poder achar em oito, ou nove Cartas, que se vão buscar ao baralho, hum certo número dellas do mesmo naipe, que possa segurar o ganho. Em oito, ou nove Cartas segundo huma 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 baralhão, 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 he pos-

ſivel eſtabelecer principios certos, ſobre os quaes hum jogador ſe poſſa firmar, ſendo todos os que ſe podem conſultar a eſte reſpeito de mera propabilidade. O jogador que tem dous naipes na mão tem alguma probabilidade de achar huma boa *caſca*, por ſuppôr que achará no baralho algum dos naipes que lhe faltão, ou que achará tres, ou quatro Cartas de algum dos ſeus meſmos naipes, circumſtancias em que póde ganhar com muita facilidade por deixar muitos trunfos fóra.

O que vai á *caſca* tem tambem alguma probabilidade de a achar boa, quando as ſuas Cartas são muito más, ſuppondo no baralho huma grande parte das boas que lhe faltão.

Obſervar os outros parceiros he huma regra que ſe póde conſultar algumas vezes com vantagem,

gem, julgando pelas ſuas conſideraçoẽs, e pelo modo por que arranjão as Cartas o jogo que tem nas mãos. Com tudo eſta regra ſó he applicavel, quando ſe joga com jogadores pouco habeis, que ſe deixão conhecer com facilidade.

Entre a inſtabilidade das regras que os bons jogadores conſultão pata ir á *caſca*, a que olhão como menos fallivel, he a de conſultar a ſua felicidade.

CAPITULO XVII.

De differentes exemplos para jogar algumas mãos, que ſe perdem jogadas por hum modo, e ganhão jogadas por outro.

NInguem, a não ſer alguma peſſoa deſtituida inteiramente de razão eſpera hum tratado completo,

to, em que ſe enſinem a jogar todas as mãos poſſiveis do Voltarete. Para conhecer quanto huma tal pertenção ſería abſurda, baſta reparar na infinidade de combinações que ſe póde achar em quarenta Cartas. Talvez ſe não encontraſſem ainda duas mãos, perfeitamente ſemelhantes, deſde que ſe joga o Voltarete, e póde ſer que ſe não encontrem nunca.

Para jogar bem o Voltarete, he neceſſario hum certo tacto, que ſe adquire ſómente com a prática; mas que preciſa de principios para ſe adquirir com mais facilidade. Eu vou dizer o modo por que ſe podem ganhar algumas mãos, que ſe perdêrão jogadas por outro modo, para fazer entrar os principiantes na marcha do jogo. Eſtes exemplos ferão ſeguidos de outros em que ſe veja o modo por que ſe podem ganhar, e perder algumas

mãos

mãos tão extraordinarias, que olhadas á primeira vista pareça impossivel ganhar as que se perdem, e perder as que se ganhão. Depois disto tratarei das regras geraes, que devem observar no jogo, tanto o *feito*, como os contrarios.

Supponhamos que o *feito* joga huma 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 d' ouros, Az quatro, e cinco copas.

O *feito* perdeo este jogo por ter principiado a jogar pelo Rei de páos. O *pé* cortou-o, e jogou

co-

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 reſpoſta.

Se o *feito* largaſſe o Baſto, fazia o terceiro duas vaſas, e o ſegundo que tinha já duas vaſas havia de fazer outras duas; a Eſpadilha, e hum trunfo, ou 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 péga 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 péga com o Rei, e faz huma ſegunda vaſa em copas com o Vale-

lete, 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.

Se ſe jogão ouros, entra com o ſeu Rei, e trunfa tres vezes para tirar os trunfos ao ſegundo.

Se ſe jogão páos corta com o ſeis, dá tres trunfadas, e faz depois o Rei de ouros.

Outra mão.

O *feito* joga em páos, ſendo *contra pé* 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

O *pé* tem Eſpadilha, Valete, ſete, e quatro do trunfo, Az, dous, e quatro 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 reſpoſta.

Com tudo ha dous modos de a ganhar.

O primeiro he deitando o Valete de ouros ſobre o Rei de copas, por onde ſe principiou a jogar, porque ſe vai de huma falſa. Se o primeiro tornaſſe a jogar ouros, baſtaria para ganhar a mão deixar ir a vaſa, ou cortá-la com hum dos trunfos iguaes, com a Dama por exemplo.

O

O ſegundo modo he cortando o Rei de copas com hum 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 huma força igual, viſto que qualquer delles ſó póde ſer vencido pelo ſuperior ao maior, que neſte caſo he a Eſpadilha. Tal he a razão por que ſe diz que hum jogador tem trunfos iguaes, quando os tem ſeguidos.

Depois de recortar com a Eſpadilha joga ouros, o primeiro péga 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

trun-

trunfos que lhe reſtão, e faz a 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, ſete, e tres de eſpadas, tres, quatro, cinco, e ſeis de páos.

O *contra pé* tem Eſpadilha, Valete, 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 huma Carta pequena de páos. O ſegundo que faz eſta va-

ſa

ſa joga Dama de copas, o *feito* corta com o Rei, e o primeiro recorta como o Az. Depois joga huma Carta pequena de páos; o ſegundo corta com o Valete, e o *feito* recorta com a Dama, e trunfa de Baſto; o primeiro dá páos, e o ſegundo o cinco do trunfo.

Como o *feito* he obrigado a jogar para o ſegundo que tem Eſpadilha, e dous do trunfo por força perde, porque os ſeus trunfos Manilha, e tres são inferiores aos delle.

Se em lugar de cortar com o Rei a ſegunda vaſa cortaſſe com hum trunfo pequeno, ganharia a mão. He verdade que o *feito* não perdeo por jogar mal; mas porque o Az do trunfo, que era a unica Carta que neſte caſo lhe podia fazer mal, ſe achava juſtamente na mão do que lhe podia recortar o Rei.

He induvitavel que hum bom jo-

jogador ganha infinitas mãos por jogar bem; mas tambem he certo que perde algumas vezes outras por reflectir, que hum ſarrafaçal ganharia por jogar mal.

Outra mão.

O *feito* joga de mão em eſpadas com Eſpadilha, Manilha, ſeis, cinco, quatro, e tres do trunfo, huma Carta de copas, huma de páos, e huma 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 ouros.

Eis-aqui como o *feito* perde eſte jogo.

Trunfa huma vez de Eſpadilha;

lha; o ſegundo dá o ſete, e o *pé* o Valete; o *feito* joga depois huma 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 he recortado pelo ſegundo com o Baſto. O terceiro que tem já tres vaſas, e Rei, e Dama do trunfo faz neceſſariamente a quarta vaſa, ficando aſſim a mão reſpoſta.

O meio de ganhar eſta mão he trunfando ſegunda vez de Manilha, porque tirando dous trunfos a cada hum, ſahem ſeis nas duas trunfadas, e como o *feito* tem ainda quatro na mão ſó lhe falta hum, que faz huma vaſa; mas elle faz os outros tres trunfos, que com duas vaſas que já tem fazem cinco com que ganha.

Ou-

Outra mão.

O *feito* joga em copas ſendo *contra-pé*, e tem Eſpadilha, Az, Dama, dous, tres, e 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 hum trunfo pequeno, e faz duas vaſas, e fica com Manilha, Baſto, e Rei

com

com que ha de fazer infallivelmente outras duas.

Se o *feito* cortaſſe com a Dama, fazia a ſegunda vaſa, e trunfando com hum trunfo pequeno obrigava o *pé* a entrar com o Valete, que a *mão* havia de fazer com o Rei, ou deſcartar-ſe de hum trunfo pequeno; o que não fazia para ſe não enfraquecer. Com tudo ſe ſe deſcarta de hum trunfo pequeno o melhor que o *pé* lhe póde jogar são ouros que elle corta; porém como lhe não ficão então ſenão dous trunfos não faz mais do que hum, 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 *contra-pé* tem tres, e ſete do 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 *contra-pé* corta com o ſete do trunfo, e trunfa com o tres; o que faz perder o *feito*.

Se o *feito* trunfaſſe com o ſeis em lugar de jogar o Rei de copas, a *mão* teria pegado de Valete, e o *contra-pé* teria dado o tres. A *mão* que faz eſta vaſa jogaria copas, o *ſegundo* cortaria com o ſete, e o *feito* daria huma Carta pequena de copas. o *ſegundo* não po-

de-

deria jogar ſenão eſpadas, ou ouros; ſe joga ouros o *feito* vai-ſe de huma 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 vai á caſca.

O *pé* vai a *caſca*, e acha quatro matadores em eſpadas, Rei de páos; Rei de copas, e Rei, Az, e dous 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 *contra-pé* comprou as Cartas, e com as que já tinha ajuntou Dama, Valete, tres, quatro, cinco, ſeis, e ſete de ouros, e 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 *contra-pé* corta com tres eſpadas, e o *feito* dá o Rei de copas; o *contra-pé* joga ſete ouros, o *feito* entra de Rei, e a *mão* corta com o cinco do trunfo, e joga ſeis páos o *contra-pé* corta com o quatro eſpadas, e o *feito* dá o Rei de páos. O *contra-pé* 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 reſpoſta, fazendo o *feito* ſómente os quatro matadores que lhe ficão na mão.

Se jogaſſe de mão fazia infallivelmente ſete vaſas trunfando; e aſſim perde huma mão que julgando á primeira viſta, parece impoſſivel perder-ſe.

CA-

CAPITULO XVIII.

De algumas regras geraes para o jogador que ſe faz.

SUppoſto a diverſidade infinita das mãos de Voltarete não permitta huma exactidão de principios tal, que os faça infalliveis, ha com tudo certas regras que os jogadores devem obſervar na conducta deſte jogo, e que lhe podem fazer ganhar muitas mãos, que perderião ſe as deſprezaſſem. Eis-aqui as mais geraes para o jogador que he feito.

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

em páos, e 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 hum 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 huma Carta falſa, para a antepenultima vaſa, para obrigar o contrario a pégar, 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, e ouros, e Manilha, e Rei, ſendo em eſpadas,

das, e páos, e aſſim a reſpeito de todos os outros trunfos.

Quando o *feito* tem muitos trunfos pequenos deve trunfar, para que os grandes que lhe faltão, e que eſtão nas mãos dos contrarios não fação vaſas ſeparadas.

O *feito* deve trunfar quando tem poucos trunfos, e muitas Cartas Reis no caſo de poder 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 he, que cada hum dos contrarios lhe corta hum naipe, deve trunfar logo que fizer vaſa, e fazer vaſa o mais breve que lhe for poſſivel, ainda que gaſte para iſſo hum trunfo grande.

O *feito* que tiver ſeis trunfos

de

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 o Az, ou Rei.

Quando o *feito* tem huma continuação de trunfos ſeguidos, por exemplo, Baſto, Az, Rei, Dama, Valete em copas, e ouros, ou Baſto, Rei, Dama, Valete, em eſpadas, ou páos deve trunfar pelo mais pequeno; porque o contrario que tiver Eſpadilha, e Manilha, ou algum deſtes trunfos,

he

he 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 algum dos naipes que não são trunfos, deve jogar a mais pequena, porque não ſabendo o da ſua direita ſe he Rei, póde deixá-la paſſar ainda que eſteja baldo áquelle naipe, por julgar o Rei na mão do outro parceiro.

Quando o *feito* ſe acha ſómen-

mente 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 o quer fazer cahir a elle.

Eſtes principios são igualmente applicaveis ao jogador que não quer dar reſpoſta, quando o *feito* lha pede, porque tem então contra ſi os outros dous parceiros, e fica a reſpeito do jogo nas meſmas circunſtancias em que ſe acharia ſe foſſe *feito*.

CA-

CAPITULO XIX.

De algumas regras geraes para o jogador quando não he feito, ſendo o fraco em jogo.

ASſim como o intereſſe do *feito* he de ganhar a mão quando ſe faz, do meſmo modo os parceiros contrarios são intereſſados em que elle perca; porque além de receberem as meſmas pagas que lhe darião ſe ganhaſſe, tem tambem a vantagem de lhes ficar o bolo dobrado na meza ſe a mão he reſpoſta, e no meſmo eſtado ſe he codilho. Entre os dous parceiros ſempre ſe reputa hum fraco, e outro forte; o primeiro intereſſado em que a mão ſeja reſpoſta, e o ſegundo em que ſeja codilho. Com tudo como o *fraco* não póde conhe-

nhecer 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 reſpoſta, fazendo elle huma.

Se o *fraco* tem ſegurança de poder fazer tres vaſas, não fia ao forte mais de outras tres; que são as que baſtão para que a mão ſeja reſpoſta; mas no caſo de não ter as tres vaſas ſeguras deve fiar-lhe a elle as quatro.

Se o *fraco* tem huma vaſa, e a Eſpadilha, ſem eſperança de poder fazer terceira vaſa, deve fiar ao *forte* todas as vaſas poſſiveis; porque fazendo elle duas vaſas, á mão não póde ſer reſpoſta, e neſſe caſo he melhor para elle, que o *forte* a codilhe, do que, que o *feito* a ganhe.

Ainda que o *feito* dê algum

ſi-

ſinal 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 reſpoſta para ter o *fraco* da ſua parte, ſe o outro a não déſſe reſpoſta.

O unico caſo em que o *fraco* deve favorecer o *feito*, quando eſte não pede reſpoſta, he 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 he o ſeu parceiro.

Se a mão he em Voltarete de reſpeito, e o *feito* não deſcobrio a

Ma-

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 hum trunfo grande para o *feito*, quando o *forte* trunfa para baixo do meſmo *feito* por hum trunfo pequeno.

O unico caſo em que o *fraco* não deve atacar a vaſa que vai para o *feito*, he quando ſabe, ou julga que o *feito* tem ſómente na mão os dous trunfos maiores, e que tem duas vaſas aſſentes, e elle *fraco* huma; porque neſte caſo, o que o *feito* quer he largar-lhe a ſegun-

gunda vaſa, para elle ganhar pelas quatro.

Se o *forte* trunfou por hum trunſo a que o *feito* não póde pegar, ſenão com hum dos ſeus trunfos maiores deve o *fraco* deixá-la ir, porque ſe a carregar neſtas circunſtancias, certamente lha 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 reſpoſta.

O *fraco* quando jogar de mão deve jogar Carta ſecca ſe a tiver, e não a tendo deve jogar huma Carta do naipe em que tiver menos. Com tudo ſe tiver huma Carta ſecca de hum naipe, e eſtiver

bal-

baldo a outro, deve jogar por outro naipe, e guardar a Carta ſecca para a dar ao Rei do ſeu parceiro ſe for da ſua balda, para cortar o Rei do contrario.

Quando o *fraco* vir que o *feito* eſtando á ſua direita não quer bolir algum naipe, deve jogar pelo dito naipe ſe não tiver o Rei, para lhe deſandar a Carta que elle quizer abonar. Eſte principio he 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 poder 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 delle, deve jogar pelo dito naipe ainda que o *feito* o corte tambem; porque neſ-

te

te 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 farião vaſas ſobre os trunfos do dito parceiro.

Eſte principio he 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 corte com hum trunfo pequeno, e de que deſtrunfe o reſto da mão com os trunfos grandes que lhe ficarem.

A maior parte deſtes principios póde falhar algumas vezes, e fazer talvez perder algumas mãos, que ſe não perderião jogando de outro modo; mas geralmente fallando são applicaveis á totalidade das mãos. O jogador habil que entrar bem no eſpirito do jogo, conhecerá com o uſo em

que casos, e circunstancias ha de applicar as excepções destas regras.

CAPITULO XX.

De algumas regras geraes para o jogador que não he o feito, sendo o forte em jogo.

AS regras geraes do *fraco* em jogo serião igualmente applicaveis ao *forte*, se hum, e outro jogassem sempre para resposta de tres; mas como esta qualidade de resposta he rara, e além disso a maior parte das vezes que succede, não he 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 as taes regras igualmente applicaveis a hum, e outro ao mesmo tempo. As regras geraes que ficão ex-

expoſtas no Capitulo 18 a reſpeito do *feito*, podem ſer mais vezes applicaveis ao jogador *forte*; porque como o *feito*, tem por objecto fazer as vaſas neceſſarias para ganhar, ou ao menos para fazer reſpoſta. Com tudo como o *forte* tem ſempre hum jogador a ſeu favor, em lugar de que o *feito* o tem contra, ſegue-ſe daqui, que nem todas as regras deſte devem ſer applicaveis áquelle, principalmente a reſpeito de trunfar a mão; porque o *feito* tem intereſſe em deſtrunfar os ſeus dous contrarios, em lugar de que o contrario *forte* he 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* lhas não corte 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 poſsão vencer os do *feito*.

O *forte*, e o *fraco* devem entender-ſe reciprocamente hum 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 huma 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,

pa-

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, como ſuccede algumas vezes por falta de principios. Iſto deve entender-ſe ſómente no caſo em que o *feito* declare o 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 he ſómente na ſexta vaſa, que ſe conhecem as intenções do *feito* para jogar geral, e que o perde ſe o não faz todas as nove vaſas, ſó então he que os ſeus contrarios ſe devem deſcartar para conhecer os naipes em que ficão.

O *feito* não jogaria a geral quando não tiveſſe certeza de o ganhar, ſe ſoubeſſe antes da ſexta va-

vasa as Cartas, em que os seus contrarios se querião 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 huma Carta grande de algum dos naipes em que se não quer ficar, descartando-se na vasa seguinte de huma Carta do outro naipe em que tambem se não quer ficar, para fazer conhecer por este modo negativo o naipe em que se fica.

Os sinaes 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. He certo que estes sinaes 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

jo-

jogar como quizerem. Hum jogador, por exemplo, que tem ſómente dous trunfos, hum grande, e outro pequeno, eſtando baldo a algum naïpe, dá regularmente o trunfo grande á primeira trunfada do *feito*, para ver ſe o faz ſuſpender as trunfadas, para cortar com o 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 ſinaes deſta natureza são permittidos.

CA-

CAPITULO XXI.

Dos Descartes.

CHamão-se descartes as Cartas que os jogadores dão ás vasas que não fazem, e chamão-se tambem descartes as Cartas que deitão fóra para comprar outras no baralho, tanto quando se fazem, como quando comprão depois do *feito*. Estes ultimos descartes são os descartes, de que eu vou agora fallar.

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 póde haver circunstancias em que lhe convenha levar huma Dama, ou huma Dama, e hum Valete do

mes-

meſmo naipe do ſeu Rei; porque no caſo de poder deſtrunfar a mão ficão ſendo Cartas Reis. Tambem he bom levar eſtas Cartas, quando ſe podem dar duas, ou tres trunfadas, porque podem ſervir para cançar o contrario forte, conſumindo-lhe hum, 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 ſejão eſtão nas meſmas circunſtancias, com tanto que não tenhão ſuperiores nas mãos dos contrarios.

O *feito* que tem Rei, Dama, e Valete em qualquer naipe, querendo levar ſó huma deſtas 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 dúvida ſe he 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 lhes 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 huma regra differente a reſpeito das compras. O *forte* deve levar ſómente os ſeus trunfos, e os Reis que tiver, ſem os acom-

pa-

panhar das Cartas inferiores; exceptuando o caſo em que tiver já hum bom jogo na mão, e em que compre ſómente huma, ou duas Cartas para ſe desfazer de 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 dúvida tem obrigação de a cortar. Iſto póde ſucceder ſómente ficando á eſquerda do tal parceiro. Com tudo como não intereſſa nada em levar a Dama, porque o feito lha corta ſempre do meſmo modo, he melhor levar o Rei. Além diſto levando a Dama deixa o parceiro na ſuppoſição de que tem tambem o Rei, o que póde prejudicar-lhe algumas vezes, fazendo-o jogar ſegundo eſta ſuppoſição. O meſmo que digo a reſpeito da Dama deve entender-ſe a reſpeito de Cartas menores,

res, que não tenhão 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 hum naipe, tem huma 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 acompanha-las 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 puder ao *feito*.

Tan-

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 do modo que julgarem melhor para lho 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 lho poſſa diſputar, com ajuda de alguns que eſpere comprar: ſe os tiver deve comprar as Cartas, e 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, he preciſo ter ao menos dous trunfos de Az, ou Rei, ſendo

do em copas, ou em ouros, e de Rei, ou Dama ſendo em eſpadas, ou páos.

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 for *pé*, e tiver hum, ou dous trunfos deve deita-los 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 temor de poder perder a mão, ou para jogar algum Rei, por ſuppôr 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 corte a Carta do parceiro que vier de não.

O

O jogador que joga de mão, quando o *feito* declara geral, deve jogar pelo naipe em que eſtiver mais forte, para ver ſe o ſeu parceiro o corta. Se o *feito* for *pé* deve jogar o Rei ſe o tiver no tal naipe forte; mas ſe for *pé*, o ſeu parceiro deve jogar huma Carta baixa do dito naipe, porque póde ſer que o *feito* a corte com hum trunfo pequeno, julgando o Rei na mão do *pé*, o qual lho póde então recortar com hum dos ſeus trunfos; o que não poderia fazer, ſe o *feito* cortaſſe com hum trunfo grande.

CA-

CAPITULO XXII.

Do calculo do jogo.

O Jogo do Voltarete he daquelles em que os jogadores precisão de mais cuidado, e reflexão para conhecerem os gráos de probabilidade que tem de ganhar, ou de perder, ſegundo as diverſas circunſtancias do jogo, para ſe fazerem na qualidade de jogo em que tiverem mais vantagens a ſeu favor. Como as pagas do Voltarete diverſificão muito entre ſi, ſegundo os differentes jogos que ſe podem fazer, principalmente em geral, o calculo da proporção de cada huma deſtas pagas com a grandeza do bolo, combinado com a probabilidade que ha de ganhar em cada qualidade de jogo, conſ-

ti-

titue huma grande parte da ſciencia dos jogadores.

Supponhamos por exemplo, que hum jogador tem Eſpadilha, e Baſto, Manilha, Az, e Dama de copas, Rei de eſpadas, Rei de páos, Az, e cinco ouros; e que eſtão duzentos tentos no bolo. He evidente que ſe eſte jogador ſe fizer *ſó* ganha os duzentos tentos, e mais vintequatro de cada hum dos outros dous jogadores, o que faz duzentos e quarenta oito tentos. Se em lugar 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 além diſſo 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, além do bolo, que he ſempre o meſmo em qualquer qualidade de jogo, que o ganhe. A differença de ganho fica ſendo menor em *Voltarete de reſpeito*, e além diſto tem o riſco ainda que pequeno de perder; por conſequencia parece que deve jogar em *ſó*. Ainda que o lucro de *Voltarete de reſpeito* foſſe maior, e meſmo dobrado, não deveria arriſcar os duzentos e quarenta oito tentos, que tem ſeguros jogando em *ſó*; mas como póde voltar o trunfo em copas, e dar hum geral deve fazer *Voltarete de reſpeito*; porque o riſco de perder he muito pequeno comparado com o ganho de geral, que ainda não contando o bolo, póde chegar a perto de ſeis centos

ten-

tentos; porque cada hum dos outros jogadores lhe paga duzentos e cincoenta e ſeis, e mais dous por cada matador, e vinte quatro de *Voltarete de reſpeito.*

Duzentos e quarenta 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 oito centos, que importão as pagas de geral declarado em copas, juntas com o bolo.

Eſta differença não mereceria que hum jogador ſe expozeſſe 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 he 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 hum bolo de trinta tentos; he 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 he ainda muito mais vantajoso 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 he possivel calcular com exactidão todas as vezes que a probabilidade entra no calculo, como huma das suas principaes bases, como succede nos jogos, cujo ganho he sempre dependente do acaso. O mais que se póde fazer nestes jogos, he julgar por huma aproximação que offereça ao joga-

dor

dor que ſe expõe mais probabilidade de ganhar, do que de perder. Eu vou dar algumas regras geraes, que podem ſervir aos jogadores do Voltarete para ſe regularem ſobre eſte objecto.

O jogador deve fazer *Voltarete de reſpeito*, ſempre que o bolo for pequeno, e que elle tiver Cartas em algum naipe, e principalmente em copas, que lhe poſſão 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 *Volta-*

re-

rete 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 destas regras o caso em que o jogador se faz para preferir a hum dos outros jogadores, que se quer fazer em outro jogo.

O jogador deve fazer-se *só* quando tem certeza de ganhar, ou 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 circunstancias 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

O jogador que tem huma 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 he dobrada, ou de dous contra hum.

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 eſpadas, e páos, e as outras Cartas firmes; porque a maior parte dos trunfos vai para hum 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 ver ſe he *mão*, *pé*, ou *contra-pé*; porque ſendo *mão* póde declara-lo com muito mais vantagem, e ſendo *contra-pé* com maior riſco.

O jogador que quer declarar

ge-

geral, deve preferir jogar ſem o declarar, ſe a probabilidade que tem de o poder perder, depender das primeiras cinco vaſas, em cujas circunſtancias he muito melhor ganha-lo por declarar ſem riſco, do que declaralo com o riſco de o perder.

O jogador que quer jogar a geral por declarar tendo huma Carta falſa, deve joga-la 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. He certo que elles podem ter a ſuperior no tempo em que jogão 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 he mui-

to

to 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 á ſituação em que ſe acha, de ſer *mão*, *pé*, ou *contra-pé*; mas tambem á ſciencia dos jogadores com quem joga, e ao ſeu modo de jogar, e de ſe deſcartarem, e encartarem, quando o uſo do jogo lhos 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 hum em hum dos outros naipes tem certeza de lho fazerem perder.

CAPITULO XXIII.

Das desigualdades do jogo.

O Jogador que se faz no Voltarete em qualquer qualidade de jogo, paga para os outros dous, outros tantos tentos, quando perde a mão, como recebe delles quado a ganha; mas esta igualdade tem as excepções seguintes; o que a faz desigual nestes casos.

O jogador feito ganha dous tentos de cinco primeiras quando as dá, e quatro em *favorita*; mas não perde nada ainda que as não dê.

O jogador feito ganha hum tento por cada matador, e dous em favorita, de modo, que póde ganhar nove, ou dezoito, e não póde perder mais de quatro, ou

oito ſendo em favorita, porque não póde perder tendo mais de quatro matadores.

Eſtas deſigualdades são communs a todos por iſſo não são muito ſignificantes, nem fazem o jogo muito deſigual; mas ha outra, que faz o jogo extremamente deſigual, e até póde introduzir-lhe o dolo, que he a deſproporção da pena que ſe impõe aos jogadores que renuncião, ou que commettem algum erro dos que o jogo prohibe, e caſtiga como dólos para os evitar. A pena geral, e unica que ſe impõe ao jogador que renuncîa, ou commette outro qualquer erro, he o repôr para o bolo outros tantos tentos, como elle tem: pena que ſe acha innumeraveis vezes muito inferior á qualidade do delicto para que he impoſta, e que póde por cauſa deſta deſproporção animar o jogador de

má

má fé a renunciar, ou a commetter outro qualquer erro de que se lhe possa seguir muito maior vantagem, do que o prejuizo da pena que lhe impõem se lho conhecem.

Além disto a maior parte dos jogadores está na persuasão, de que póde sem lesar a consciencia, commetter ao jogo todos os erros que tem huma pena estabelecida. Esta persuasão póde ter lugar a respeito de outros jogos, em que as penas são proporcionadas aos delictos; mas he inteiramente contraria aos verdadeiros sentimentos da honra, e da consciencia no jogo do Voltarete, segundo a tarifa actual, que não impõem outra pena, senão a de repôr o bolo. O jogador póde commetter muitos erros, nos quaes ainda pagando a pena de repôr o bolo, ganhe muito, fazendo perder os outros, ou

hum

hum delles. Eu provo isto com alguns exemplos.

Supponhamos que hum dos jogadores faz *Voltarete de respeito* em copas, estando sómente dez, ou doze tentos no bolo, e que compra huma Carta de mais por conhecer que he a Manilha, ou o Az. Este jogador joga a mão com dez Cartas, e ganha-a por amor desta Carta que comprou de mais: repondo no bolo doze tentos por jogar com Carta de mais fica ganhando ainda perto de cem tentos, ou mais; quarenta e oito que recebe dos outros dous jogadores, e outros tantos que lhes havia de pagar se não tivesse comprado a Carta de mais com que ganhou.

Supponhamos agora que o *feito* faz *Voltarete de respeito* em copas, e que hum dos contrarios o faz perder por lhe cortar hum Rei tendo escondido para isso huma

Car-

Carta com que lho havia de ſervir, miſturando-a com alguma das vaſas, deixandoa cahir, ou de outro qualquer modo. Eſte jogador paga com doze tentos a pena de ter Carta de menos; e ganha todo o exceſſo que ha de dez a quarenta e oito, ou mais que havia de perder ſe não fizeſſe a tal traficancia; vinte e quatro que recebe, e vinte e quatro que havia de pagar.

Podem achar-ſe outros muitos caſos ſemelhantes, e differentes em que os jogadores tenhão intereſſe em commetter erros ainda pagando a pena de reſpoſta. Além deſtes caſos póde haver outros muitos em que o jogador não arriſque nada em commetter hum erro; porque pagando a pena da reſpoſta paga o meſmo que havia de pagar ſe o não commetteſſe, porque perdia. As leis ſeguintes evitaráõ tanto como for poſſivel eſtas deſigualdades.

PAR-

PARTE II.

CAPITULO I.

Das leis do Jogo do Voltarete.

TOdo o jogo precisa de leis não só para decidir os casos duvidosos, que occorrem innumeraveis vezes; mas até para os mesmos que são naturalmente claros, para evitar as contestações que o amor proprio dos jogadores, e a paixão do interesse fazem nascer a cada passo. Como o jogo he huma convenção entre os jogadores sobre o modo, casos, e circunstancias em que devem ganhar, ou perder, precisa de leis que regulem tudo isto.

As

As leis do jogo do Voltarete podem dividir-ſe em duas partes: as primeiras tem por objecto o regular a marcha do jogo, e as ſegundas os accidentes que não são eſſenciaes do jogo; mas que as circunſtancias podem produzir por malicia dos jogadores, ou por effeito do acaſo. As primeiras são aquellas em que todos, ou quaſi todos os jogadores concordão unanimemente; e as ſegundas são aquellas em que elles differem ainda, por falta de hum codigo, em que ſe achem recopiladas. Se as ſegundas tiveſſem ſómente por objecto os deſcuidos do jogo não preciſarião de pena; mas como ellas devem evitar o dolo dos jogadores de má fé, e não he poſſivel diſtinguir ſempre a innocencia da malicia devem ſer penaes, e punir com huma pena proporcionada á grandeza do damno que cauſarião aos

ou-

outros jogadores os erros que ellas punem.

Proporcionando as penas dos erros, e deſcuidos do jogo ao damno que podem cauſar aos outros jogadores, ſegue-ſe, que todos os de que ſe lhes não poder ſeguir prejuizo algum, não devem ter pena. Eſte principio deve ſervir de baſe para decidir os caſos impreviſtos, que ſuccederem no jogo. Se o caſo que ſucceder não eſtando ainda decidido prejudicar os jogadores, deve ſer punido com huma pena que os indemniſe do prejuizo que lhes cauſa, e ſe os não prejudicar, não deve ter pena.

Ha algumas leis que deverião ſer penaes pelo damno que podem cauſar, e que não obſtante iſto não impõe pena. Eſtas leis são todas as que pertencem a erros, que hum jogador não póde

commetter ſem o conſentimento dos outros, taes como o de dar Cartas quatro, a quatro, ou duas a duas; o que hum jogador não póde fazer ſe os outros lho não conſentirem.

CAPITULO III.

Das leis ſobre o modo de trinchar os lugares, baralhar, cortar, e dar as Cartas.

I.

PAra jogar o Voltarete devem trinchar-ſe os lugares, excepto ſe os tres jogadores, ou os quatro, jogando-ſe de quatro concordarem unanimemente em tomar os lugares ao acaſo, aſſentando-ſe cada hum no que lhe parecer.

II.

II.

O que baralha as Cartas he ſenhor de as baralhar o tempo que quizer, e de as paſſar duas a duas, ou do modo que lhe parecer melhor para as ſeparar, e deſanaipar.

III.

O que baralhou as Cartas não tem liberdade de as tornar a baralhar, depois que as entrega ao que as ha de dar, nem para o fazer mudar de baralho.

IV.

O que corta as Cartas tem a liberdade para as fazer baralhar novamente, ſe julga que não eſtão bem baralhadas; mas não póde fazer com que o que as dá mude de baralho contra ſua vontade.

V.

O jogador que dá as Cartas póde mudar de baralho, ſe quizer, e fazer baralhar novamente as Cartas ſe achar que não eſtão bem baralhadas.

VI.

Não he permittido dar as Cartas ſenão tres a tres, excepto ſe todos os tres jogadores, ou os quatro jogando-ſe de quatro, quizerem concordar todos em outro qualquer modo.

VII.

O que dá as Cartas tem obrigação de as abaixar, de maneira que os outros as não poſsão ver pela parte debaixo. Além diſto deve dá-las com gravidade, e ſem as obſervar; porque como he facil a muitas peſſoas o conhece-las, o

que

que as mira com muita attenção quando as dá, não dá huma boa idéa de ſi, e expõe-ſe a que os outros não continuem a jogar com elle.

VIII.

Se ao dar as Cartas ſe acha hum Az negro, ou hum Rei voltados, tornão-ſe a dar as Cartas.

IX.

Se ao dar as Cartas ſe achão duas Cartas, ou mais voltadas, tornão-ſe a dar as Cartas; mas achando-ſe ſó huma voltada val a mão, com tanto que não ſeja Az negro, ou Rei.

X.

Se o que dá as Cartas faz voltar de propoſito, ou por inadvertencia alguma, ou algumas Cartas, val a mão ainda que as Cartas

tas voltadas ſejão os Azes pretos. O que dá as Cartas conhecendo que vai bom jogo a algum dos outros dous, póde fazer voltar algumas Cartas por malicia para que elle não ganhe, por iſſo deve valer a mão.

XI.

Se o que dá as Cartas depois de ter dado as nove a cada hum dos outros continuar a dar, não tem pena por iſſo. He certo que elle o póde fazer algumas vezes com malicia, conhecendo que algum dos outros tem bom jogo; mas como os outros devem dar attenção ao jogo, podem fazer-lhas ſuſpender, vendo que elle continúa a dar mais das do coſtume.

XII.

Se o baralho tem Carta de mais, ou de menos, ou ſe tem

duas

duas Cartas irmãs, não val a mão.

XIII.

Se em hum baralho de Cartas pintadas ſe achar huma branca, ou ſe ſe achar huma Carta pintada no baralho de Cartas brancas, não val a mão.

XIV.

As mãos que ſe tiverem jogado com hum baralho com Carta de mais, ou de menos, ou com hum baralho que tiveſſe duas Cartas irmãs, ou Carta de outro baralho deſigual não valem.

XV.

Se ſe achar que o baralho tem alguma, ou algumas Cartas das que não jogão no Voltarere, taes como oitos, noves, ou dezes não val a mão.

CA-

CAPITULO III.

Das leis ſobre o modo, e circunſtancias em que os jogadores ſe podem fazer, ou paſſar na primeira paſſagem.

I.

SE algum dos jogadores tem Carta de mais, ou de menos, póde paſſar, pedir licença, ou fazer Voltarete de reſpeito, com tanto que diga primeiro que tem Carta de mais, ou de menos, e não ſendo o que dá as Cartas.

II.

O que dá as Cartas não póde fazer-ſe tendo Carta de mais, ou de menos, nem quando algum dos outros tem Carta de mais, ou de menos. Eſta lei he eſſencial pa-

as

ra o obrigar a dar as Cartas com attenção, e para lhe tirar toda a idéa de dólo nesta parte.

III.

O jogador que tem nove Cartas não sendo o que as dá, póde fazer-se em *licença*, *só* ou *Voltarete de respeito*, ainda que algum dos outros tenha Carta de mais, ou de menos.

IV.

Ainda que o jogador de mão tenha Carta de mais, ou de menos, não póde deitar as Cartas na meza; porque a mão não vai abaixo em quanto não passa o segundo. Se as deitar na meza antes que o segundo passe, tem a pena da resposta.

V.

Ainda que o jogador de mão dei-

ta as Cartas na meza, por ter Carta de mais, ou de menos, o que ſe lhe ſegue, póde fazer-ſe em qualquer dos jogos que ſe fazem na primeira paſſagem, e obrigar os outros a jogar a mão.

VI.

Se o jogador de mão paſſa, e o ſegundo tem Carta de mais, ou de menos, póde deitar as Cartas na meza; porque o jogador que dá as Cartas não póde fazer-ſe em jogo de qualidade alguma, quando algum dos outros tem Carta de mais, ou de menos. O privilegio que a *mão*, e o *contra-pé* tem de ſe fazerem com Carta de mais, ou de menos, he para evitar o dólo que póde fazer o que dá as Cartas, dando Carta de mais, ou de menos, quando conhece que algum dos outros dous tem bom jogo. A razão por que ſe

não

não póde fazer, quando elle, ou algum dos outros tem Carta de mais, ou de menos, he porque póde ter dado as Cartas com dólo; e para o obrigar a dá-las com attenção.

VII.

O *contra-pé* póde deitar as Cartas na meza, se tem Carta de mais, ou de menos; com tanto que as não deite antes do que a *mão* tenha passado.

VIII.

O *contra-pé* póde deitar as Cartas na meza, se a *mão* disser que tem Carta de mais, ou de menos.

IX.

O *pé* póde deitar as Cartas na meza, depois que o primeiro, e o segundo passão, se elle tem

Car-

Carta de mais, ou de menos, ou ſe algum dos outros diz que tem Carta de mais, ou de menos.

X.

O *pé* tem a pena da reſpoſta ſe deitar as Cartas na meza, antes de paſſarem o primeiro, e o ſegundo, ainda que elle tenha Carta de mais, ou de menos, ou ſaiba que algum dos outros a tem.

XI.

Depois que o primeiro, e o ſegundo jogador paſsão, ſe algum delles, ou o terceiro tem Carta de mais, ou de menos vai a mão a baixo.

XII.

Qualquer dos tres jogadores que paſſar ſegunda vez com Carta de mais, tem a pena da reſpoſta. O privilegio que a *mão*, e o

con-

contra-pé tem de ſe poderem fazer á primeira paſſagem com Carta de mais, ou de menos, não ſe eſtende á ſegunda paſſagem; porque eſte privilegio he para evitar o dólo do que dá as Cartas, cujo dólo ſe não póde eſtender até á ſegunda paſſagem, por ſe poder fazer na primeira o que tem bom jogo.

XIII.

O jogador que tem Carta de mais, ou de menos não póde fazer-ſe ſó; porque tendo-a de menos teria precisão de comprar huma, o que equivaleria a *licença*, e tendo-a de mais deveria deita-la fóra, o que lhe daria a vantagem de ſe deſcartar de huma Carta falſa, com prejuizo dos outros jogadores.

O unico caſo em que ſe póde fazer *ſó* o que tem Carta de mais,

ou

ou de menos, he fazendo preferencia a algum dos outros; mas neſte caſo he obrigado a jogar com as Cartas que tem na mão, ſem ſe deſcartar ſe a tem de mais, nem comprar ſe a tem de menos. Neſte caſo não tem a pena da reſpoſta, ſe ſe achar no fim com Carta de mais, ou de menos.

XIV.

O jogador que ſe faz com Carta de mais, ou de menos, tem a pena da reſpoſta ſe não aviſa primeiro os outros, de que tem Carta de mais, ou de menos; e iſto tanto fazendo-ſe em *licença*, como em *ſó*, ou *Voltarete de reſpeito.*

XV.

O jogador que paſſa, ſeja dizendo, *paſſo*, ou mettendo hum tento no bolo, não póde fazer-ſe de-

depois disto em jogo de qualidade alguma, dos da primeira passagem.

XVI.

O jogador que nomêa hum naipe antes de passar, ou pedir *licença*, he obrigado a jogar em *só*.

XVII.

Todas as vezes que algum dos jogadores tem mais de dez Cartas, ou menos de oito, vai a mão abaixo. Assim como o que dá as Cartas, póde dar algumas vezes dez, ou oito por dólo, póde dar tambem por dólo mais de dez, ou menos de oito; mas como neste caso se conhece que isto he feito de proposito; o que devem fazer os outros jogadores, he não jogarem mais com elle.

XVIII.

XVIII.

O jogador que pede *licença* não póde fazer-ſe depois diſto em *ſó*, nem em *Voltarete de reſpeito*; excepto ſe algum dos outros lhe faz preferencia.

XIX.

O jogador que he *pé* querendo fazer-ſe em *licença* depois que os outros dous paſsão, deve dizer: entro, ou apartar as Cartas de que ſe deſcarta antes de nomear o naipe, e ſe o nomear antes diſſo he obrigado a fazer-ſe *ſó*.

XX.

O jogador que diz *ſó* não póde fazer-ſe depois diſſo em *licença*, nem em *Voltarete de reſpeito*. Com tudo ſe algum dos outros lhe quizer preferir fazendo-ſe *ſó* em copas, então póde elle fazer *Voltarete de reſpeito*.

XXI.

XXI.

O jogador que deita os Azes pretos na meza, ou diz, *Voltarete de respeito*, não póde fazer-se depois disso em *só*, nem em *licença*, e he obrigado a fazer-se em *Voltarete de respeito.*

XXII.

O jogador que volta huma Carta 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 as compras ás suas Cartas.

XXIII.

Se o jogador que quer fazer *Voltarete de respeito*, e que depois de voltar a Carta do baralho, compra, e mistura as Cartas da com-

pra com as ſuas, antes de moſtrar os Azes pretos, tem a pena de reſpoſta, e vai a mão abaixo.

XXIV.

O jogador que volta huma Carta do baralho, julgando que tem os Azes pretos, e ſe acha que os não tem, repõe, e vai a mão abaixo.

XXV.

Todas as vezes que por algum motivo vai a mão abaixo ſem ſe jogar, torna a dar Cartas o meſmo que as tinha dado, e os jogadores tirão do bolo cada hum o tento, ou tentos com que tinhão paſſado.

XXVI.

As qualidades de jogo em que ſe podem fazer os jogadores na primeira paſſagem são: *licença*, *ſó*, e *Voltarete de reſpeito.*

XXVII.

XXVII.

O jogador que volta huma Carta para fazer *Voltarete de respeito* antes de lhe pertencer, não tem por isso pena; porque como prefere a todo o jogo, não póde prejudicar os outros.

XXVIII.

O jogador que querendo fazer *Voltarete de respeito* volta huma Carta por engano de outro baralho, ou das Cartas de algum dos outros jogadores, não tem por isso pena; porque no primeiro caso, não prejudica ninguem, e no segundo, não devem os outros jogadores pôr as suas Cartas sobre a meza: se devesse haver pena, deveria ser para o que pousando as Cartas sobre a meza causa o engano.

CAPITULO IV.

Das leis relativas ao modo, por que ſe podem fazer os jogadores depois da primeira paſſagem, e em que circunſtancias.

I.

OS unicos jogos em que ſe podem fazer os jogadores depois da ſegunda paſſagem, são Voltarete ſegundo, e *caſca*.

II.

O jogador que depois da primeira paſſagem, paſſa ſegunda vez com Carta de mais repõe, ainda que ao encartar-ſe fique com nove Cartas; tanto fazendo-ſe elle em Voltarete ſegundo, ou caſca, como comprando Cartas depois de ſe fazer algum dos outros.

III.

III.

O jogador que paſſa com Carta de menos depois da primeira paſſagem, tem por iſſo a pena de repôr. A razão por que o jogador que paſſa ſegunda vez com Carta de menos tem a pena de repôr, não he por que ſe ſupponha malicia, ou dólo da ſua parte neſta ſegunda paſſagem com Carta de menos; mas porque iſto póde tranſtornar facilmente o jogo fazendo ganhar, ou perder o que vai á caſca, ou faz Voltarete ſegundo, por achar no baralho mais, ou menos das treze Cartas que elle deve legitimamente ter.

Por exemplo a Carta que o jogador que vai á caſca, ou faz Voltarete ſegundo deixa de comprar, porque o outro a tem de menos, póde ſer que ſeja a que o faça perder; e neſte caſo perde por omiſ-

omiſsão do que paſſou com Carta de menos. Tambem póde ſucceder que a tal Carta ſeja peior do que a outra primeira que comprou em ſeu lugar, e que lhe faça ganhar a mão; mas neſte caſo prejudica o outro jogador.

IV.

O jogador que faz Voltarete ſegundo, ou vai á caſca, tendo Carta de mais, ou de menos, tem a pena de reſpoſta; e vai a mão abaixo, ſe ſe conhece que elle tinha carta de mais, ou de menos antes de ſe principiar a jogar a mão, ainda que ao encartar-ſe ficaſſe com nove Cartas.

V.

Se o que fez Voltarete ſegundo, ou foi á caſca, tendo Carta de mais, ou de menos, ſe encartou, com nove Cartas, e prin-

ci-

cipiou a jogar a mão, não tem a pena de reſpoſta; porque o que conheceo que elle tinha Carta de mais, ou de menos devia ſuſpende-lo de jogar, e convence-lo a tempo do erro. Neſte caſo não ſómente não tem a pena de reſpoſta; mas até ganha, ou perde a mão, conforme as vaſas que fizer. Bem entendido que não deve jogar, ou mandar jogar, ſem perguntar aos outros ſe eſtão encartados; porque ſe jogaſſe precipitadamente, ou mandaſſe jogar para não dar tempo de fallar ao que o quer convencer, e eſtá examinando para iſſo as Cartas, não fica então iſento da pena da reſpoſta, nem de que vá a mão abaixo.

VI.

Se ſe conhece que o jogador que compra as Cartas, depois que algum dos outros faz Voltarete ſegun-

gundo, ou vai á casca, tinha Carta de mais, ou de menos antes de as comprar, tem a pena da resposta, ainda que ao encartar-se ficasse com nove Cartas, com tanto que o convenção antes de principiar a jogar a mão.

VII.

Para obrigar hum jogador a pagar a pena de repôr, depois de se ter encartado, porque tinha antes disso Carta, de mais, ou de menos, he necessario pode-lo convencer plenamente disso com provas evidentes, e não com apparencias, ou simples suspeitas.

VIII.

A mão não vai nunca abaixo porque algum dos contrarios do *feito* tem Carta de mais, ou de menos, ou porque a tinha antes de comprar. Isso iria prejudicar o *feito*

to, que não deve pagar os erros dos outros.

IX.

O jogador que volta huma Carta do baralho, depois da primeira paſſagem, he obrigado a fazer-ſe em Voltarete ſegundo, ſem que lhe fique já arbitrio para ir á caſca, ou paſſar.

X.

O jogador que depois da primeira paſſagem põem huma Carta em cima do baralho, ou aparta as Cartas da caſca, ou diz, vou á caſca, he obrigado ir á caſca, ſem que lhe ſique arbitrio, para fazer Voltarete ſegundo, ou para paſſar.

XI.

O jogador que pertencendo-lhe paſſar ſegunda vez, mette hum ten-

tento no bolo, ou diz, *paſſo* não tem depois diſſo arbitrio para ſe fazer, e he com effeito obrigado a paſſar.

XII.

O jogador que volta huma Carta do baralho para fazer Voltarete ſegundo antes de lhe pertencer, repõe, e vai a mão abaixo. Eſta pena he porque a Carta póde ſer tal, que faça conta a algum dos jogadores que eſtão antes delle, para fazer Voltare ſegundo, ou para ir á *caſca*.

XIII.

O jogador que pega no baralho para apartar as Cartas da caſca, ou põem huma Carta em cima, ou diz, que vai á caſca, antes de lhe pertencer, não tem por iſſo pena, porque como ninguem vê as Cartas, não dá

van-

vantagem, ou damno a nenhum dos outros jogadores.

XIV.

Se algum dos jogadores ſe faz em Voltarete ſegundo, ou *caſca*, e ſe acha que ha Carta de mais, ou de menos, joga-ſe a mão, e repõe o que tiver Carta de mais, ou de menos.

XV.

O jogador que por engano volta huma Carta de outro baralho, ou do jogo de algum dos outros jogadores, fazendo Voltarete ſegundo, não tem pena pela razão que fica já explicada, na lei ſobre o que tem o meſmo engano a reſpeito do *Voltarete de reſpeito.*

CA-

CAPITULO V.

Das leis ſobre as preferencias.

I.

SE hum jogador pede licença, e algum dos outros dous que ſe lhe ſeguem, diz, *preferencia* para ſe fazer comprando em copas; o que quer comprar em copas prefere ao outro, ainda que eſteja antes delle, tanto ſendo *mão*, como ſendo *contra-pé*.

II.

O jogador que diz, preferencia, quando outro ſe quer fazer em licença, he obrigado a fazer licença em copas; porque não obſtante poder preferir tambem com *ſó*, ou com *Voltarete de reſpeito*, he obrigado a fazer a *licença* em

copas, porque esta palavra *preferencia* he a caracteristica com que se exprimem os jogadores para fazerem *licença* em favorita.

III.

Se a hum jogador que pedio *licença*, faz algum dos outros preferencia, e elle se quer fazer tambem em copas, póde faze-lo, não obstante ter pedido primeiro simplesmente licença, ainda que por engano nomeasse o naipe em que se queria fazer, quando pedio a licença.

IV.

O jogador que quer preferir fazendo-se em licença favorita, deve dizer, *preferencia*: o que quer preferir com *só* deve dizer, *só*: o que quer preferir com *só* em copas, deve dizer *só* em copas, ou *só* em favorita; e o que quer pre-

fe-

ferir com *Volatrete de respeito* deve deitar os Azes pretos na meza, ou dizer *Voltarete de respeito*; de maneira que todo o jogador que exprimir qualquer destas expressões, he obrigado a fazer-se na qualidalidade de jogo, que ella designa.

V.

O jogador que quer preferir dizendo *só* não he obrigado a nomear o naipe em que se faz, em quanto os outros lhe não dizem, que se póde fazer, e então póde nomear o naipe que quizer ainda que seja o de copas; porque não obstante haver a expressão *só* em copas, ou *só* em favorita para caracterizar o *só* deste naipe, esta expressão he obrigada sómente quando o jogador se faz por preferencia a *só* em outro qualquer naipe.

VI.

VI.

Ainda que hum jogador tenha nomeado huma qualidade de jogo ſeja o que for para ſe fazer, ſe algum dos outros lhe faz *preferencia* com jogo que prefira, póde elle neſte caſo fazer-ſe no jogo que quizer não obſtante ter nomeado outro, com tanto que ſeja jogo com que prefira ao jogador, que lhe queira preferir.

VII.

Em jogos iguaes prefere ſempre a *mão* ao *contra-pé*, e ao *pé*, e o *contra-pé* ao *pé*.

VIII.

Nenhum jogador tem acção de preferencia depois de ter paſſado.

IX.

IX.

Nenhum jogador póde preferir a outro ainda que tenha jogo para iſſo, depois de lhe mandar nomear o naipe, ou de lhe dizer que ſe póde fazer, ſeja com a expreſsão que for.

X.

Quando hum jogador pede *licença*, ou ſe quer fazer, ſeja no jogo que for, ſe o jogador que ſe quer fazer he mão, o que ſe lhe ſegue, he o primeiro que deve reſponder; e ſó depois que eſte reſponde, he que o *pé* tem acção para iſſo.

XI.

Se o *pé* quer preferir, á *mão* ſeja com o jogo que for, antes que o *contra-pé* tenha reſpondido, póde eſte fazer-ſe no meſmo jogo,

go, em que o *pé* ſe quer fazer, ou em outro que lhe prefira, ainda que o *pé* tenha nomeado já o naipe, porque *pé* não póde reſponder, nem nomear o naipe antes de reſponder, o que eſtá primeiro a reſponder.

XII.

Na ſegunda paſſagem não ha preferencia de qualidade alguma, ſenão a de ſer de mão. Por exemplo, o primeiro que ha de paſſar a ſegunda vez, he ſenhor de paſſar, ou de fazer Voltarete ſegundo, ou de ir á *caſca.* Se eſte paſſa he o ſegundo livre de fazer o meſmo; e depois o terceiro.

CAPITULO VI.

Das leis ſobre o modo de nomear os naipes em que os jogadores ſe fazem.

I.

NEnhum jogador deve nomear o naipe em que ſe faz, quando pede licença, antes de lhe reſponderem os outros dous que ſim.

II.

O jogador que fazendo-ſe em *licença* nomêa por engano hum naipe, julgando que nomêa outro, he obrigado a fazer-ſe no naipe que nomeou, ainda que nomêe logo depois o naipe em que ſe queria fazer. Com tudo ſe algum dos outros lhe perguntar novamente o naipe, e o outro não

ref-

reſponder, então fica ſendo trunfo o ſegundo naipe, ainda que os contrarios ſe lembrem logo do primeiro naipe que elle tinha nomeado.

III.

Se hum jogador ſe eſquecer de nomear o naipe em que ſe faz, comprando para licença, he livre de o nomear, em quanto não vir as Cartas da compra, ainda que as tenha ajuntado já ás ſuas.

IV.

Se o jogador que compra para licença, vir as Cartas da compra antes de nomear o naipe em que ſe faz, fica ſendo trunfo o naipe de copas.

V.

Se o jogador que ſe faz *ſó* mandar comprar os outros antes de

nomear o naipe, não póde nomealo depois diſſo, e fica ſendo trunfo o naipe de copas.

VI.

Se o jogador que ſe faz *ſó* nomear por engano hum naipe, ſuppondo que nomêa outro, fica ſendo trunfo o naipe que nomeou, ainda que lembrando-ſe logo do engano nomêe immediatamente outro, excepto ſe algum dos outros jogadores lhe perguntar o naipe, e o outro não reſponder.

VII.

Se hum jogador ſe faz *ſó*, e por não nomear o naipe em que ſe faz, eſtende as Cartas na meza por ſuppôr que tem a mão ſeguramente ganha, fica ſendo trunfo o naipe em que tiver maior número de Cartas.

IX.

VIII.

Se o jogador que foi á casca mandar comprar as Cartas antes de nomear o naipe em que se faz, fica sendo o trunfo em copas.

IX.

Se o jogador que foi á casca nomeou por engano hum naipe differente do em que se queria fazer, fica sendo trunfo o tal naipe, ainda que elle nomêe logo o outro em que realmente se queira fazer. Exceptua-se tambem desta regra o caso de lhe perguntar novamente algum dos outros, qual he o trunfo, não respondendo o outro; porque neste caso, o que o pergunta mostra que o não sabe, e o outro se o sabe deve dize-lo, e não esperar que o *feito* nomêe outro.

CA-

CAPITULO VII.

Das leis ſobre as compras.

I.

O Jogador que ſe *faz* em *licença* deve dizer o número de Cartas que compra, para que os outros poſsão conhecer pelo número das de que ſe deſcarta, ſe com effeito comprou tendo Carta, ou Cartas de mais, ou de menos.

II.

Depois que o *feito* compra para licença, he permittido a qualquer dos outros o contarem o deſcarte delle, e o baralho para ſaberem o número de Cartas com que comprou, e ſe tinha Carta de mais, ou de menos. O *feito* póde fazer o meſmo aos outros.

III.

III.

O jogador que ſe faz em *licença* póde comprar do baralho o número de Cartas que quizer, com tanto que não compre mais de oito; mas deve comprar ao menos huma. O jogador que pediſſe licença, e foſſe comprar nove Cartas, nomeando antecipadamente o naipe, faria crer aos outros que tinha emmaſſado as Cartas; e o jogo do Voltarete prohibe tudo o que póde ſuppôr dólo.

IV.

O jogador que ſe faz em *ſó* não póde comprar, nem deſcartar-ſe de Carta alguma.

V.

O jogador que faz Voltarete de reſpeito não póde comprar mais de ſeis Cartas, e a que volta; porque he obrigado a jogar

com

com os dous Azes pretos, e com a Carta que volta, com que completa o número de nove.

VI.

O jogador que faz Voltarete ſegundo não póde comprar mais de oito Cartas; por ſer obrigado a levar a que volta, com a qual faz o número de nove; mas até o número de oito he livre de comprar as que quizer; e até de não comprar nenhuma, excepto a que volta.

VII.

O jogador que vai á caſca, he obrigado a dizer ſe leva Carta, ou ſe a não leva antes de ſeparar as Cartas; porque ſeparando-as ſem o ter dito, póde conhecer que a nona Carta he hum Az negro, e comprar nove, fazendo talvez tenção antes de a conhecer de comprar ſó oito.

VIII.

VIII.

Nenhum dos jogadores contrarios do *feito* póde comprar as Cartas ſem que elle as mande comprar, excepto em caſca depois que elle nomêa o naipe; porque iſſo val o meſmo que mandar comprar.

IX.

Os contrarios do *feito* podem comprar as Cartas, logo que elle os manda comprar, ainda que não tenha nomeado o naipe em que ſe faz.

X.

O jogador que ſe faz em *licença*, e nomêa por engano hum naipe dtfferente daquelle em que ſe queria fazer, não tendo comprado, ou não tendo ainda viſto as Cartas da compra, póde tornar

a examinar o ſeu deſcarte, e eſcolher as Cartas que quizer, e comprar mais ſe lhe forem preciſas, ou tornar ao baralho parte das que tinha comprado.

XI.

Se o jogador que ſe faz em *licença*, Voltarete de reſpeito, ou Voltarete ſegundo, ſe achar com Carta de mais depois de ter mandado comprar os outros, he obrigado a jogar com a Carta de mais, e repõe ſe o que ſe lhe ſegue tiver já comprado, ainda que elle *feito* não tenha viſto as Cartas da ſua compra; mas ſe o que ſe lhe ſegue não tiver ainda comprado, neſte caſo póde o *feito* pôr a Carta que tem de mais no baralho ſe as não tiver viſto.

XII.

Se o jogador que ſe faz em *licença*, Voltarete de reſpeito, ou

Vol-

Voltarete ſegundo, ſe achar com Carta de mais depois de ter mandado comprar os outros, e o que ſe lhe ſegue tiver paſſado as Cartas para o outro, póde pôr a Carta de mais no baralho ſe a não tiver viſto, e ſe o jogador a quem ſe paſſárão as Cartas não tiver comprado; mas ſe elle *feito* tiver viſto a ſua compra, ou o outro tiver comprado já as Cartas, então he obrigado a jogar com a Carta de mais, e tem a pena de repôr.

XIII.

Se o jogador que ſe ſegue ao *feito* comprar antes que o *feito* o mande comprar, e o *feito* ſe achar com Carta de mais, póde paſſarlha com tanto que a não tenhar viſto. O que comprou as Cartas antes de lhas mandarem comprar, he obrigado a receber a Carta que o *feito* lhe paſſar, e a paſſar huma

das

das ſuas para o jogador que ſe lhe ſegue, tirada ao acaſo do meio das ſuas Cartas pelo que a recebe; e ſe o que a receber tiver já comprado, metterá huma das ſuas nos deſcartes, tirada pelo *feito* ao acaſo. Quando ſe tira aſſim huma Carta ao acaſo a algum jogador, o dono das Cartas he ſenhor de as baralhar primeiro.

XIV.

Se o jogador que ſe faz em *licença*, Voltarete de reſpeito, voltarete ſegundo, ou caſca, ſe acha com Carta de menos depois de ter mandado comprar, póde comprar a Carta que lhe falta, ſe achar ainda o baralho ſem que o jogador que ſe ſegue tenha comprado, ainda que elle *feito* tenha viſto a compra; mas ſe o que ſe ſegue, ou o outro tiver comprado já às Cartas onde elle devia comprar,

en-

então joga com a Carta de menos, e tem a pena de reſpoſta.

XV.

O jogador que fazendo-ſe em *licença*, Voltarete de reſpeito, ou Voltarete ſegundo, ſe acha com Carta de menos antes de ter mandado comprar, póde comprar no baralho ſe o jogador que ſe lhe ſegue, ou o outro não tiverem comprado já as Cartas; e iſto ainda que elle *feito* tenha viſto as Cartàs.

XVI.

O jogador que fazendo-ſe em *licença*, Voltarete de reſpeito, Voltarete ſegundo, ou *caſca* ſe acha com Carta de menos, antes de ter mandado comprar, e o que ſe lhe ſegue, ou o outro as tiverem comprado, tira huma Carta ao acaſo ao que tiver comprado as de-

decima do baralho, donde elle devia tirar a Carta que lhe falta.

Se as Cartas decima do baralho tiverem ſido compradas pelo que ſe lhe ſegue immediatamente, e o outro tiver já comprado as outras, o que dá a Carta ao *feito* vai buſcar tambem huma ao acaſo ao que comprou as ultimas; e eſte vai buſcar huma aos ſeus deſcartes para completar as nove. O que vai buſcar a ultima Carta póde eſcolher a que quizer nos ſeus deſcartes; e eſtando os deſcartes confundidos, deve tira-la ao acaſo.

XVII.

Todo o jogador que tem Carta de mais póde pô-la no baralho, ou nos deſcartes ſe as não tiver ainda viſto. Bem entendido que a deve pôr no baralho, não ſendo *pé*, e não tendo comprado ainda as Cartas o que ſe ſegue a com-

pra-

pra-las; porque ſe eſte as tiver já comprado, então ha de deitar aos deſcartes huma das que já tinha, e ficar com todas as da compra.

XVIII.

Todo o jogador que ſe acha tendo Carta de menos, póde comprar a que lhe falta no baralho ainda que tenha viſto as Cartas da compra, ſe a parte do baralho aonde elle a deve comprar não eſtiver ainda comprado.

XIX.

Todo o jogador que ſe acha tendo Carta de menos, e que não póde comprar no baralho a que lhe falta, por ter o que ſe lhe ſegue comprado já as Cartas onde elle a devia comprar; neſte caſo póde ir buſcar aos ſeus deſcartes a que lhe falta, mas he ſenão tiver viſto ainda a compra; porque ſe a

ti-

tiver viſto he obrigado a jogar com as Cartas que tiver na mão, e tem a pena da reſpoſta.

XX.

Julga-ſe ſempre que tem viſto as Cartas, o que as leva á cara, ainda que realmente as não tenha viſto, porque ſe ſuppõe ſempre que quem as leva á cara as vê.

XXI.

As ultimas Cartas do baralho são as unicas que ſe podem deitar aos deſcartes ſem as comprar, quando o ultimo a quem pertencia compra-las as não quer, ſendo os que ficão para traz obrigados a comprar as que deixão ficar.

XXII.

O jogador que ſe ſegue immediatamente ao *feito*, he ſenhor de comprar as Cartas, ou de as

paſ-

paſſar, ou de comprar, ou paſſar as que elle quizer, com tanto que comprando-as não compre mais do que oito. O que compra oito Cartas faz ſuppôr que leva Manilha, ou Baſto, que vai abonar alguma deſtas Cartas, o que he muitas vezes eſſencial para evitar hum geral; mas o que foſſe comprar nove Cartas faria crer aos outros que elle ſabia anticipadamente o jogo que hia comprar, ou queria tranſtornar a mão, e fazer ganhar o *feito.*

XXIII.

O jogador que paſſa Cartas, não deve perguntar áquelle a quem as paſſa quantas quer, devendo paſſar-lhe as que lhe parecer ſem lho perguntar.

XXIV.

A regra geral he de paſſar

cinco Cartas, por ſe ſuppôr, que o outro terá ao menos quatro Cartas boas. Com tudo eſta regra não obriga a paſſar eſte número, ſendo inteiramente livre ao que as paſſa, o paſſar as que elle quer.

XXV.

Nenhum jogador deve pedir o número de Cartas que quer que lhe paſſem, nem deitar as Cartas na meza, para fazer ſinal ao que lhas ha de paſſar, das que lhe faltão para completar as nove.

XXVI.

Nenhum jogador deve dizer ou dar a entender por palavras, ou por géſtos que quer que lhe paſſem Cartas.

XXVII.

Nenhum jogador deve dar ſinaes de que ſe afflige porque o

jo-

jogador que o precede comprou as Cartas, dando a entender que lhas devia paſſar; porque eſtes ſinaes podem ſer de conſequencia para decidir da mão. Os que obrão deſte modo não tem a pena da reſpoſta; mas tem outra maior, que he a de ninguem dever jogar com elles.

XXVIII.

Nenhum jogador póde pedir as Cartas que paſſou para o jogador que ſe lhe ſegue, ou parte dellas depois de as ter paſſado.

XXIX.

O jogador que diz ao que ſe lhe ſegue o número de Cartas que lhe paſſa, he obrigado a paſſar-lhe o número dellas que lhe diſſe, ainda que o que as recebe diga que não quer tantas.

XXX.

O jogador, que diz que paſſa Cartas he obrigado a paſſa-las, ainda que aquelle a quem as paſſa diga que as não quer.

XXXI.

O jogador que paſſa Cartas he obrigado a comprar todas as que deixou ficar.

XXXII.

O jogador a quem ſe paſsão Cartas deve recebe-las ſem dizer as que quer, nem que as não quer, e comprando as que quizer deve deitar as outras nos deſcartes; ou todas ſe não quer comprar nenhuma.

XXXIII.

As Cartas comprão-ſe ſempre por cima, excepto ſe por alguma cir-

circunſtancia concordão unanimemente todos os tres jogadores, ou os quatro ſendo de quatro em comprar de outro modo.

XXXIV.

O jogador que paſſa Cartas deve paſſa-las por baixo, excepto tambem o caſo em que por alguma circunſtancia particular concordem unanimemente em outro modo de as paſſar.

CAPITULO VIII.

Das leis ſobre os deſcartes dos jogadores que comprão Cartas.

I.

NEnhum jogador póde ver os ſeus deſcartes depois de ver as Cartas que comprou.

II.

II.

Nenhum jogador deve ir ver os deſcartes dos outros, e o que os vai ver tem a pena de reſpoſta.

III.

O jogador que vai ver os deſcartes de outro jogador, além de ter a pena de repôr, não póde ganhar a mão ſe he *feito*, e não a póde codilhar, não ſendo *feito*. Os deſcartes podem ſer taes, que fação ganhar a mão ao *feito* que os vê, ou que a fação codilhar ao contrario que os vê.

IV.

O jogador ſendo *feito* que vai ver os deſcartes de algum dos outros jogadores, ou de ambos, não póde jogar a geral; porque os deſcartes que vio podem decidir a favor do geral.

V.

V.

Se algum dos contrarios do *feito* for ver os deſcartes delle, ou os do outro jogador, além da pena de repôr não póde ganhar geral, ainda que o *feito* o perca; porque os deſcartes que vio podem ſervir-lhe para ſaber em que ſe ha de ficar.

VI.

O jogador que ſe deſcarta logo ſeguido ao *feito*, deve pôr os ſeus, deſcartes em cima dos do *feito* ſem miſturar, e confundir huns com os outros. O terceiro deve pôr os ſeus por cima de todos para ſe poderem conhecer os deſcartes de cada hum dos jogadores, ſe for preciſo examina-los, ou ſe for preciſo a algum dos jogadores tirar alguma Carta dos ſeus deſcartes, em circunſtancias que lhe for permittido tira-la.

VII.

VII.

Todo o jogador deve dizer o número das Cartas de que ſe deſcarta; tanto para ſe ſaber até onde chegão os deſcartes de cada jogador, quando he preciſo examina-los, ou tirar alguma Carta, como para evitar o dólo do jogador que quizeſſe occultar o ter paſſado, ou jogado com Carta de mais, ou de menos.

VIII.

Nenhum jogador depois de ter comprado, e viſto as compras, ſe póde deſcartar de Carta de mais ſe a tiver.

IX.

Nenhum jogador póde ir buſcar Carta aos deſcartes depois de ter viſto as que comprou.

X.

X.

O jogador que paſſa a primeira vez com dez Cartas, aviſando diſſo, he livre de ſe deſcartar de huma á ſua vontade, ſe fazendo-ſe o jogador da ſua direita, o que ſe lhe ſeguia immediatamente comprou todas as Cartas. Neſte caſo não ſó ſe póde deſcartar de huma Carta á ſua vontade, mas não tem a pena da reſpoſta; por ſer permittido paſſar a primeira vez com Carta de mais, ou de menos, aviſando os outros diſſo meſmo. Com tudo ſe o tal jogador tiveſſe paſſado com dez Cartas ſem ter aviſado os outros, então joga com as dez Cartas, e repõe.

XI.

O jogador que paſſou com oito Cartas aviſando os outros diſſo, joga com ellas ſem ir buſcar Carta

ta aos deſcartes, e ſem a pena de repôr, ſe o que fica á ſua eſquerda comprou todas as Cartas que o *feito* deixou; porque nenhum jogador deve ir buſcar Cartas aos deſcartes dos outros.

XII.

O jogador que paſſou com Carta de mais aviſando os outros, deve deſcartar-ſe de huma Carta mais do que as que compra, ſem ter por iſſo a pena de repôr.

XIII.

O jogador que paſſou com Carta de menos aviſando os outros, deve deſcartar-ſe de huma Carta menos do que as que compra, ſem ter por iſſo a pena de repôr.

XIV.

O ultimo jogador que com-

pra

pra Cartas, no caſo de lhe ſobrarem algumas, como não tem já a quem as paſſar, e ellas não podem voltar para traz, deve pôr as que lhe ſobrarem ſobre os deſcartes na meſma fórma em que as acha, ſem as confundir com as outras, e ſem as ver.

XV.

Se o ultimo jogador a quem ſe paſsão Cartas, as não quizer comprar, deve pô-las nos deſcartes do meſmo modo que as recebe, ſem as confundir, com os deſcartes, e ſem as ver.

XVI.

O jogador que vai ver as ultimas Cartas que ſobrão do baralho, e que ſe deitão nos deſcartes, tem a pena de reſpoſta.

XVII.

XVII.

Se o jogador que vai ver as ultimas Cartas que ſe deitão nos deſcartes por não haver quem as compre, for o *feito*, repõe, paga as pagas como ſe perdeſſe de reſpoſta, e vai a mão abaixo. Em conſequencia diſto tambem não póde jogar a geral. Iſto he porque as Cartas que for ver podem ſer taes, que lhe fação ganhar huma mão que talvez perderia ſe as não tiveſſe viſto.

XVIII.

Se o que for ver as taes Cartas for 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 fação codilhar a mão. Além diſto tambem não recebe as pagas.

XIX.

Se o *feito* quizer jogar a geral declarado, ou por declarar, ſabendo que algum dos contrarios, vio a ultima, ou ultimas Cartas, que ſe deitárão nos deſcartes por ſe não comprarem, ainda que o perca não deixa por iſſo de o pagar; porque ninguem o obrigava a jogar ao tal geral.

XX.

Todo o jogador he ſenhor de ſe deſcartar das Cartas que quizer, ainda que ſejão trunfos, excepto dos Azes pretos, quando faz *Voltarete de reſpeito*, e da Carta que volta, tanto em *Voltarete de reſpeito*. como em Voltarete ſegundo.

CA-

CAPITULO IX.

Das Leis a respeito dos jogos em que se pede resposta, e da resposta da casca.

I.

NEnhum jogador deve pedir resposta, sem que os outros dous se tenhão descartado, e encartado. O que a pede antes disso tem a pena de resposta, além da que repõe por perder a mão. Se o que se lhe seguir não passar as Cartas ao outro; porque se reputa, que lhas não passa, para o embaraçar de codilhar.

II.

O jogador que pede resposta, não póde ganhar a mão ainda que faça as vasas necessarias para isso, se algum dos outros lha dá.

III.

III.

O jogador que dá a reſpoſta 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 reſpoſta.

IV.

O jogador que dá a reſpoſta não póde ganhar de codilho.

V.

O jogador que não dá a reſpoſta, tem a pena de repôr tambem, ſe não ganha a mão de codilho.

VI.

Se hum jogador pede reſpoſta, e os outros dous a dão ambos, repõe o que a pede, paga-lhes as pagas, e paſſa-ſe a jogar outra mão.

VII.

VII.

O jogador que pede reſpoſta, deve pedi-la antes de principiar a jogar; mas ſe algum dos outros, ou ambos tiverem principiado a jogar, póde pedi-la, ſe elles principiárão a jogar ſem elle ter mandado jogar.

VIII.

Se hum jogador pede reſpoſta, e nenhum dos outros lha dá, ganha a mão, ſe fizer as vaſas neceſſarias para iſſo; porque não a tendo acceitado nenhum delles, fica elle com o meſmo direito ao bolo, que tinha antes de a pedir, viſto que nenhum quiz acceitar a propoſição que elle fazia.

XI.

Quando hum jogador pede reſpoſta, o que ſe lhe ſegue imme-

mediatamente á ſua direita, he o que deve reſponder primeiro, ſe ſim ou não, e ſó depois que eſte reſponde, deve reſponder o outro.

X.

O jogador que vai á caſca he ſenhor de a repôr, ſem preciſar de pedir reſpoſta a outro.

XI.

O jogador que vai á caſca não póde pedir reſpoſta depois de nomear o naipe; e ſe a pede depois de o nomear tem a pena de repôr, além da reſpoſta do jogo.

XII.

Quando o *feito* pede reſpoſta, e nenhum dos outros a dá, joga cada hum delles para ſi, e ganha o que faz mais vaſas, com a differença que ſe he o *feito* o que faz mais vaſas, ganha o bolo, e as pa-

gas; mas ſe he algum dos outros o que faz mais vaſas, ganha codilho ao *feito*, e paga o *feito* as pagas aos outros. Se a mão ſe faz reſpoſta, tanto por quatro vaſas, como por tres, repõe todos os tres jogadores, e o *feito* paga aos outros as pagas.

Sempre que o *feito* pedir reſpoſta, e nenhum dos outros a der neceſſariamente ha de haver duas reſpoſtas ainda que algum ganhe, e tres ſe a mão for reſpoſta.

XIII.

O jogador que ſe faz em *licença*, *ſó*, Voltarete de reſpeito, ou Voltarete ſegundo, he ſenhor de jogar a mão, ou de ſe render pedindo reſpoſta; mas não he livre para a dar de codilho a hum dos outros; porque o Voltarete não admitte parcialidade.

XIV.

XIV.

O jogador que ſe faz em *licença*, *ſó*, Voltarete de reſpeito, ou Voltarete ſegundo, ainda que tenha certeza de perder a mão, póde jogá-la, ſem offenſa dos outros jogadores; porque o jogo produz algumas vezes tanta ardencia, que he permittido a todo o jogador o deſaffoga-la, com tanto que não ſeja com prejuizo de outro.

Com tudo no caſo em que o jogador prefira jogar a mão, a pedir reſpoſta tendo certeza de a perder, não deve dizer que a perde, nem dar ſinal algum diſſo, nem antes que os outros comprem as Cartas, nem no curſo do jogo, porque iſſo poderia prejudicar hum delles, comprando o outro as Cartas com máo jogo, devendo-as paſſar; ou atacando-ſe hum ao ou-

tro no jogo, em lugar de ſe unirem contra o *feito* como devem fazer, quando elle não pede reſpoſta.

XV.

O jogador que vai á *caſca*, e que não obſtante acha-la má, e ſaber que a perde, quer joga-la em lugar de a repôr, póde joga-la ſem offenſa dos outros, com tanto que não diga que tem máo jogo, nem dê ſinal algum diſſo; porque neſte caſo ſeria a cauſa de que o da ſua direita compraſſe talvez as Cartas, ſem as dever comprar, ſegundo a ordem natural do jogo, prejudicando por eſte modo o terceiro, que poderia ganhar a mão ſe lhe paſſaſſem as Cartas.

XVI.

Nenhum jogador, deve dizer que tem máo jogo, nem dar

ſinal

ſinal algum diſſo, á excepção do caſo em que pede reſpoſta, por ſer hum modo indirecto de pedir a hum dos contrarios que o ajude; o que não he nunca permittido no jogo do Voltarete.

CAPITULO X.

Das leis ſobre a Marcha do Jogo, e das renuncias.

I.

O Jogador que fica immediatamente á direita do que dá as Cartas, he o que joga de mão para a primeira vaſa, e dá-ſe-lhe por eſta razão o nome de *mão*. O que ſe ſegue a eſte he o que joga logo immediato a elle, e dá-ſe-lhe o nome de *contra-pé*. O terceiro he o que joga a ultima Carta, e toma o nome de *pé*, que jogando-ſe

de

de tres, he o que dá as Cartas. Quando ſe joga de quatro, o que dá as Cartas he deſignado com o nome de *quatro*.

II.

Depois de feita a ſegunda vaſa joga de mão, o que a fez, ſeguindo-ſe ſempre impreterivelmente jogar de mão em cada huma das outras vaſas, o que fez a antecedente.

III.

O jogador que joga de mão na primeira vaſa, he obrigado a dar as Cartas na mão ſeguinte, ainda que as tiveſſe dado naquella meſma mão.

VI.

Se o jogador que devia jogar de mão na primeira vaſa, deixa jogar algum dos outros por diſtrac-

ção,

ção, ou por ſe eſquecer de que lhe pertencia jogar, póde reclamar o ſeu direito em quanto ſe não cobrir a primeira vaſa; mas depois diſſo continua-ſe a jogar, como ſe não tiveſſe ſuccedido o tal engano, e val a mão.

V.

Se algum dos contrarios do *feito* jogar de mão ſem lhe pertencer; o outro que jogar, 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. Exceptúa-ſe o caſo em que for obrigado a jogar forçoſamente aquelle naipe.

VI.

Se for o *feito* o que jogar adiantado ſem lhe pertencer, neſte caſo póde o que jogar, jogar o

que

que quizer ſem attenção á Carta que o *feito* jogou.

VII.

Se jogando o *feito* a primeira Carta para huma vaſa, o contrario a quem não pertencer jogar ſeguido a elle, jogar huma Carta adiantada, he obrigado a levanta-la, e jogar outra á vontade do *feito*, ſe a Carta que jogou adiantada o prejudicar. Exceptua-ſe deſta lei o caſo, em que o jogador que jogou adiantado deveſſe jogar forçoſamente aquella Carta, ou outra que produziſſe juſtamente o meſmo effeito. Por exemplo, ſe vindo páos de mão deo o tres páos, ou o quatro, &c. Aſſim meſmo não he permittido jogar adiantado.

Se a Carta que o tal contrario jogar adiantada, ainda ſendo inſignificante, decidir do ga-

nho

nho da mão por regular o outro contrario ſobre o modo por que deve jogar, neſte caſo não póde nenhum delles cortar, ou cobrir a vaſa ao *feito*, excepto ſe o não puderem deixar de fazer ſem renunciar.

VIII.

Se o jogador que joga a primeira Carta para huma vaſa trunfar, cada hum dos outros deve dar trunfo ſe o tiver; excepto tambem o caſo em que não tenha outro trunfo, ſenão algum dos matadores, que não ſeja obrigado.

IX.

O jogador que não tem trunfo dos que são obrigados á trunfada, he livre de jogar ſobre ella a Carta que quizer, ſeja do naipe que for.

X.

X.

O jogador que tem Carta, ou Cartas do naipe que vem jogado na primeira Carta da vaſa, he obrigado a jogar ſobre ella Carta do meſmo naipe, grande, ou pequena conforme quizer; e não a jogando do meſmo naipe tendo-a renuncía, e tem a pena de repôr.

XI.

O jogador que não tem Carta do naipe da primeira Carta que vem jogada na vaſa, póde jogar ſobre ella a Carta que quizer, ſeja do naipe que for.

XII.

O jogador que não dá trunfo á trunfada, tendo-o que ſeja obrigado, renuncía, e tem por iſſo a pena de repôr.

XIII.

XIII.

O jogador que corta, ou recorta huma vaſa, tendo Carta do naipe da primeira Carta da vaſa, renuncía, e tem a pena de repôr.

XIV.

O jogador que não tendo trunfo, e tendo algum dos matadores obrigado a hum matador com que venha trunfada a vaſa, o não dá a tal trunfada, renuncía, e tem a pena de repôr.

XV.

A renúncia não ſe reputa feita ſenão depois de coberta a vaſa; e para cobrir a vaſa, e valer a renúncia he neceſſario, que o jogador que renuncía jogue huma Carta para a vaſa ſeguinte: antes diſſo ainda que a vaſa eſteja já voltada, e os outros tenhão jogado para a vaſa ſeguinte, póde o

que

que renuncía emendar a renúncia, com tanto que elle não tenha jogado ainda para a vaſa ſeguinte.

Eſta precaução he neceſſaria para que algum dos jogadores como intereſſado na renúncia, 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 authorizarem.

XVI.

Se ſe conhece huma renúncia 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 renúncia, e joga-ſe novamente a mão dahi em diante, pegando outra vez cada hum nas ſuas Cartas. Se a renúncia ſe conhe-

nhece 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 ſe ſe não renunciaſſe, ajuntá-la ás ſuas, e contá-la como ſe a tiveſſe feito, ſervindo-lhe para ganhar a mão, ſe com ella fizer o número das que são neceſſarias para ganhar.

Se a vaſa ficaſſe ao que renunciou, poderião alguns jogadores renunciar voluntariamente muitas vezes para ſua utilidade, quando a renúncia lhes fizeſſe ganhar huma mão que perderião não renunciando, e quando as pagas do jogo excedeſſem a pena da reſpoſta; o que ſuccederia innumeraveis vezes. Iſto além de cauſar muitas vezes grandes percas, authorizaria o dólo.

XVII.

XVII.

Se a vaſa da renúncia eſtiver no número das do prejudicado, porque elle a fez recortando-a com hum dos matadores, ou com hum trunfo grande, podendo-a cortar com hum trunfo pequeno ſe o outro não renunciaſſe; neſte caſo desfaz-ſe a mão, e torna-ſe a jogar ſe iſſo he poſſivel, e ſe não he já poſſivel, porque os jogadores ſe não lembrão das Cartas que tinhão, então, tira-ſe huma vaſa ao que renunciou, e ſe eſte a não tiver ao outro contrario, para ajuntar ao prejudicado, ſe elle com huma vaſa mais completa o número das neceſſarias para ganhar. He certo que ſe o *feito* contra quem ſe fez a renúncia, não foſſe obrigado a gaſtar hum trunfo grande por cauſa do que renunciou, podia dar huma trunfada com elle, ou

fa-

fazer outra vaſa, com que podia ganhar a mão.

XVIII.

Se a renúncia em lugar de ſer feita contra o *feito*, he feita contra algum dos outros, e em circunſtancia de dicidir do ganho da mão, desfaz-ſe o jogo, e torna-ſe a jogar novamente ſe iſſo he poſſivel; e ſe não he poſſivel por ſe não ſaber a quem pertencião as Cartas, então fica ganhando a mão, o que a devia ganhar ſe ſe não fizeſſe a renúncia.

XIX.

Ninguem excepto os jogadores que jogão á mão, tem direito para accuſar a renúncia, ou Carta de mais, ou de menos.

XX.

Se a vaſa da renúncia pertenceſſe

ceſſe a hum dos contrarios; porque cortando-a hum delles, o *feito* ſe deſcartaſſe tendo Carta com que pegar ſe não vieſſe cortada; neſte caſo pertencerá a vaſa áquelle a quem havia de pertencer ſe lha não cortaſſem; porque neſſe caſo podia elle faze-la em lugar de ſe deſcartar. Iſto deve entender-ſe, tanto a favor do *feito*, como de qualquer dos outros.

XXI.

Nenhum jogador póde jogar huma Carta depois de ter jogado outra, excepto no caſo de renunciar com a primeira Carta que jogou; porque neſte caſo póde levantá-la para jogar outra do naipe que vier de mão.

XXII.

A Carta reputa-ſe jogada, depois que o jogador a larga da

mão

mão ; mas não antes diſſo , ainda que tenha chegado a tocar com ella na meza.

XXIII.

Quando o jogador joga duas Cartas , porque huma vai pegada na outra , he ſenhor de as levantar para tirar a que vai pegada ſem que os outros a vejão ; mas deve depois diſſo deitar outra vez na meza a Carta que tinha jogado , e que ſe tinha viſto.

XXIV.

Se huma Carta vai pegada a outra , val a que ſe jogou expreſſamente , e que ſe vio toda , ainda que ſe viſſe huma grande parte da outra.

XXV.

Se hum jogador jogar duas Cartas , por engano , ou julgando

que joga ſó huma, ou porque indo pegadas ſe deſpegárão, e apparecem diſtinctamente ambas na meza, ſendo o *feito* o que as jogou, ficará jogada a que quizer o jogador que fica á ſua direita, e ſendo algum dos contrarios o que a jogou, ficará jogada a que o *feito* eſcolher.

XXVI.

Se quando hum jogador jogar huma Carta, diſſer que joga outra, valerá a Carta pelo que ella for realmente, e não pelo nome que o jogador lhe deo; porque são os ſinaes caracteriſticos que deſignão as Cartas os que as fazem ter o ſeu valor.

XXVII.

He permittido a todo o jogador deſcartar-ſe a qualquer vaſa da Carta, que quizer, com tanto

to que não renuncie, ainda que a Carta de que ſe deſcarta, faça fazer hum juizo errado do ſeu jogo aos outros jogadores.

XXVIII.

Huma renúncia não embaraça ao que a faz de ganhar a mão, ſe elle completa independentemente da vaſa, ou vaſas, que ella lhe tira, o número das que ſe precisão para ganhar.

XXIX.

Se o que renuncía he o *feito*, levanta o bolo, e recebe as pagas competentes, que lhe pertencem, ſe faz as vaſas neceſſarias para ganhar, com independencia da renúncia.

XXX.

Se o que renuncía he algum dos contrarios, e faz as vaſas ne-

ceſſarias para codilhar, ou fazer reſpoſta, independentemente das vaſas da renúncia, ganha o codilho, ou faz pôr a reſpoſta na meza ao *feito*, o qual além diſſo he obrigado a pagar as pagas do coſtume.

XXXI.

Ainda que hum jogador renuncie duas, ou mais vezes na meſma mão, não paga por iſſo tantas reſpoſtas como as vezes que renuncía; nem paga mais do que a primeira reſpoſta; mas depois que renuncía duas vezes, ou mais não póde já ganhar a mão, ainda que faça as vaſas neceſſarias para iſſo, independentemente das renúncias.

Suppõe-ſe que para desfazer duas, ou mais renúncias ſería preciſo não ſó tranſtornar toda a mão; mas que as vaſas que ſe tiraſſem ao

re-

renunciante ſerião baſtantes para o fazer perder; e depois que hum jogador não tem intereſſe algum em renunciar, não deve pagar mais reſpoſtas; porque já ſe não póde ſuppôr dólo nas renúncias que ſe ſeguem.

CAPITULO XI.

Das leis a reſpeito das fallas, e perguntas, que ſe permittem no jogo do Voltarete.

I.

O Jogador a quem ſe paſsão Cartas póde perguntar quantas Cartas lhe paſsão, para poder regular os ſeus deſcartes, ſegundo o número das Cartas, que lhe paſsão.

II.

II.

O jogador que ſe eſquece do trunfo, tem liberdade para o perguntar aos outros.

III.

Todo o jogador tem obrigação de dizer o naipe que he trunfo ao jogador que lho perguntar.

IV.

O jogador a quem algum dos outros diſſe que era trunfo, hum naipe que não era realmente o do trunfo, não renuncía, nem tem pena, ſe jogar o naipe, que lhe deſignárão por trunfo em lugar do que he realmente trunfo.

V.

Se hum jogador fizer huma vaſa pegando com huma Carta que julgava trunfo, porque algum

dos

dos outros lha designou como tal, póde levantar aquella Carta, e pegar com outra que seja realmente trunfo.

VI.

Nenhum jogador deve enganar outro dizendo-lhe que he trunfo hum naipe que o não he, sabendo elle o contrario.

VII.

Se algum dos jogadores perguntar ao que fez Voltarete de respeito, ou Voltarete segundo, que naipe he trunfo, fica sempre sendo trunfo o naipe da Carta que voltou, e não o que elle disse, de proposito, ou por engano.

VIII.

Todo o jogador tem liberdade para perguntar que Carta vem jogada de mão, vendo duas na me-

za;

za; e ſe algum dos outros o enganar dizendo-lhe que foi jogada a ſegunda de mão, não renuncía elle, nem tem a pena de repôr, ainda que jogue Carta do naipe que não vem de mão, mas que lhe diſſerão, que vinha de mão.

IX.

Toda o jogador tem liberdade para perguntar quem he o *feito* em qualquer occaſião em que ſe eſqueça de quem he.

X.

Todo o jogador tem liberdade para perguntar de quem he huma vaſa em que eſtão jogadas ſómente as duas primeiras Cartas.

XI.

Todo o jogador tem liberdade para examinar as vaſas que eſtão feitas, os trunfos que tem ſa-

hi-

hido, ou 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.

XII.

O *feito* que ſe eſquece de qual dos outros comprou as Cartas, tem liberdade para lho perguntar; e elles devem dizer-lho; mas não tem obrigação de lhe dizerem o número exacto de Cartas que comprárão. Ainda que ambos compraſſem Cartas, deſigna-ſe o que compra as Cartas pelo que comprou mais; não obſtante ſer algumas vezes forte o que comprou menos.

XIII.

Qualquer dos jogadores póde perguntar aos outros, ou a hum delles quantas vaſas tem; e até

ir-

ir-lhas elle mesmo contar, se julga isso necessario para regular a mão.

XIV.

Se hum jogador pergunta, examinando as Cartas, ou sem as examinar quem jogou tal, ou qual Carta, nenhum dos outros lho deve dizer; por ser huma coüsa que póde decidir da mão.

CAPITULO XII.

Das Leis sobre os jogadores que deitão as Cartas na meza, e sobre os que fallão, ou fazem sinaes ou gestos que podem fazer conhecer o jogo.

I.

SE o *feito* deita as Cartas na meza dizendo que tem ganho a mão, não tem mais pena do que a de jo-

jogar a mão, ſe os outros, ou algum delles lha quizer fazer jogar; porque deitando as Cartas na meza, e fazendo-as ver ſó ſe prejudica a ſi, dando aos outros mais facilidade de ganharem, por lhe conhecerem já o jogo.

II.

Se algum dos contrarios deita as Cartas na meza, 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 ver as Cartas que ſe deitárão na meza, então não repõe o que as moſtrou, ou deitou na meza; porque não prejudicou ninguem com iſſo.

III.

III.

Se hum dos contrarios diz que o *feito* tem ganho, e o outro deita as Cartas na meza, ou as mostra, dando tambem a mão por ganha, nenhum delles tem pena; porque como concordão ambos em a dar ganhada não prejudicão ninguem. O *feito* fica ganhando a mão, ainda que não tenha jogo de a ganhar, porque ambos consentem.

IV.

Se hum dos contrarios mostra as Cartas, ou as deita na meza dizendo que tem ganho a mão de codilho, deve joga-la, se algum dos outros quizer; e se com effeito se vir que na verdade tem a mão segura de codilho, não tem pena, porque não prejudicou ninguem; mas se o *feito* ganhar a mão

por-

porque elle moſtrou as Cartas, neſte caſo deve repôr.

V.

O *feito* que deita as Cartas na meza, dizendo que tem ganho, não tem direito para examinar as Cartas dos outros, para ver ſe renunciárão, ou ſe tem Carta de mais, ou de menos; porque para conſervar eſte direito deveria jogar a mão.

VI.

Se algum dos contrarios deita as Cartas na meza, não tem direito para examinar as do outro, ou as do *feito*, para ver ſe renunciou, ou ſe tem Carta de mais, ou de menos, nem o outro contrario que conſentio em que elle deitaſſe as Cartas na meza tem tambem eſte direito; porque ambos o perdêrão, hum por deitar as

Car-

Cartas na meza, e o outro por consentir.

VII.

Se o *feito* deita as Cartas na meza, dizendo que tem ganho a mão, qualquer dos contrarios tem direito para lha 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.

VIII.

Todo o jogador que deita as Cartas na meza, dizendo que perdeo, não póde ganhar depois disso a mão.

IX.

Se o *feito* deita as Cartas na meza, dizendo que tem perdido de resposta, ou de codilho, qualquer dos contrarios tem direito de

lha

lha fazer jogar ſe quizer, ou de examinar as ſuas Cartas para ver ſe tem Carta de mais, ou de menos, ou ſe renunciou no caſo de ter jogado alguma, ou algumas vaſas.

Conſente-ſe para brevidade do jogo, que os jogadores deitem algumas vezes as Cartas na meza, 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 hum 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 meza, fica nas circunſtancias, como ſe foſſe elle o primeiro que as deitaſſe na meza.

X.

Se o *feito* diz a algum dos contrarios que tem codilhado, não póde ganhar depois disso a mão, ainda que faça as vasas necessarias para isto. Esta pena que parece dura, he para o obrigar a que se cale, e que não procure illudir por este modo o outro contrario para que o ajude, ou para que joguem sem reflexão.

XI.

Ainda que o *feito* dê sinal de ter máo jogo, nenhum dos outros o deve ajudar por isso, devendo-o atacar até o ponto de segurar a resposta, e codilho se não puder ser resposta; porque se elle quizesse que o ajudassem a fazer resposta porque tinha máo jogo, devia pedir resposta.

XII.

XII.

Nenhum jogador deve fallar, ou fazer ſinal algum, com que poſſa fazer conhecer que tem máo jogo, ou que algum dos outros o tem, e inda menos que faça conhecer que tal, ou tal jogador tem alguma das Cartas, que podem decidir da mão, eſtando nas mãos de huns, em lugar de eſtar nas de outros. O que fizer algum ſinal, ou diſſer alguma palavra, que faça decidir da mão contra algum dos outros, fica ſujeito a jogar a Carta, que o prejudicado quizer, para fazer a vaſa, que perdia por ſua culpa; mas iſto he no caſo, em que a Carta que o tal jogou não foſſe infallivelmente obrigada.

Se o que fez o ſinal que decidio da mão contra o *feito*, não foſſe o que fez a vaſa, neſſe caſo

fica o outro ſujeito á meſma pena, por ſe aproveitar de huma couſa que he prohibida no jogo, e que offende outro.

XIII.

Nenhum jogador deve fallar no meio do jogo, dizendo a outro que jogou bem, ou mal, em jogar tal, ou qual Carta, ou que deveria jogar outra; porque póde prejudicar o *feito* naquella meſma mão, aproveitando-ſe o reprehendido, para jogar na vaſa ſeguinte, ou em outra da meſma mão da lição que lhe derão. Se iſto faz jogar huma Carta que decida contra alguma dos jogadores, o prejudicado, póde fazer jogar huma Carta á ſua vontade ao que ſe aproveitou do ſinal; excepto no caſo em que elle devia jogar neceſſariamente a Carta que jogou, independentemente do tal ſinal.

XIV.

XIV.

O jogador que quizer reprehender 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.

XV.

Nenhum jogador deve dizer quando dá hum trunfo a huma trunfada que he o unico; para ver ſe o engana para que ſuſpenda as trunfadas, e ficar ainda com algum trunfo para lhe cortar alguma vaſa. Igualmente he prohibida qualquer falla tendente a enganar algum dos jogadores; mas iſſo não tem mais pena do que a má idéa que dá do ſeu caracter o que a diz, expondo-ſe a que ninguem queira jogar com elle, como merece.

O jogador prudente, ſabendo que todas as fallas, e ſinaes que tem algum fim máo são prohibidas neſte jogo, deve deſpreza-las, e não regular o ſeu jogo, pelo que ouve; mas ſómente pelas régras da prudencia que a razão lhe dictar.

XVI.

Nenhum jogador ſe deve aproveitar das fallas, ou géſtos que vir fazer ás peſſoas, que eſtiverem de fóra, vendo o jogo dos outros; mas não tem por iſſo pena.

XVII.

Nenhum jogador deve fazer caſo dos ſinaes que com o pé, ou de outro modo lhe fizer alguma peſſoa que eſteja ao pé de ſi para o enſinar a jogar. O que não he capaz de regular huma mão, e de

jo-

jogar ſem que o enſinem não deve metter-ſe a jogar.

XVIII.

Se algum dos jogadores ſe levantar do jogo para ir a alguma parte, e vir quando tornar para o jogo as Cartas de algum dos outros, não deve jogar aquella mão; a prudencia pede que rogue a algum dos eſpectadores que a jogue por elle, e não havendo quem a jogue, deve aviſar os outros de que vio as Cartas de algum delles, para ver ſe querem, que ſe jogue a mão, ou que vá abaixo. Iſto entende-ſe ſómente no caſo em que o ganho, ou perda da mão depender de ter elle viſto as Cartas do outro, e não quando a mão ſe perde, ou ganha decididamente, independente diſſo.

XIX.

Todo o jogador tem obrigação de ver as ſuas Cartas com cautela, e conſerva-las de modo que os outros jogadores lhas não poſsão ver; e de jogar com gravidade ſem fazer diligencia para ver as delles.

Se algum dos jogadores eſtiver aſſentado contra a luz, o que ficar defronte no caſo de lhe ver as Cartas pelas ſombras, deve avisá-lo para que as acaute-le.

XX.

Se o *feito* depois de nomear o naipe em que ſe faz confundir o jogo miſturando as ſuas Cartas com o baralho, ou os deſcartes com o baralho, ou de outro qualquer modo, repõe, e paga as pagas ordinarias, e vai a mão abaixo.

XXI.

XXI.

Se algum dos contrarios confundir as Cartas de qualquer modo que ſeja depois de ſe nomear naipe, repõe, e paga por ſi, e pelo outro as pagas do coſtume, e vai a mão abaixo.

CAPITULO XIII.

Das Leis ſobre os jogadores que tem Carta de mais, ou de menos no fim da mão.

I.

O Jogador que no fim da mão ſe acha com Carta de mais, tem a pena de repôr, excepto, ſe ſe fez em *ſó* com Carta de mais, porque lhe querião fazer preferencia, e aviſando os outros diſſo.

II.

II.

O jogador que ſe acha no fim da mão com Carta de menos, tem a pena de repôr, excepto ſe ſe fez em *ſó* com Carta de menos, porque outro lhe queria preferir, e aviſando os outros diſſo; ou ſe paſſando com oito Cartas, aviſando os outros diſſo, não teve Cartas para comprar a que lhe faltava.

III.

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.

IV.

O jogador que pede reſpoſta, e ſe acha ter Carta de mais, ou de menos, ainda que os outros lhe de-

derão a reſpoſta, perde outra reſpoſta; porque como não póde pedir a reſpoſta, ſenão depois que os outros eſtão encartados, quando lhe não he já permittido comprar huma Carta ſe lhe falta, ou deſcartar-ſe della ſe a tiver de mais, paga a reſpoſta, que havia de perder ſe jogaſſe a mão com Carta de mais.

V.

Se o jogador que vai á *caſca*, depois de apartar as Cartas, e ver que não póde ganhar, der a mão de reſpoſta, e tiver Carta de mais, além de repôr a mão, tem tambem a pena de reſpoſta 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 reſpoſta na mão de *caſca*, he o meſmo que acabar de jogar a

mão

mão por iſſo perde tambem a tal reſpoſta.

VI.

Se o jogador que vai á *caſca* depois de ver que não póde ganhar a mão, a der reſpoſta, e ſe achar que tem Carta de menos, não tem por iſſo pena, porque como elle póde comprar huma 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 reſpoſta ainda não mandou comprar; viſto que ſe não manda comprar quando ſe dá huma mão reſpoſta em caſca.

VII.

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 per-

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.

VIII.

Se no fim de huma mão ſe acharem dous jogadores, ambos com Carta de menos, faz vaſa o que tem Carta, porque tendo o direito de jogar de mão, ainda que lhe não pertenceſſe, e não tendo quem lhe cubra a vaſa, ſuppõe-ſe ſua; viſto que o Voltarete he hum jogo de nove vaſas; e não ter elle culpa dos erros dos outros.

IX.

Se no fim de huma mão ſe acharem dous jogadores com Carta de mais, ou todos tres, eſtá acabada de jogar a mão, logo que

ſe

ſe acabão 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.

X.

Se o jogador que vai á *caſca* das treze nomear o naipe em que ſe faz, antes de ſe deſcartar das quatro Cartas, que excedem o número das nove com que deve jogar, he obrigado a jogar com todas; e depois de feitas nove vaſas eſtá a mão acabada, e ganha quem tiver cinco vaſas. Quer o *feito* ganhe, quer perca a mão, tem a pena de repôr por ter Carta de mais.

A pena de obrigar hum jogador a jogar com todas as Cartas parece incompativel com hum jogo de nove Cartas; mas como os jogadores jogão com dez Cartas, tam-

tambem podem jogar com mais, nem os outros ſe podem queixar; porque toda a deſvantagem he para o que joga com todas, por poder perder a mão tendo jogo para a ganhar.

Se o jogador que declara o naipe na *caſca* das treze, antes de ſe deſcartar, tiveſſe a pena de repôr, e pagar as pagas ordinarias; ſuccederia que alguns jogadores, declararião de propoſito o naipe antes de ſe deſcartarem para repôrem, e evitarem por eſte modo o perder de codilho; porque repondo ficão tendo jus ao bolo.

XI.

O jogador que vai 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

que póde ganhar ſe fizer as vaſas neceſſarias para iſſo.

Como os tres contrarios do *feito* não comprão Cartas na caſca das treze, ſuppõe-ſe encartados logo que elle nomeia o naipe, por iſſo tem a pena de repôr logo que o nomeia com Carta de mais, ou de menos.

XII.

O jogador que vai á *caſca* das treze, e ſe acha com Carta de mais, ou de menos depois de nomear o naipe, repõe ainda que o ſeu engano naſça de ſe ter deſcartado de quatro Cartas ſuppondo que o baralho tinha as treze que legitimamente devia ter, tendo elle mais, ou menos deſte número; porque neſſe caſo devia contar as Cartas com que ficava antes de nomear o naipe, para aviſar os outros diſſo, e ir a mão abaixo.

Neſte

Neſte caſo tem a pena de repôr; mas não joga a mão, porque a não póde ganhar nem perder.

XIII.

Todas as vezes que o jogador que vai á *caſca* das treze, em lugar de achar as treze Cartas que o baralho deve legitimamente ter, acha mais, ou menos, não póde jogar a mão, e ſe a jogar não ganha, nem perde, porque a *caſca* de treze não val para ſe ganhar, ou perder, não tendo o baralho as treze Cartas, que deve ter.

XIV.

O jogador que vai á *caſca* das treze, e não obſtante achar no baralho mais, ou menos Cartas do que elle deve ter declara o naipe, tem a pena de repôr, pelo dólo de querer jogar huma mão, em

que

que lhe não he permittido ganhar.

XV.

Ainda que o jogador que jogou a *casca* das treze, perdesse de codilho, tendo jogado em circunstancias de haver Carta de mais, ou de menos no baralho, não perde mais do que a pena de repôr, nem paga as pagas, se se conhecer antes de se misturarem as Cartas, que o baralho não tinha as treze, quando elle foi á *casca*.

XVI.

O jogador que jogou a casca de treze, havendo mais, ou menos de treze Cartas no baralho, ainda que ganhasse a mão, não ganha, nem recebe as pagas, se se conhece que o baralho tinha mais, ou menos de treze Cartas, antes de se misturarem; mas tem a pena de repôr.

XVII.

XVII.

Todas as vezes que ſe conhece que algum dos jogadores tem Carta de mais, ou de menos na caſca de treze, repõe, e vai a mão abaixo, e ſe o *feito* tiver nomeado já o naipe, repõe o que tiver Carta de mais, e o *feito*, e vai a mão abaixo.

XVIII.

Todo o jogador que ſe achar com duas, ou mais Cartas de mais, ou de menos, repõe, e perde além diſſo a mão de codilho, ou de reſpoſta conforme as vaſas que fizer; mas ſe fizer as vaſas neceſſarias para ganhar, não ganha. Duas Cartas de mais ſuppõe ſempre dólo, por iſſo não póde ganhar o que joga com ellas.

CAPITULO XIV.

Das Leis ſobre o geral.

I.

TOdo o jogador que quizer declarar geral, deve declara-lo antes de principiar a jogar a mão, mas como o que declara o geral, he o meſmo que deve mandar 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 póde jogar. Com tudo ſe o *feito* jogar huma Carta ainda que ſeja por diſtracção, e ainda que lhe não pertenceſſe jogar, não póde declarar depois diſſo o geral.

II.

II.

O jogador que declara geral, deve perguntar logo no principio da mão ſe algum dos outros tem Carta de mais; e ſe algum a tiver póde deſcartar-ſe de huma á ſua vontade. Se o que declara o geral ſe eſquecer deſta advertencia, fica ſujeito ao riſco de o poder perder mais facilmente contra dez Cartas do que contra nove, ſem direito algum contra o que tiver a Carta de mais. Com tudo o que tiver Carta de mais, ou de menos, fica tendo a meſma pena de repôr, que tinha nas outras mãos.

III.

O jogador que declara 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.

IV.

O jogador que ganha geral, não ganha cinco primeiras; porque como eſtas qualidades de pagas, ſe pagão ſómente pelo objecto das vaſas que ſe fazem, o maior faz ceſſar o menor.

V.

O jogador que depois de dar cinco diante continúa a jogar, perde geral ſe não fizer todas as nove vaſas.

VI.

O jogador que joga a geral não declarado deve perguntar ſe algum dos outros tem Carta de mais, logo que tiver feito cinco vaſas; e ſe com effeito algum tiver Carta de mais deve deſcartar-ſe della á ſua vontade. Se o que declara o geral, ſe eſquecer de fazer

eſta

esta advertencia, corre o risco de perder o geral contra as dez Cartas sem direito algum contra o que as tiver, excepto a pena de repôr que tem por ter Carta de mais, ou de menos.

VII.

Se depois da advertencia do que joga a geral declarado, ou por declarar, algum dos outros se achar no fim da mão com Carta de mais, he obrigado a jogar das duas ultimas Cartas, a que o *feito* lhe pedir; e se o *feito* ganhar por esta razão o geral, deve elle pagar pelo outro; mas fica isento da pena de repôr.

VIII.

Se o jogador que joga a geral declarado, ou por declarar, se achar com Carta de mais, ou de menos, perde o geral; mas fica isen-

iſento de repôr: a pena maior faz ceſſar a menor. Póde ſucceder algum caſo rariſſimo, em que o valor do bolo exceda o da ſomma das pagas que o *feito* perde no geral, junta com as que havia de receber; mas como hum deſtes caſos além de ſer muito difficil, não ſuppõe dólo, ainda neſte meſmo caſo, fica o *feito* iſento da reſpoſta.

IX.

O que joga a caſca das treze, não póde jogar a geral; mas ganha cinco diante ſe as der.

CA-

CAPITULO XV.

Das Leis ſobre differentes objectos relativos ao jogo de quatro.

I.

SE o jogo he de quatro, o jogador que fica em frente do que dá as Cartas, he o que as baralha para a mão que ſe ſeguir; e depois de baralhadas deve pô-las á ſua eſquerda, que he juſtamente a direita do que as ha de dar na mão ſeguinte.

II.

O que dá as Cartas deve pôr o reſto do baralho, onde elle eſtava antes de as dar.

III.

Ainda que o jogo ſeja de quatro,

tro, em que o jogador que dá as Cartas não joga, não deve por isso ver as que ficão; porque os sinaes que elle póde fazer com os géstos, ainda involuntarios, ou os que podem fazer naturalmente os espectadores 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.

IV.

Quando se joga de quatro, e algum dos jogadores, se não faz na primeira passagem, he obrigado a ir ácasca o que tiver a Espadilha, ou o *pé* se nenhum delles a tiver, para embaraçar o quarto de ir ácasca das treze, em que ha incomparavelmente muito mais probabilidade de ganhar do que de perder, ou em que he quasi seguro o ganho.

V.

V.

Sempre que a Eſpadilha for obrigada, deve tambem ſer obrigado o *pé* a ir á caſca; porque ſem iſto ficaria o bolo ſacrificado ſempre que a Eſpadilha não eſtiveſſe 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 *quatro*, que ficaſſem á direita dos irreſolutos.

No Capitulo ſeguinte trataremos das Leis ſobre a Eſpadilha obrigada.

VI.

VI.

O jogador que dá as Cartas, jogando de quatro, não deve ver as Cartas de algum dos outros jogadores, e ſe as vir, não póde depois diſſo ir á caſca das treze, ainda que os outros tres jogadores paſſem todos duas vezes; porque como elle vio as Cartas de hum delles, jogaria por eſta razão com mais vantagem.

VII.

O que vai á caſca das treze, eſcolhe nellas nove Cartas á ſua vontade, e joga com ellas, deitando fóra as quatro que lhe reſtão.

VIII.

O que joga a caſca das treze, tem todos os outros tres jogadores por contrarios, e todos igualmente intereſſados em o fazer

per-

perder; porque ſe o *feito* ganha a mão, levanta o bolo a que todos tinhão igual direito, e todos pagão as meſmas pagas; e ſe o *feito* perde a mão; reparte-ſe o codilho por todos tres, e recebem todos pagas iguaes.

IX.

O que joga a caſca das treze não a póde repôr na meza, como fazem os que vão á caſca ordinaria, nem a póde pedir reſpoſta; porque neſta caſca não ha nunca reſpoſta, por cauſa da deſigualdade das vaſas. Com tudo ſe os tres jogadores contrarios concordarem unanimemente em darem eſta caſca reſpoſta ao *quarto* que lha pedir podem-o fazer; porque o jogo he huma convenção que elles podem fazer, e desfazer, quando ſe concordão todos.

X.

X.

Na casca das treze não joga cada parceiro para si, como succede nas outras; os tres contrarios unindo-se todos ajuntão as suas vasas em commum, formando hum só monte, e se fazem cinco, ou mais entre todos ganhão 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.

XI.

Se o jogador que joga a casca das treze, faz menos de cinco vasas, perde de codilho, e reparte o codilho em tres partes iguaes, e dá huma a cada hum dos jogadores. Se ha hum tento de mais no

co-

codilho, pertence ao jogador que lhe fica logo á ſua direita; e ſe ha dous tentos de mais, pertence hum ao que lhe fica logo á ſua direita, e outro ao que ſe lhe ſegue immediatamente.

XII.

O jogador que joga a *caſca* das treze eſtá em tudo ſujeito ás meſmas leis do jogo ordinario.

CAPITULO XVI.

Das Leis ſobre a Eſpadilha obrigada.

I.

SEmpre que ſe joga de quatro deve obrigar a Eſpadilha a ir á Caſca ao que a tiver, ſe todos os tres jogadores paſſarem a primeira vez.

II.

II.

Quando a Eſpadilha he obrigada a ir á caſca, deve ſer tambem o *pé* obrigado a ir, ſe nenhum dos que eſtiverem antes delle tiver a Eſpadilha.

III.

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 ſerem a Eſpadilha, e o *pé* obrigados a ir á caſca, ou não; ou obrigarem até hum certo número de tentos.

He certo que obrigando a Eſpadilha ſómente ao que a tiver, ſem obrigar o *pé* não eſtando ella fóra, fica o jogo muito deſigual; o meſmo ſuccede obrigando ſómente até hum número determinado de tentos.

O

O coſtume mais regular, he de obrigar até cento e vinte tentos.

Os jogadores que não querem jogar com a Eſpadilha ſempre obrigada, são por cauſa da ſua meſma irreſolução os que tem menos vantagem no jogo, porque dão quaſi ſempre os bolos grandes aos jogadores que lhes ficão á ſua direita, deixando-os ir á *caſca* das treze, por elles ſe não atreverem a ir á *caſca* ordinaria.

Os que não querem jogar com a Eſpadilha ſempre obrigada, ſe quizerem que o jogo lhes não ſeja deſvantajoſo, devem concordar, em não entrar nunca com as reſpoſtas para o bolo, logo que elle exceder o número de tentos que obriga a Eſpadilha a ir á *caſca.*

IV.

Se o jogador que joga com

a Eſpadilha obrigada, paſſa ſegunda vez com a Eſpadilha, tem por iſſo a pena de repôr.

V.

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, he obrigado a moſtra-la antes de a ajuntar com as ſuas Cartas; e ſe a não moſtrar antes diſſo tem a pena de repôr.

VI.

O jogador que compra Cartas depois que algum dos outros faz Voltarete ſegundo, e ſendo a Eſpadilha obrigada, não he elle obrigado a moſtra-la ainda que a compre.

VII.

Se algum jogador paſſar ſegun-

gunda vez com a Eſpadilha, no jogo em que ella he obrigada, e depois fizer algum dos outros Voltarete ſegundo, e o que paſſar com a Eſpadilha não comprar Cartas, tem a pena de repôr; porque eſta pena he impoſta ao que paſſa ſegunda vez com a Eſpadilha, em que elle incorreo. He certo que o jogador que compra as Cartas depois que outro faz Voltarete ſegundo, póde ter paſſado ſegunda vez com a Eſpadilha, e fica ſem pena, porque não ſendo obrigado a moſtra-la, não ſe ſabe ſe a comprou, ou ſe a tinha. Com tudo como os jogadores que comprão as Cartas depois do Voltarete ſegundo, não são obrigados a moſtra-las, ſuppõe-ſe que o jogador que apparece neſte caſo com a Eſpadilha a comprou.

VIII.

Se algum jogador paſſar ſegunda vez com a Eſpadilha, no jogo em que ella he obrigada, e o *pé* for á caſca, vai a mão abaixo, e repõe o que tiver a Eſpadilha; porque o *pé* he obrigado a ir á caſca ſuppondo-ſe a Eſpadilha dentro, o que lhe dá huma probabilidade de a poder comprar em oito, ou nove Cartas, que vai buſcar.

Neſte caſo não ſe joga a mão, porque logo que ſe comprão Cartas, o que as comprar, e não moſtrar a Eſpadilha, deve dizelo não a comprando, para não gaſtar mais tempo com huma mão, que não ha de valer.

Aſſim como o *pé* não póde perder á *caſca* a que vai obrigado, quando algum dos outros jogadores, paſſa ſegunda vez com a Eſpa-

padilha, tambem a não póde ganhar, ainda que a ache boa; porque a pode-la ganhar ſem a poder perder, ſería huma grande deſvantagem contra os outros jogadores; e o jogo deve ſer igual.

IX.

Se ſucceder que ſendo o *pé* obrigado a ir á *caſca*, o que comprar as Cartas não moſtre a Eſpadilha, nem ſe achar na mão do *feito*, vão-ſe ver os deſcartes, para examinar ſe ella eſtá nos deſcartes do que foi á *caſca*, ou nos do que comprou as Cartas. Se ſe achar nos deſcartes do que comprou as Cartas, e eſte tiveſſe já paſſado ſegunda vez, repõe, e vai a mão abaixo.

Se ſe achar nos deſcartes do *feito* val a mão, e ganha, ou perde conforme o número de vaſas que fizer; mas tem a pena de repôr; porque no jogo de Eſpadi-

lha obrigada, he neceſſario que ella appareça, e que ſe ſaiba onde eſtá, por fazer iſto huma parte eſſencial deſte jogo. Além de merecer por eſta razão a pena de repôr, o jogador que ſe deſcarta da Eſpadilha, no jogo em que ella he obrigada, merece ainda com maior razão a dita pena, por ſe ſuppôr que ſe deſcarta talvez della, para ſe deſobrigar de jogar a mão temendo de a perder, ou para fazer repôr innocentemente algum dos outros jogadores, fazendo crer que ſe deſcartou della, quando comprou as Cartas.

X.

Se algum jogador for á *caſca* ſem Eſpadilha, e ſem ſer *pé*, o jogador, ou jogadores que eſtiverem depois delle não tem obrigação de moſtrar a Eſpadilha, ainda que a tenhão, ou comprem.

XI.

XI.

O jogador que vai á casca, não deve mostrar a Carta que leva; porque supposto isso seja contra si, póde prejudicar algum dos outros.

CAPITULO XVII.

Das Leis sobre as pagas.

I.

TOdo o jogador he obrigado a pagar os tentos competentes das pagas, quando lhos pedir o que os ganha, seja, ou não *feito.*

II.

Nenhum jogador seja, ou não *feito* he obrigado a pagar mais tentos do que o número dos que lhe pedir o que os ganha, ainda que por esquecimento, ou engano lhe peça de menos; nem he obrigado a pagar os que lhe pedir errados. Por exemplo, não he obrigado a pagar-lhe matadores ainda

que

que os tiveſſe, ſe em lugar de lhos pedir lhe pediſſe cinco diante que não deo. Iſto he reciproco, tanto para o *feito*, como para os contrarios, nas pagas que elles ganhão, quando o *feito* perde.

III.

Se o *feito* recebe de hum dos jogadores o número de tentos que competentemente ganhou; neſte caſo he o outro obrigado a pagar-lhe os meſmos ainda que elle os pediſſe errados; porque como ganha igualmente o meſmo número delles a ambos, e hum não faz caſo do ſeu engano para lhe pagar os que legitimamente lhe deve, fica o outro igualmente obrigado a pagar-lhos. Iſto meſmo he igualmente reciproco do *feito* para os contrarios; porque depois de pagar a hum delles o número completo dos tentos que perdeo, de-

ve

ve paga-lo tambem ao outro, ainda que ſe equivoque, ou engane no modo de lhos pedir.

IV.

Se algum dos jogadores, ſe eſquece de pedir as pagas que ganha, ou parte dellas, póde pedilas em quanto ſe não acabarem de dar as Cartas para a mão ſeguinte; e ſe eſtiver diſcorrendo ſobre ellas para ver ſe ſe lembra das que ganhou, póde ſuſpender o que dá as Cartas, para ver ſe com effeito ſe lembra; com tanto que a tal ſuſpensão não ſeja por muito tempo. Iſto he reciproco tanto para o *feito* como para os contrarios.

V.

O jogador que pedio as pagas logo que as ganhou, ou antes que ſe acabaſſem de dar as Cartas, tem direito de as tornar a pedir, ain-

ainda que ſe tenhão dado as Cartas, ſe lhas não pagárão; porque depois de as pedir a primeira vez não tem preſcripção, com tanto que as peça a tempo que os outros ſe lembrem ainda que lhas devem.

VI.

O jogador que vai á *caſca*, ſe a repõe ſem a querer jogar paga cinco tentos a cada hum dos jogadores que tiverão Cartas; mas não paga matadores ainda que os tenha em algum naipe.

VII.

O jogador que joga á *caſca* das treze ganha cinco tentos de cada hum dos outros matadores, ſe os tem, e cinco diante ſe as dá; e ſe perde paga o meſmo a cada hum.

VIII.

VIII.

Se os jogadores convém em acceitar reſpoſta ao que vai á *caſca* das treze, ſe elle a quer dar, cada hum recebe cinco tentos delle.

IX.

O jogador que pede reſpoſta, ſe os outros lha derão paga as pagas ordinarias; mas não paga matadores ainda que os tenha.

X.

O jogador que pede reſpoſta ganha o bolo, e todas as pagas que lhe competem, ſe nenhum dos outros lha dá, e elle ganha a mão.

XI.

Todas as pagas são dobradas quando ſe joga em favorita, tanto a favor do *feito*, como dos contrarios.

XII.

XII.

Se hum jogador pede as pagas em naipe ordinario, e ſe lembra antes que ſe acabem de dar as Cartas de que ganhou em favorita, póde pedir o reſto; mas ſe ſe tiver acabado de as dar, não tem já direito para as pedir. Iſto he reciproco, para o *feito*, e para os contrarios.

XIII.

Se algum dos jogadores tanto ſendo *feito*, como não o ſendo, pagou as pagas em favorita, devendo paga-las em naipe ſingelo, tem direito para reclamar os tentos que tiver dado de mais, com tanto que os peça em quanto ſe não tiverem acabado de dar as Cartas para a mão ſeguinte.

XIV.

XIV.

Se o *feito* foſſe o que pagou as pagas dobradas devendo-as pagas ſingelas, e hum dos contrarios lhe voltou os tentos que tinha recebido de mais ainda que elle os não pediſſe; neſte caſo he o outro obrigado a fazer a meſma reſtituição ainda que elle a não peça. Do meſmo modo, ſe o *feito* tiveſſe recebido as pagas dobradas de ambos, devendo-as receber ſingelas, e reſtituir a hum dos contrarios o excedente, he obrigado a reſtitui-lo tambem ao outro ainda que elle ſe eſqueça de o pedir.

XV.

O jogador que pede reſpoſta, paga as pagas dobradas, ſe ſe tiveſſe feito em favorita.

XVI.

XVI.

O jogador que ſendo *feito* dá cinco diante, e tem mais de cinco matadores, recebe as pagas de todos os matadores que tiver; mas deve moſtrá-los depois de dar as cinco diante.

XVII.

Se hum jogador depois de dar cinco diante, continuar a jogar para geral, e o perder, ganha não obſtante iſſo as pagas de cinco diante, aſſim como as mais pagas ordinarias, excepto o geral que perde.

XVIII.

O jogador que perde huma mão de reſpoſta, ou de codilho, ſeja na qualidade de jogo que for, além de pagar aos contrarios as pagas ordinarias, paga-lhes tam-

bem

bem matadores ſe os tiver; mas não póde pagar nunca mais de quatro, porque tendo cinco por força ha de ganhar a mão.

XIX.

Ainda que algum dos contrarios do *feito* tenha matadores, não ganha por iſſo nada; porque as pagas dos matadores, ſó ſe ganhão, ou perdem, quando elles ſe achão na mão do *feito.*

XX.

Ainda que algum dos contrarios do *feito* dê cinco diante, ou geral, não ganha por iſſo nada.

XXI.

Quando hum jogador pede pagas a outro, que diz, que já

as

as pagou, e teimão ſuſtentando, cada hum a ſua opinião, devem referir-ſe á decisão de hum terceiro, do jogo, ou de fóra. Se não houver quem decida por não ter reparado niſſo; neſte caſo deve ceder o que as pede, por ſer mais natural o eſquecer-ſe elle de as ter recebido, do que o outro de as ter dado. O que paga preciſa contar os tentos, e paſſa-los ao que os recebe; o qual póde recebelos algumas vezes eſtando diſtrahido, e eſquecer-ſe por eſta razão de os ter recebido.

CA-

CAPITULO XVIII.

Das Leis relativas ao bolo, e a Medalhão.

I.

PAra formar o bolo, entra o primeiro jogador que dá as Cartas com vinte e cinco tentos para o bolo, cinco por dar as Cartas, e vinte do *Medalhão.*

II.

O *Medalhão* he huma peça de ouro, prata, cobre, ou outra qualquer couſa que ſirva de ſinal, para ſe ſaber quem deve entrar com os vinte tentos para o bolo, porque o que entra com elles, paſſa o *Medalhão* ao jogador que lhe fica á ſua direita para eſte entrar com os vinte tentos na mão ſeguin-

te

te, ſe ſe levantar o bolo que eſtá na meza, e não houver alguma remiza.

O *Medalhão* entra ſómente quando não ha bolo na meza, por iſſo, he preciſo hum ſinal para fazer conhecer, quem he o que deve entrar com os tentos do Medalhão, por ſe paſſarem muitas mãos, em que por cauſa de ſe conſervar hum meſmo bolo na meza, ou porque ha muitas remizas, póde eſquecer com facilidade quem foi o ultimo que entrou com elles.

III.

O jogador que dá as Cartas entra ſempre com cinco tentos para o bolo.

IV.

Se o jogador que dá as Cartas ſe eſquece de entrar com os cinco tentos para o bolo, tem qualquer

quer dos outros direito de lhos fazer metter em quanto algum dos jogadores ſe não fizer; e ſe ſe não fizer nenhum dos jogadores naquella mão, tem direito para lhos fazer metter, até que o *contra-pé* paſſe pela ſegunda vez; mas deſde que algum dos jogadores ſe faz, ſeja no jogo que for, ou o *pé* paſſa pela ultima vez, já não ha direito para lho fazer metter os cinco tentos no bolo.

V.

Os jogadores podem concordar em entrar com o número de tentos que quizerem, quando dão as Cartas. Por exemplo de entrar com quatro tentos, em lugar de entrar com os cinco do coſtume, ou com os que quizerem.

VI.

He inteiramente livre jogar

com Medalhão, ou ſem elle, ou em lugar de entrar com vinte tentos do Medalhão, entrar com qualquer outro número em que os jogadores quizerem concordar.

VII.

O jogador que ſe acha com o Medalhão, he obrigado a entrar com os tentos do ſeu valor, ainda que tenha entrado a ultima mão; porque como o Medalhão he hum ſinal para ſe ſaber quem deve entrar com os taes tentos, o que entra com elles deve paſſa-lo para o jogador da ſua direita, ſe não quer entrar outra vez com elles.

VIII.

Se o jogador, a quem pertencer entrar com os tentos do Medalhão, ſe lembrar que com effeito lhe pertencia entrar com elles, e

que

que o outro lho não paſſou por eſquecimento, póde recebe-lo, entrar com os tentos do coſtume, e paſſa-lo ao jogador da ſua direita, ainda que eſte não queira.

O unico jogador que tem direito a não acceitar o Medalhão, quando ſe eſquece de o paſſar em tempo competente, o que entra com os tentos, he aquelle a quem elle pertence immediatamente depois do eſquecimento.

IX.

Nenhum jogador deve ajuntar o bolo para os ſeus tentos, antes de jogar a mão, ou de lha darem por ganha, ainda que tenha certeza de a ganhar.

X.

Se hum jogador ſe eſquece de tirar o bolo da meza, quando o

ganha, póde tira-lo na mão ſeguinte em quanto ſe não fizer algum dos jogadores, ou em quanto não paſſarem todos a ſegunda vez.

CAPITULO XIX.

Das Leis ſobre as Remizas, e ſobre o Recambó.

I.

CAda *Recambó* dura o tempo neceſſario para ſe ajuntarem dez tentos, tirando hum tento de cada bolo que ſe levanta.

II.

Se os jogadores ſe eſquecem de tirar o tento para Recambó de algum bolo que ſe ganhou, aquelle a quem lembrar póde pedi-lo ao jogador, que ganhou o bo-

bolo, com tanto que lembre ainda que ſe não tirou. O Recambó não tem preſcripção; porque hum tento, que he obrigado a dar o que ganhou a mão, não he couſa que entre em conſideração, comparado com o damno que a ſua falta póde cauſar a algum dos jogadores, ſendo obrigados talvez por amor da ultima mão, a perder algum geral, ou a fazer perdas conſideraveis.

III.

Todo o jogador he obrigado a jogar o Recambó, que principiou a jogar, excepto o caſo em que algum accidente impreviſto o obrigue a deixa-lo. Com mais razão ainda he obrigado a acabar de jogar huma mão, depois de a principiar a jogar.

IV.

IV.

Todas as vezes que ſe acaba de jogar hum Recambó trinchão-ſe novamente os lugares, ſe ſe continúa a jogar, excepto, ſe os jogadores concordão todos em continuar a jogar nos meſmos lugares.

V.

Sempre que ſe trinchão lugares para novo Recambó, dá Cartas o que tira a Carta de eſpadas, ainda que foſſe o ultimo que deo as Cartas.

VI.

Juntos os dez tentos do Recambó entrão para o bolo, e logo que ſe levanta eſtá acabado o Recambó.

VII.

VII.

Não he permittido tirar tento do bolo, que tem os tentos de Recambó para o Recambó ſeguinte, nem das remizas ſe as houver ſobre eſte bolo.

VIII.

O jogador que repõe hum bolo he ſenhor de o repôr, ou de o deixar para remiza, com tanto que a reſpoſta não ſeja feita na meſma mão em que ſe formou o bolo; ou que não haja já alguma remiza. O jogador que faz duas reſpoſtas na meſma mão he ſenhor de as fazer entrar juntas, ou ſeparadas.

IX.

Todo o bolo que ſe repõe depois que ha já alguma remiza, fica tambem para remiza, excepto

o caſo em que os jogadores concordem todos no contrario, por falta de tempo para jogar, ou por qualquer outro motivo.

X.

A maior remiza he ſempre a primeira que entra para a meza, e ſe ha muitas vão entrando ſucceſſivamente as maiores primeiro do que as menores.

XI.

A primeira mão em que ſe fórma o bolo, he a unica em que a reſpoſta não póde ficar para remiza; mas como a reſpoſta da ſegunda, ou da terceira mão ſería tambem muito pequena, não tendo havido reſpoſta, podem os jogadores concordar entre ſi em hum termo fixo, até o qual não ſeja permittido deixar as reſpoſtas para remizas.

XII.

XII.

Se algum jogador ſe eſquece de pôr alguma remiza, e os outros ſe eſquecem tambem della, he obrigado a pô-la quando algum ſe lembrar diſſo, ainda que tenhão paſſado muitas mãos; com tanto que ſe tenha continuado a jogar, e que ao menos ſe lembrem dous jogadores de que a tal remiza não entrou para a meza.

XIII.

Toda a reſpoſta procedida de renuncia, ou de Carta de mais, ou de menos, ou por outra qualquer pena, pertence ao bolo, ainda que ſeja de mão de caſca de treze, e entra para a meza quando lhe pertencer entrar pela ſua ordem aſſim como ſuccede com as outras.

XIV.

XIV.

O jogador que no jogo de quatro ſe levanta, havendo remizas para entrar para o bolo, perde o direito que tinha a ellas, e podem os outros tres continuar a jogar, e levanta-las os que as ganharem ſem dependencia delle.

XV.

Nenhum jogador ſe deve levantar do jogo, em quanto dever alguma, ou algumas remizas, excepto no caſo de algum accidente ineſperado, ou concordando todos, ou o maior número em deixar o jogo para outra occaſião, por ſer tarde, ou por outra circunſtancia.

XVI.

As remizas não ſe repartem pelos jogadores, excepto no caſo

em

em que não ha tempo para continuar a jogar, e em que os jogadores não esperão poder ter occasião de continuarem o jogo. Outro caso em que se podem repartir as remizas pelos jogadores he aquelle em que concordão todos nisso.

XVII.

Todas as vezes que ha alguma, ou algumas remizas devem assentar-se em hum papel, ou nas costas de huma Carta de jogar com lapis, ou tinta, para evitar esquecimentos, e dúvidas.

XVIII.

O jogador que repõe a remiza, he o que a deve assentar; mas qualquer dos outros, ou ambos tem direito para examinar se está exacta.

XIX.

XIX.

Qualquer dos jogadores tem direito para contar os tentos do bolo, e os da remiza para examinar ſe ha, ou não engano.

XX.

O jogador que entra com alguma das ſuas remizas, he o que a deve riſcar para ſe ſaber que eſtá ſatisfeita; mas deve aviſar os outros para que lha vejão riſcar. Se ſe eſquecer deſta advertencia, e os outros duvidarem ſe elle entrou com ella, tem obrigação de tornar a entrar com ella para a meza.

XXI.

Não ſe deve fazer entrar para a meza huma remiza, por grande que ella ſeja por duas vezes. Huma remiza entra toda para o bolo, excepto o caſo de concorda-

rem

rem todos os jogadores em a dividir para entreter o jogo com mais calor.

XXII.

Cada remiza entra para a meza quando lhe pertence, ſem que o jogador que entra com ella tenha arbitrio de a deferir para outra mão, ainda que lhe pertença entrar quando elle dá as Cartas no jogo de quatro, em que não joga, nem tem por eſſa meſma razão direito ao bolo daquella mão.

XXIII.

Se o jogador que perde duas reſpoſtas na meſma mão quer entrar com ambas juntas, contão-ſe os tentos de ambas, como ſe foſſe ſómente huma, e entrão primeiro do que qualquer outra, que não iguale o producto de ambas.

CA-

CAPITULO XX.

Das Leis relativas a alguns accidentes do jogo.

I.

TOdas as vezes que ſe confundirem as Cartas que ſe acharem ainda no reſto do baralho, miſturando-ſe com os deſcartes, ou eſpalhando-ſe pela caſa, ou pela meza por cauſa do vento, ou de outro accidente, vai a mão abaixo. Com tudo ſe o *feito* tiver já comprado, ou ſe ſe tiver feito ſó, e moſtrar que tem ganho decididamente com o jogo que tiver, neſte caſo ganha a mão.

II.

Se alguma peſſoa de fóra do jogo, miſtura, e confunde as Cartas

tas por diſtracção de maneira que ſe não poſsão pôr no ſeu antigo eſtado ſem ſerem viſtas, vai a mão abaixo. Exceptua-ſe tambem o caſo em que o *feito* tenha já comprado, ou tendo-ſe feito ſó, tenha a mão ſeguramente ganha, em cujas circunſtancias a fica ganhando não obſtante a miſtura, ou confusão de outras Cartas.

III.

Se alguma peſſoa de fóra do jogo, nomeia algumas Cartas de algum dos jogadores, fazendo-as conhecer aos outros por não reparar no que diz, ou por não ſuppôr a couſa de conſequencia, joga-ſe não obſtante iſſo a mão. He certo que hum caſo deſtes póde fazer perder a hum jogador huma mão, que podia ganhar ſe os outros não conheceſſem as ſuas Cartas; mas como huma ſemelhante im-

imprudencia não ſuccede por culpa dos jogadores, não ha pena para ella, porque as penas do jogo são ſómente para os que jogão.

IV.

Se depois que os jogadores eſtiverem todos encartados ſucceder que as Cartas dos deſcartes ſe eſpalhem, e voltem por cauſa do vento, ou de qualquer outro motivo, joga-ſe não obſtante iſſo a mão; e ganha o que fizer as vaſas competentes para ganhar. He verdade que as Cartas dos deſcartes, que ſe tiverem viſto podem dicidir muito da mão; mas quando ſemelhantes acontecimentos não ſuccedem por culpa de algum jogador, e são naſcidos de hum mero acaſo, continua-ſe a jogar não obſtante a vantagem, ou deſvantajem que iſſo póde cauſar a algum dos jogadores.

V.

V.

Se algum dos jogadores faz voltar por effeito de algum acaſo huma, ou mais Cartas do reſto do baralho, que eſtá ſobre a meza, não tem pena ſe ſe conhecer que foi hum mero effeito do acaſo, e ſe ſe não ſeguir o perder algum dos outros a mão por amor diſſo; mas ſe as Cartas que elle tiver feito ver decidirem da mão, repõe, e vai a mão abaixo.

VI.

Se algum dos jogadores deixar cahir as ſuas Cartas da mão por effeito do acaſo, de modo que ſe vejão algumas, não tem pena ſe iſſo não decidir do ganho, ou perda da mão a favor de algum dos outros. Com tudo ſe iſſo fizer ganhar a mão ao que a perderia ſe

lhe não viſſe as Cartas, neſte caſo repõe, e vai a mão abaixo.

VII.

Se o jogador que por effeito de algum acaſo faz voltar as Cartas do baralho repõe, paga as pagas, e vai a mão abaixo. Com tudo ſe algum dos outros reclamar a mão, dizendo que quer ganhar de codilho; neſte caſo joga elle, e outro contra o que quer ganhar de codilho, o qual repõe tambem, ſe com effeito não ganha de codilho.

Eſte caſo he o meſmo que o de pedir reſpoſta, porque não podendo já ganhar a mão o *feito*, no caſo de querer o outro codilhar, pede reſpoſta, e jogão ambos contra elle.

VIII.

Se o *feito* deixa cahir as ſuas Car-

Cartas por descuido, não tem pena, por não prejudicar com isso os outros jogadores; visto que de se lhe verem as suas Cartas, só se lhe póde seguir o prejuizo a elle.

Póde succeder que o *feito* chegue á baixeza de deixar ver algumas vezes as suas Cartas para mostrar ao contrario fraco, que precisa de que o ajudem por ter máo jogo; mas o tal parceiro não deve fazer caso disso, e jogar sempre para resposta, ou para codilho, não podendo ser resposta.

IX.

Se se achar huma Carta voltada no baralho, quando o *feito* for comprar, seja para a qualidade de jogo que for, joga-se não obstante isso a mão, ainda que a Carta voltada seja hum Rei, ou hum Az negro. Com tudo se em lugar de huma Carta se acharem

duas, ou mais voltadas, vai a mão abaixo.

X.

Se ſe acha huma Carta voltada no baralho, quando algum dos contrarios vai comprar, depois que algum dos jogadores ſe faz ſeja na qualidade de jogo que for, joga-ſe não obſtante iſſo a mão, ainda que a Carta voltada ſeja hum Rei, ou hum Az negro. Com tudo ſe ſe acharem duas, ou mais Cartas voltadas vai a mão abaixo.

XI.

Se hum dos contrarios do *feito*, paſſando Cartas a outro, achar alguma Carta voltada nas que deixar ficar para elle comprar, he obrigado a compra-la não obſtante iſſo; porque eſta Carta não póde paſſar depois diſto para diante nem ir para os deſcartes.

XII.

XII.

Se nas Cartas que hum dos contrarios do *feito* paſſa a outro ſe achar alguma Carta voltada, aquelle a quem ſe paſsão não he obrigado a compra-la, ſe não quizer comprar mais do que o número das que ſe acharem antes da Carta voltada; mas ſe quizer comprar mais do que as que eſtão até a ella, então he obrigado a compra-la tambem.

XIII.

Se o jogador a quem ſe paſsão as Cartas tiver já deitado nos deſcartes as Cartas de que ſe deſcarta, contando com o número das que lhe paſſa o outro, então he obrigado a comprar todas as que lhe paſſa não obſtante vir entre ellas huma carta voltada; e iſto

ain-

ainda que a Carta voltada ſeja a ultima.

XIV.

Se nas Cartas que ſe deitarem nos deſcartes por não haver quem as compre apparecer alguma voltada, ainda que a Carta voltada ſeja hum Rei, ou hum dos tres matadores, póde o *feito* não obſtante iſſo jogar a geral ſe quizer, ſem que os outros lho poſsão embaraçar por eſte motivo.

CAPITULO XXI.

Reflexões ſobre as Leis precedentes.

A Falta de leis eſcriptas para regular o jogo do Voltarete, faz com que muitos jogadores devirſifiquem infinitamente de ſentimento a eſte reſpeito ſeguindo a maior par-

parte delles, não os principios arrasoados que derivão da natureza do mesmo jogo; mas os systemas estabelecidos nas companhias onde jogão. Acostumados por este motivo a julgar differentemente os casos que a occurrencia produz mais vezes, de necessidade hão de achar em grande parte estas leis, opostas ao seu costume, e por consequencia ao seu modo de pensar. Isto mesmo conheci eu, quando emprehendi este Tratado; mas como conheci tambem a impossibilidade de me poder conformar com os sentimentos de todos os jogadores, e com os systemas contradictorios da maior parte das companhias, julguei que me não devia desanimar em huma empreza, em que qualquer outro que a emprehendesse se havia de necessariamente achar com pouca differença nas mesmas circunstancias.

De-

Desejando chegar-me a razão, tanto como a natureza do jogo, e o meu modo de pensar mo permittissem, fiz os esforços que me forão possiveis para conseguir este fim, consultando não só as leis dos jogos que tem analogia com o Voltarete; mas tambem muitos jogadores dos que tem aprofundado mais sériamente este jogo. A pezar de tudo isto não tenho a ridicula vaidade de suppôr que consegui completamente o fim a que me propuz, e de que as minhas decisões são em tudo as melhores, e as mais justas. O homem he naturalmente sujeito ao erro, e muito principalmente em materias de mera opinião, como succede a respeito de huma grande parte das decisões deste jogo, em que cada jogador crê ter sempre a razão da sua parte; por isso longe de me inquietar com as criti-

ti-

ticas dos que penſarem de outro modo, olha-las-hei como hum effeito natural, e neceſſario de huma obra que apparece pela primeira vez ao público.

Se eu fizeſſe a recopilação das leis do Voltarete, extrahidas de differentes Tratados, onde ellas ſe achaſſem eſpalhadas, não tomaria o trabalho de as motivar como faço na maior parte deſtas; mas como são quaſi todas tiradas da razão, e da natureza do jogo, julguei eſta ſatisfação indiſpenſavel, principalmente para os jogadores, que não tomando nunca o trabalho de examinar as couſas, julgão de tudo á primeira viſta, e decidem como erro, e abſurdo o que ſe não concorda com o ſeu modo de penſar.

Aſſim como motivei a maior parte deſtas leis, te-las-hia motivado todas, ſe iſſo me não pareceſſe

deſ-

desnecessario, a respeito daquellas, cuja razão se patentêa claramente á primeira vista. As que não são desta natureza, e se não achão motivadas, não he porque eu julgasse isso desnecessario; mas porque a razão desta lei, se acha motivada em outra, ou em outras semelhantes, ou ao menos que lhe são analogas em grande parte.

Querendo motivar todas as leis do Voltarete com as razões circunstanciadas que as motivão, sería preciso não sómente fazer hum grande volume; mas repetir innumeraveis vezes as mesmas cousas, o que o faria minucioso, e enfadonho. Eu vou mostrar alguns exemplos que provem o que acabo de expôr.

A pag. 129 a Lei XXII. do Capitulo *das Leis sobre a modo, e circunstancias em que os jogadores se podem fazer, ou passar na primeira*

pas-

paſſagem, digo: *O jogador que volta huma Carta para fazer Voltarete de erſpeito, 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 as compras ás ſuas Cartas.*

He deſneceſſario motivar huma lei tão clara, e evidente de ſua natureza que ſe faz conhecer á primeira viſta de todos os jogadores, que não eſtiverem preoccupados com o coſtume de huma pratica contraria. O jogador que ſe eſquece de deitar os Azes pretos na meza, quando faz Voltarete de reſpeito, não offende, nem prejudica os outros em couſa alguma; porque, que mal ſe lhes póde ſeguir de que elle moſtre os taes Azes antes, ou depois de voltar a Carta? Se ſe póde ſeguir algum damno deſte eſquecimento,

he

he ſómente para o que volta; porque ſe não tem os Azes pretos repõe; e ſe continúa o eſquecimento até miſturar as compras com as ſuas Cartas repõe, e tanto em hum como no outro caſo vai a mão abaixo, pelas Leis XXIII., e XXIV. do meſmo Capitulo.

Neſtas circunſtancias ſería huma ſemrazão impôr pena a hum deſcuido tão inſignificante, e que além de não ſuppôr dólo, não póde offender os outros jogadores.

As meſmas Leis XXIII., e XXIV. que acabo de citar podem ſervir tambem de exemplo para moſtrar a deſneceſſidade de motivar as Leis do jogo que são claras de ſua propria natureza.

A Lei XXIII. diz: *Se o jogador que quer fazer Voltarete de reſpeito, e que depois de voltar a Carta do baralho, compra, e miſtura as Cartas da compra com as ſuas*

an-

antes de mostrar os Azes pretos, tem a pena de repôr, e vai a mão abaixo. Depois que hum jogador mistura as Cartas da compra com as suas, já os outros não podem saber se comprou os Azes pretos, ou se os tinha, ou se comprou algum delles. O dólo que se póde suppôr neste caso, e o prejuizo que poderia causar aos outros jogadores se lhe deixassem jogar a mão são as causas, por que se lhe impõe a pena de repôr, e porque vai a mão abaixo para que elle a não possa ganhar.

A Lei XXIV. diz: *O jogador que volta huma Carta do baralho, julgando que tem os Azes pretos, e se acha que os não tem repõe, e vai a mão abaixo.* A Carta que o tal jogador volta, póde ser tal que lhe faça conta a elle, ou a algum dos outros para se fazer em licença, Voltarete de respeito, ou em Voltarete segundo, ou para o

apar-

apartar da idéa que talvez tivesse de se fazer em algum destes jogos, por isso tem a pena de repôr; e vai a mão abaixo.

A pag. 216. digo na Lei III. do Capitulo *das Leis sobre os jogadores que tem Carta de mais, ou de menos no fim da mão. 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.* He desnecessario motivar esta Lei do jogo, porque além de se acharem motivadas outras que lhe são analogas, qualquer pessoa de mediocres luzes conhece facilmente a razão sobre que se funda.

He certo que se o jogador, que se acha no fim da mão com Carta de mais, ou de menos perde de Codilho, paga o codilho a quem lho ganha, e paga além disto as pagas ordinarias. Se perde

de

de reſpoſta repõe a reſpoſta do jogo além de que perde por ter Carta de mais, ou da menos, e paga as pagas ordinarias. Eſta Lei he juſta, e neceſſaria, porque o jogador que codilha a mão não tem culpa em ter o *feito* Carta de mais, ou de menos, e por conſequencia não deve perder o direito que tem a ganhar o codilho, e as pagas: o meſmo ſuccede a reſpeito da reſpoſta. Ora he evidente que podendo o *feito* perder huma mão de codilho, ou de reſpoſta, deve ter tambem direito para a ganhar; porque ſem iſſo jogaria com muita deſigualdade, tendo contra ſi a grande deſvantagem de poder perder ſem poder ganhar.

Em algumas companhias eſtá eſtabelecido o uſo de repôr o jogador que ſe acha com Carta de mais, ou de menos, e não valer

a mão; mas conhece-ſe claramente pelo que acabo de expôr, quanto eſte uſo he contrario aos principios da razão que devem ſervir de baſe ás Leis do jogo.

A razão que dão alguns jogadores de que quem joga com Carta de mais tem mais vantagem, por poder ter hum trunfo, ou huma Carta de mais que lhe faça ganhar a mão, não he ſufficiente; porque havendo ſempre hum naipe de trunfo, e tres falſos, a deſvantagem eſtá ſempre da parte de quem tem Carta de mais, tomando as couſa naturalmente.

He certo que póde ſucceder que hum jogador compre huma Carta de mais por conhecer pelas coſtas que he hum trunfo, para ganhar com mais ſegurança; mas para iſto he preciſo que elle ſeja muito inclinado a obrar de má fé, e que ignore inteiramente o cal-

cu-

culo do jogo. Comprando huma Carta de mais, não póde ganhar geral, e repõe com certeza o bolo: por conſequencia comprando huma Carta de mais com malicia, perde o poder ganhar geral, e perde huma reſpoſta; e iſto unicamente pelo pequeno intereſſe das pagas ordinarias, viſto que pela pena de repôr torna a pôr na meza o bolo que levanta.

Além de tudo iſto, o jogador que compra huma Carta de mais, ainda que ſeja hum trunfo grande, não tem certeza de lhe ſer, ou não neceſſario, porque não ſabe que Cartas compra juntas com elle; excepto ſe o jogador he dos que conhecem as Cartas pelas coſtas; neſte caſo o que devem fazer os outros he não jogar com elle.

A reſpeito do jogador que tem Carta de menos, não ha razão de ſe lhe ſuppôr malicia; a

não ſer a de deixar cahir huma Carta falſa para não ſervir algum Rei. Em qualquer das duas circunſtancias a pena de repôr he baſtante para os apartar de ſemelhantes idéas.

Eu modeſiquei algumas Leis tiradas de outros jogos analogos a eſte, conformando-as mais com os principios da razão, para as fazer tanto como me foſſe poſſivel juſtas. Por exemplo a Lei LV. do jogo Francez *L' hombre à trois* (*vê Academie des Jeux* pag. 202.) diz que ſe não podem pedir as pagas depois que ſe cortão as Cartas para a mão ſeguinte; excepto ſe ſe baralhaſſem, e cortaſſem de propoſito as Cartas com precipitação para não dar tempo ao que ganha as pagas de as pedir.

Como no jogo do Voltarete ſe joga regularmente com dous baralhos, e eſtá ſempre baralhado

aquel-

aquelle com que ſe hão de dar Cartas na mão ſeguinte, o tempo preciſo para as cortar he tão pouco, que baſta a mais pequena diſtracção para fazer perder a hum jogador as pagas que ganhou; por iſſo julguei conforme á razão determinar eſte tempo até ſe acabarem de dar as Cartas.

A reſpeito das renúncias ha alguns jogos, nos quaes ſe pagão todas com a repetição da meſma pena, ainda que ſe repitão muitas vezes na meſma mão; mas iſto não póde ter lugar no Voltarete em que huma vaſa tirada de huma parte para outra decide regularmente da mão, e em que o renunciante além da pena de repôr tem tambem a de lhe tirarem a vaſa que cortou fazendo a renúncia. Os jogos em que o número das vaſas, ou dos pontos augmenta, ou diminue o ganho, podem ad-

mittir a repetição da pena por cada nova renuncia; mas o Voltarete onde isso não decide nada, não deve ter pena senão até o ponto onde se puder suppôr malicia; e prejuizo para os outros jogadores.

Além das Leis do Voltarete que não tem pena, por se suppôr que a sua infracção he feita com o consentimento de todos os jogadores, ha outras que a não tem; mas por hum motivo differente. Estas são as que constituem a decencia, e gravidade do jogo, e que os jogadores devem respeitar ainda mais do que as penaes. A razão, por que estas Leis não são penaes, he porque os jogadores que não são capazes de se comportarem segundo as regras da seriedade, e da decencia, depois de conhecerem as regras do jogo a que se sujeitão, não devem ter outra pena

se-

ſenão a de não ſerem admittidos a jogar com os que as praticão.

CAPITULO XXII.

De algumas reflexões neceſſarias.

O *Voltarete* he hum dos jogos carteados mais proprios para recrear as peſſoas que o ſabem jogar, e que tem entrado no eſpirito do jogo; mas para iſto são preciſas algumas circuſtancias, a que o jogador prudente deve attender, quando joga eſte jogo com animo de ſe recrear, e paſſar agradavelmente o tempo.

Em primeiro lugar deve lembrar-ſe quando principia a jogar, que a probabilidade de perder he igual á de ganhar, e jogar por eſta razão com o animo determinado de ſe não affligir, ou inquietar

tar ainda que perca; porque ſendo tão natural o perder como o ganhar; ſería hum louco, ou hum homem ſem razão ſe ſe inquietaſſe com huma couſa a que ſe expôz voluntariamente, ſabendo o que lhe podia ſucceder. Neſtes termos todo o jogador prudente deve aſſentar-ſe a jogar com o deſignio determinado de jogar do principio até o fim do jogo com a meſma tranquillidade de eſpirito, com que principia, tanto quando a fortuna lhe for contraria, como quando lhe for favoravel.

O jogador que ſe afflige quando perde, queixando-ſe da fortuna he hum inconſequente, que ſe inquieta com o mal que elle meſmo procurou; e em lugar de achar no jogo o recreio que procurava, acha hum tormento continuado que o faz infeliz, tirando-lhe o ſocego de eſpirito, tão ne-

neceſſario para a felicidade da noſſa exiſtencia. O jogador que ſe afflige com a perda do jogo, perde pouco a pouco a razão, e chega algumas vezes a imprudencia, ou o freneſi a fazer foguetes que o tornão aborrecivel, e inſupportavel, muitas vezes por amor de perdas inſignificantes. Muitas peſſoas que ſe conduzem com prudencia, e generoſidade nas acções, que o curſo ordinario da vida lhes preſenta, deſmentem muitas vezes no jogo a boa opinião que tem adquirido pela regularidade das outras acções, conduzindo-ſe a exceſſos que os fazem envergonhar de os ter commettido, quando a tranquillidade de eſpirito os deixa tornar a fazer uſo da ſua razão. As imprudencias do jogo não são nunca deſculpaveis; porque ſuppoſto ſejão naſcidas de huma alienação de eſpirito que tira

ra á liberda da razão, eſta alienação de eſpirito he originada da ambição do ganho; e a baixeza da ſua origem he baſtante vil para fazer o homem deſprezivel. O jogo he a verdedeira pedra de toque, onde ſe conhecem as almas grandes, e as affectadas, e hum dos meios mais ſeguros para analyſar, e conhecer os homens. Numa palavra todo o homem que quizer jogar, deve eſtudar ſobre o modo de ſe vencer, e de deſtruir o fogo que a paixão do intereſſe lhe fizer naſcer, para não dar huma má idéa do ſeu caracter, e para ſe não fazer aborrecivel.

Para conſeguir eſte fim he bom que o jogador ſe não exponha a perder huma ſomma tal que deſordene o curſo economico, e regular da ſua caſa, e dos ſeus negocios. O jogador prudente deve regular no principio do jogo, a

quan-

quantia que póde perder ſem grande conſtrangimento, e levantar-ſe do jogo logo que a perde, ſem correr cegamente atraz da desforra, que faz naufragar quaſi ſempre a maior parte dos jogadores.

O jogador prudente deve conhecer ſe as peſſoas com quem joga, ſabem, ou não jogar bem; ſe joga com jogadores que não conheção bem o jogo, talvez porque leva mais vantagem com elles; não ſe deve inquietar ſe lhe fizerem perder algumas mãos por cauſa da ſua ignorancia. Querer que jogaſſem bem a ſeu favor, e mal contra, ſería o cumulo da inconſequencia. O jogador que ſe inquieta com os que jogão algumas mãos mal, não deve jogar ſenão com os que forem tão bons jogadores como elle.

O jogador que joga forte, não deve jogar em caſas ſuſpeitas, prin-

principalmente tendo ao pé de ſi algumas peſſoas que não conheça de probidade ; porque hum eſpectador que vir o ſeu jogo póde faze-lo perder, fazendo ſinaes a hum dos outros, que elle não poſſa conhecer, nem deſconfiar da cauſa que o faz perder.

Outra precaução neceſſaria he a de não jogar com peſſoas que não ſejão de conhecida probidade; porque dous jogadores, que ſe entenderem podem roubar as peſſoas com quem jogarem o *Voltarete* ſem que ſe conheça com facilidade. O que ſe deve ſobre tudo evitar, he o jogar nas caſas públicas de jogo; onde ſe achão regularmente ſujeitos que olhando o jogo como huma profiſsão, não são demaziadamente eſcrupuloſos ſobre os meios de conſeguirem os ſeus fins.

Quando as peſſoas com quem

ſe

ſe joga não são de huma probidade conhecida, he preciſa muita cautela, e attenção com ellas, em quanto ſe não conhecem. Eu tenho encontrado jogadores que preparavão, e diſpunhão as Cartas para dar hum geral declarado em copas, em *Voltarete de reſpeito* logo na primeira mão; e ſe ſe ſuſpendia o jogo, e elles tinhã occaſião de repetir novamente a manobra, não fazião o mais pequeno eſcrupulo diſſo.

Eu vi declarar a hum ſujeito geral em copas, em *Voltarete de reſpeito* com oito trunfos de tres matadores, e Rei de eſpadas, a *mão* jogou eſpadas, o *contra-pé* cortou com hum trunfo porque eſtava baldo a ellas, e o *feito* não obſtante ter o Rei de ſepadas, recortou, eſcondeo o Rei de eſpadas de traz de hum trunfo, e eſtendeo o jogo na meza dizendo que ti-

tinha ganho. Os contrarios que virão tudo trunfos, e que não tomárão o trabalho de contar as Cartas, cahírão na esparrela; não obstante ter hum tres trunfos de Az, e o outro, hum que fazião quatro trunfos, por consequencia não podia o *feito* ter mais de oito, e havia de necessariamente ter huma Carta de ouros, ou de páos para servir hum dos Reis dos contrarios, e devia perder o geral. O que tinha os tres trunfos de Az mostrou-os, depois que o *feito* deitou as Cartas na meza, e disse, se eu tivesse mais hum trunfo não havia de ganhar o geral; o outro mostrou o outro trunfo, e com tudo isto nenhum se lembrou de que o *feito* devia ter espadas, ou huma Carta falsa de outro naipe; porque o que cortou espadas tinha Rei de ouros, e outro tinha o de páos; o que lhas dava huma

se-

ſegurança total de fazerem perder ao *feito* o geral; porque cortando eſpadas havia de ter huma Carta de outro naipe, viſto não poder ter mais de oito trunfos.

Eu aponto eſte exemplo para que os jogadores ſe não deixem illudir com as primeiras apparencias, e para que fação jogar as mãos até o fim, ou ao menos para que quando algum jogador deita as Cartas na meza examinem, ſe renunciou, ou ſe tem Carta de mais, ou de menos.

Os eſpectadores que eſtão a ver jogar de fóra devem calar-ſe vejão o que virem, e não ſe entermetterem nunca, a animar, ou deſanimar os jogadores, para que ſe fação, ou para que ſe fação em tal, ou tal jogo, com preferencia a outro; porque iſſo póde decidir muitas vezes do ganho do jogo, e prejudicar alguns dos joga-

do-

dores. As palavras ainda as que parecem mais indifferentes, podem ser algumas vezes nocivas, e fazer conhecer a algum dos jogadores o jogo de outro, ou parte delle. Por exemplo, hum espectador vendo Basto, Manilha, Dama, e Valete de hum naipe ao jogador que lhe fica ao pé de si, diz, que se fosse Espadilha podia entrar, dando a entender aos outros que o tal tem o Basto; qualquer dos que se fizer, tem neste caso a vantagem de saber onde está o Basto, o que lhe póde ser de grande utilidade; porque de saber onde está huma Carta depende innumeraveis vezes o ganho, ou perda de huma mão.

Em huma palavra os jogadores que estão de fóra devem ser espectadores mudos, e não dar nunca sinal do jogo, seja por palavras, ou por gestos.

Tam-

Tambem não he permittido aos eſpectadores accuſarem as renúncias, ou Cartas de mais, ou de menos, nem ſe algum dos jogadores pagou, ou não, ou ſe entrou com os cinco tentos para a meza, ou com o medalhão. Os eſpectadores devem ver, calar-ſe, e não dizer nada a reſpeito do jogo, excepto depois de ſe ter jogado a mão, não ſendo em couſa que prejudique algum dos jogadores, ou em alguma dúvida, ſendo perguntados.

Os eſpectadores devem aſſentar-ſe ao pé dos ſeus amigos, ou daquellas peſſoas com quem tem mais relações; porque he mais natural ver jogar as peſſoas que ſe eſtimão mais, e a quem ſe deſeja ver ganhar, tanto mais que ha alguns jogadores tão credulos, ou ſuperſticioſos que ſe zangão com as peſſas que tem ao pé de ſi, julgan-

gando que são a causa de elles perderem. Se ha algum jogo a que esta zanga seja desculpavel de algum modo he o Voltarete, em que hum espectador pode fazer perder o jogador sem elle saber o como.

F I M.

IN-

INDICE

Dos Capitulos que contém este volume.

CAP.

CAP.

PARTE II.

CAP.

ADVERTENCIA.

O Conhecimento de que se não procura o Tratado do Voltarete para aprender por elle o jogo, foi o motivo porque tratei rapidamente dos seus principios para tratar com mais extensão as suas Leis; visto fazerem ellas o principal objecto desta obra. Não entrei na explicação de todos os termos de que me sirvo; por serem geralmente conhecidos dos jogadores. Alguns destes termos, por exemplo, *parceiros* não são tomados sempre segundo a sua verdadeira accepção; porque conformando-me ao uso commum, julguei desnecessaria huma exactidão escrupulosa, pouco consequente em huma obra de semelhante natureza.

A pag. 9 deve ler-se o titulo do Cap. *Do número dos Jogadores*, em lugar de *Do número das Cartas*. A pag. 29 falta a palavra Valete na linha 7, e Dama na linha 8, e seis em lugar de cinco na linha 9. A pag. 78 lea-se na linha 7 *feito* em lugar de *forte*; e na linha 12 *forte* em lugar de *feito*. Os Leitores conheceráõ com facilidade outros erros de imprensa que se encontrão neste Livro.