



Centro Antiq. Alecrim, Lda.

Livreiros Antiquários

R. do Alecrim, 48-50

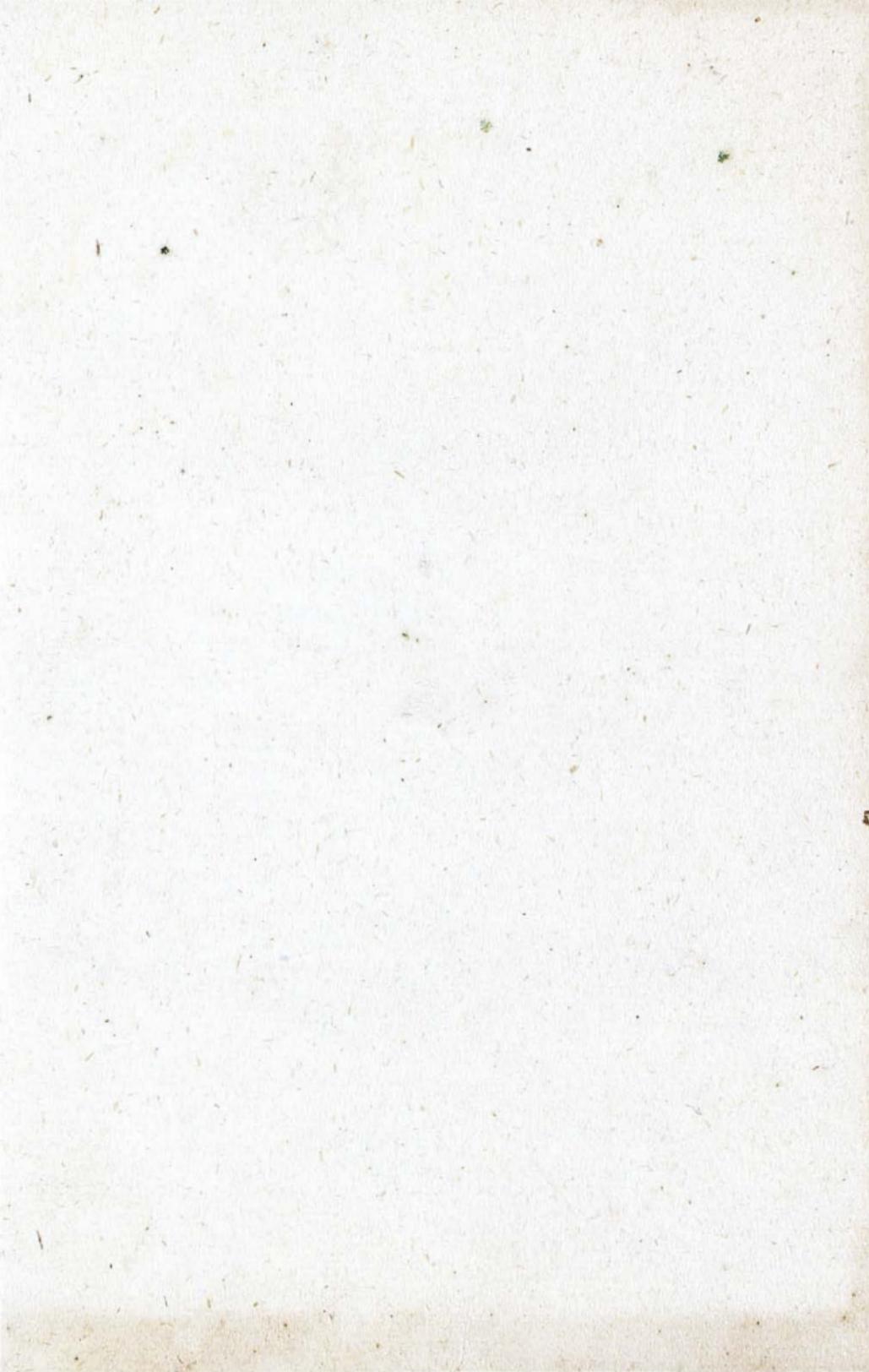
Tel. 366892 - Lisboa

N.º 6446

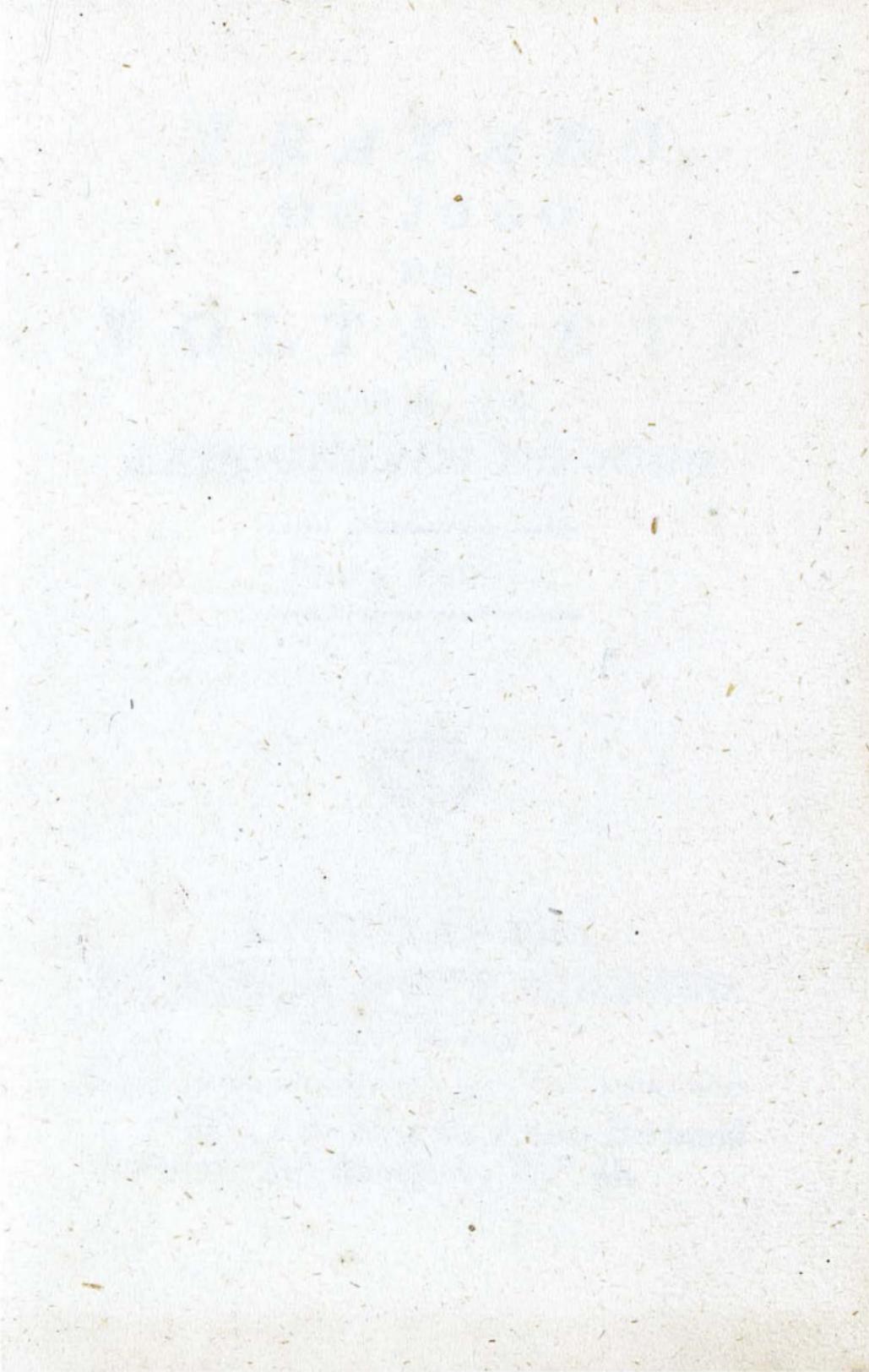
US# 90

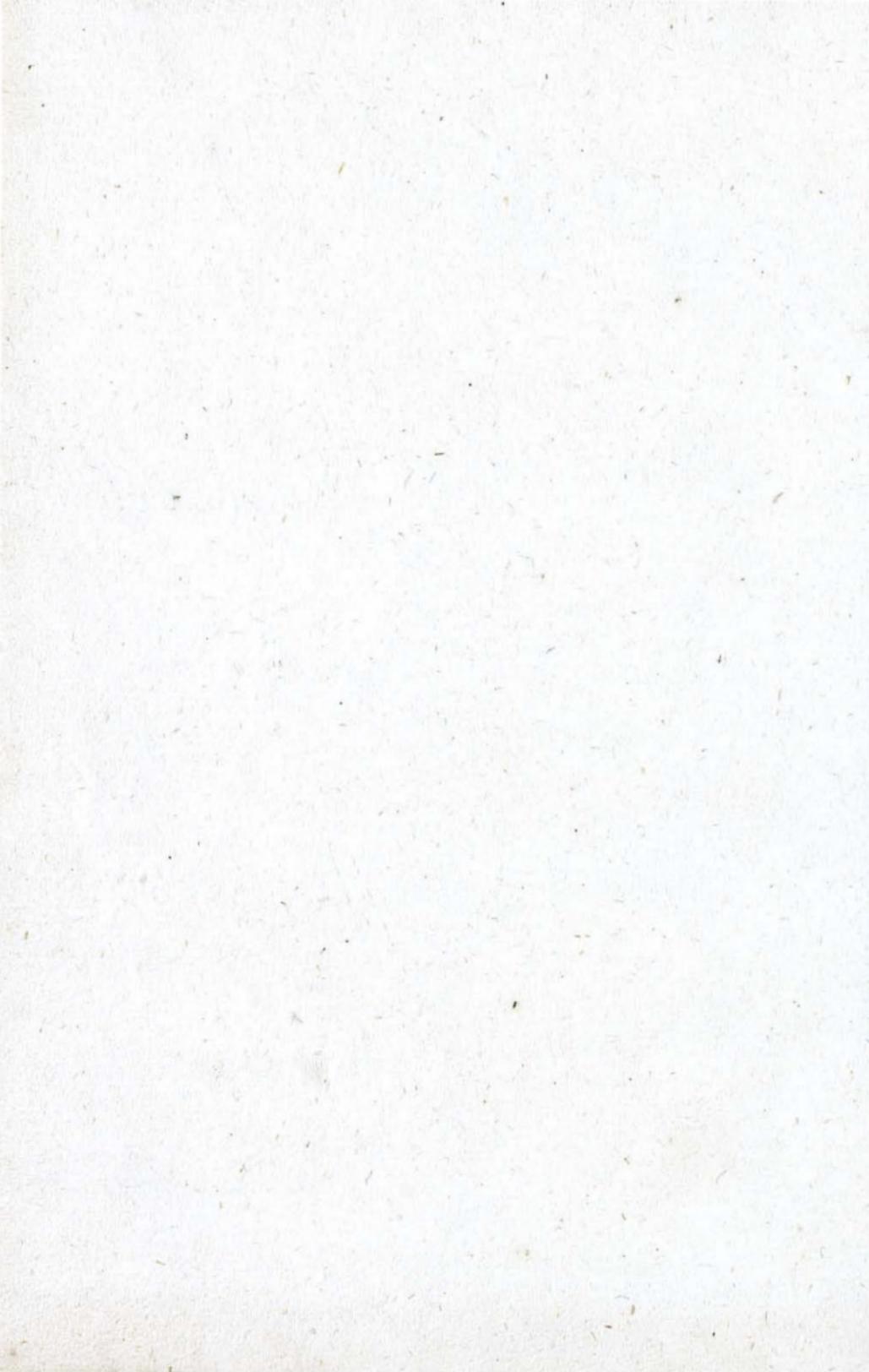
Aut. - Aut. de Lisboa
Vol. de Divisão
Biblioteca - vol. 3. 18/14
Refer. a 18 de 1279

N.º. 586258









T R A T A D O
D O J O G O
D O
V O L T A R E T E
C O M A S
LEIS GERAES DO JOGO.

NOVA EDIÇÃO.



LISBOA: 1834.
NA. TYP. DE JOSE' B. MORANDO.
Com Licença.

~~~~~  
*Vende-se na Loja da Viuva Bertrand  
& Filhos, aos Martyres, N.º 45.*

THE PATENT  
OFFICE

FOR THE  
UNITED STATES

OF PATENTS

AND TRADE MARKS



JOSEPH B. MORRIS  
BY JOSEPH B. MORRIS

Com. Licenses

Printed and Published by  
the Patent Office, Washington, D. C.



TRATADO

DO

JOGO

DO

VOLTARETE.



PART E I.

CAPITULO I.

*Do numero das Cartas.*

**P**ARA 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 nove.

## CAPITULO II.

### *Da ordem natural das Cartas.*

**E**U 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 entram 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, Va-lete, az, dous, tres, quatro, cinco, seis, e sete.

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 az de espadas, e o de páos são sempre trunfos em todos os naipes. O ás de espadas toma o nome de Espadilha, e he sempre o primeiro trunfo em todos os naipes, e o az de páos toma o nome de Basto, e he sempre o terceiro trunfo.

## CAPITULO III.

*Da ordem das Cartas quando são trunfos.*

**F**ica 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 gosa deste privilegio, quando o seu naipe he trunfo; de modo que não póde haver duas Manilhas no mesmo tempo. Por exemplo se se joga em espadas, o dous de espadas he a Manilha, e as outras tres são as ultimas Cartas dos seus nai-

pes. 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, sinco, 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.

## CAPITULO IV.

*Do modo de baralhar, e dar as  
Cartas.*

**J**Untos 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, offerêce-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 naipe. O parceiro, que se acha ter a Carta

de espadas, he o que dá as Cartas a primeira vez. Na segunda mão da Carta 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, com que se ha de dar 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-nas á sua esquerda, que 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 distribuiu a cada parceiro , fazem quarenta : numero de que se compõe o baralho , com que se joga o *Voltarete*.

## CAPITULO V.

### *Do numero dos Jogadores.*

**P**Elo que acaba de dizer fica claro , que o *Voltarete* se joga de tres. Não obstante ser este jogo essen-

cialmente 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 pôde 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 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 expõem-se elles a isso: e com effeito he melhor perder os tentos das pagas, do que expôr-se a perder duzentos, ou

mais, quando não ha mais probabilidade de ganhar, do que de perder.

## CAPITULO VI.

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

**D**Epois 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 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 emprehen-

der 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 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, junta as Cartas do naipe que o feito nomeou por trunfo, 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 sobeirão 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, póde fazer o que se lhe segue, pedindo igualmente licença, 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 na 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 naites, e *Voltarete de respeito* prefere a tudo. Para fazer *Voltarete de 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 ázes pretos (he assim que se designão a Espadilha, e o Basto; porque estes dous ázes 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 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, porque se podem fazer os jogadores depois da primeira passagem.*

**D**Epois que os tres jogadores passão a primeira vez, torna a passar novamente o que he mão, ou vai á *casca*, ou diz *Voltarete segundo*, conforme lhe parece. Se quer ir á *casca*, descarta-se das suas nove Cartas, e compra outras nove no baralho; e se acha nas que compra hum certo numero 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 ir 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 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* pôde 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 parecer conveniente.

Se os tres jogadores passão to-

dos 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 recebeu Cartas, vai buscar as treze que se achão no baralho, separa quatro á sua vontade, e joga com as nove que lhe ficão contra os outros tres jogadores. O quarto jogador, se os outros passam todos segunda vez, tem huma grande vantajem 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 dispõem para jogar o Voltarete , he distribuir hum certo numero de tentos a cada hum ; para fazerem as entradas para o bolo , e 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 talhinhas 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 numero. Esta entrada he regularmente deno-

minada com o nome de *ábonos*. 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 tentos para a meza, e estes tentos, sós, ou juntos com os que se lhes 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 cinco

tentos, vinte do *medalhão*, e cinco de dar Cartas, e passa ao jogador que lhe fica á direita o *medalhão*, que he regularmente hum pedaço 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 *medalhão* só entrarão para o *bolo*, quando não está alguma resposta na meza; e como por esta razão passam algumas vezes muitas mãos sem 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 seria necessario este sinal para saber quem devia entrar; porque principiando o primeiro que dêsse 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.

## CAPITULO IX.

*Do numero 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 ten-

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

O feito além de ganhar o *bolo* que está na meza, ganha de cada hum dos outros jogadores

|                                           |          |
|-------------------------------------------|----------|
| em <i>licença</i> . . . . .               | 2 tentos |
| em <i>Voltarete segundo</i> . . . . .     | 4        |
| em <i>casca</i> . . . . .                 | 5        |
| em <i>só</i> . . . . .                    | 6        |
| em <i>Voltarete de respeito</i> . . . . . | 12       |

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 <i>licença</i> . . . . .               | 8 tentos |
| em <i>Voltarete segundo</i> . . . . .     | 16       |
| em <i>casca</i> . . . . .                 | 24       |
| em <i>só</i> . . . . .                    | 32       |
| em <i>Voltarete de respeito</i> . . . . . | 64       |

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

*Geral declarado.*

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| em <i>licença</i> . . . . .               | 16  |
| em <i>Voltarete segundo</i> . . . . .     | 32  |
| em <i>casca</i> . . . . .                 | 48  |
| em <i>só</i> . . . . .                    | 64  |
| em <i>Voltarete de respeito</i> . . . . . | 128 |

*Geral não declarado em copas.*

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| ganha em <i>licença</i> . . . . .         | 16  |
| em <i>Voltarete segundo</i> . . . . .     | 32  |
| em <i>casca</i> . . . . .                 | 48  |
| em <i>só</i> . . . . .                    | 64  |
| em <i>Voltarete de respeito</i> . . . . . | 128 |

*Geral declarado em copas.*

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| ganha em <i>licença</i> . . . . . | 32 |
|-----------------------------------|----|

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| em <i>Voltarete segundo</i> . . . . .     | 64  |
| em <i>casca</i> . . . . .                 | 96  |
| em <i>só</i> . . . . .                    | 128 |
| em <i>Voltarete de respeito</i> . . . . . | 256 |

Se querendo dar geral tanto declarado, como por declarar o não dá, perde o mesmo que ganharia se dêsse; 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.*

**E**M 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 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 trunfos, 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, pôde o *feito* chegar a ajuntar outros tantos *matadores*, como o numero 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 Az, conta quatro *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, Valete, e Dama; e em copas, e ouros Espadilha, Manilha, Basto, Az, Rei, e Dama, conta seis *matadores*.

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

Se tiver em espadas, e páos Espadilha, Manilha, Basto, Rei, Dama, Valete, 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, Valete, Sete, Seis, e Cinco; em copas, e ouros Espadilha, Manilha, Basto, Az, Rei, Dama, Valete, Dous, e Tres, conta nove *matadores*, que he o maior numero que póde ajuntar, igual ao numero 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 seguem, não conta mais do que tres matadores; porque faltando-lhe o Rei que se segue immediatamente ao Basto, interrompe 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 outros, 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 do 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 a Dama gosasse 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 esplicarei isto no Capitulo seguinte.

## CAPITULO XI.

### *Da marcha do jogo.*

**A** marcha do jogo do Voltarete he inteiramente a mesma da *Arre-*

*negada*, com a unica differença, que estes dous jogos tem na ordem das Cartas, cuja differença consiste em ser a Dama superior ao 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 napes obrigão cada hum as suas proprias Cartas. Por exemplo se o que joga a primeira Carta, jogar espa-

das, os outros dous jogadores são obrigados a deitar espadas, maiores, ou menores conforme cada 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 obligar 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 o Az;

porque como estes dous Azes são sempre trunfos , não obrigão as 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 jogando-se de mão trunfo , ainda que seja pequeno , os dous jogadores que se seguem , são obrigados a jogar trunfo , se o tiverem , qualquer que seja , á excepção dos tres matadores.

Supposto os tres matadores não sejam obrigados aos outros trunfos ,

não 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 circumstancias de não ter outro trunfo, porque a têlo 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, como não no sendo, e o modo porque 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 embaraçalo de modo que o obriguem a fazer resposta, 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.

## CAPITULO XII.

*Dos diferentes jogos, com que se póde pedir licença.*

**N**Ada embaraça mais os que principião a jogar o Voltarete, do

que osaber 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 reciprocamente 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 hum 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 prin-

cipío 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, Va-  
lete, e Sete.

9. Manilha, Rei, Dama, Va-  
lete, e Sete.

10. Basto, Rei, Dama, e Va-  
lete.

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 pôdem conhecer com facilidade, regulando-as com pouca differença por estas.

Levando hum Rei de qualquer dos outros naipes, pôde regular-se como hum trunfo, porque ha muita probabilidade de que possa fazer vasa. Com tudo, se o tal Rei estivesse acompanhado de muitas Cartas do mesmo naipe, pôde 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, e 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. **E**spadilha, 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 duas baldas.

10. Manilha, Rei, Dama, Valete, Sete, Quatro, hum Rei, e duas baldas.

*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 algumas 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 ou-

tros, 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 circunstancias.

Além disto, tem tambem algumas vezes a vantajem 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 Cartas, com que havia de servir-lhe os Reis.

O *pé* tem a vantajem de abonar as suas Cartas, e de as fazer muitas vezes, como se fossem Reis.

O *pé*, além desta vantajem, 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 peor 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 circumstancias, quando se faz.

## 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 pa-

gas; mas estas vantajens são contrapezadas pela desvantajem 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 vantajem de conhecerem, que elle tem estas duas Cartas, e a que volta: conhecimento, que lhes dá a vantajem de o poderem atacar com mais segurança. Supposto este jogo seja o mesmo para se jogar, que o de *licença*, e só, a circumstancia de serem conhecidas algumas das suas Cartas, devem fazer o *feito* mais circumspecto sobre o modo de o fazer, e de o jogar.

Como as pagas do Voltarete de respeito excedem muito as dos outros jogos, e principalmente em geral, eu explicarei as circumstancias, em que hum jogador se de-

ve fazer , quando tratar do cálculo do jogo.

## CAPITULO XV.

### *Do Voltarete segundo.*

**O** *Voltarete segundo* não tem as mesmas vantajens do Voltarete de respeito; mas tambem não tem as mesmas desvantajens: razão, porque o jogador prudente deve fazê-lo algumas vezes com preferencia ao Voltarete de respeito, tendo 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, pôde 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 vantajens, e desvantajens da casca, e das circumstancias em que se deve ir a ella.*

**A** casca tem grandes vantajens, 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.<sup>o</sup> de jogar contra menos trunfos do que nos outros jogos: 3.<sup>o</sup> de saber que trunfos tem os contrarios, sem que elles possam saber os que elle tem: 4.<sup>o</sup> ter deixado Reis, ou Cartas fóra, de que não sabem os seus contrarios, de maneira que em proporções iguaes do jogo, joga com mais vantajens, fazendo-os jogar a elles quasi ás cégas.

Estas vantajens 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 numero 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, com-

binando-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 possível estabelecer principios certos, sobre os quaes hum jogador se possa firmar, sendo todos os que se podem consultar a este respeito de mera probabilidade. O jogador, que tem dous naipes na mão, tem alguma probabilidade de achar huma boa *casca*, por suppor 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 tam-

bem 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, julgando pelas suas considerações, e pelo modo porque 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 para 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.*

**N**inguem, a não ser alguma pessoa destituida inteiramente de razão, espera hum tratado completo, em que se ensinem a jogar todas as mãos possiveis do Voltarete. Para conhecer quanto hum tal pertença seria 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 pratica ; mas que se precisa de principios , para se adquirir com mais facilidade. Eu vou dizer o modo , por que se podem ganhar algumas mãos , que se perderão jogadas por outro modo ; para fazer entrar os principiantes na marcha do jogo. Estes exemplos serão seguidos de outros , em que se veja o modo , por que se podem ganhar , e perder algumas 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 , se-

te, cinco, e quatro de trunfo, Dama, e Valete de páos, Rei, e Valete de copas, e seis de ouros.

O terceiro tem Basto, e tres do trunfo, Valete, dous, tres, e quatro de ouros, Az, quatro, e cinco copas.

O *feito* perdeu este jogo por ter principiado a jogar pelo Rei de páos. O *pé* cortou-o, e jogou copas; o segundo fez o seu Valete, e o seu Rei de copas, e jogou páos, a que o outro entrou de Basto. Se o *feito* largasse, perdia de codilho; mas pegou, e fez 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 se-

gundo 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 Valete, que com a primeira vasa que fez com a Espadilha, são tres; mas não faz mais, porque fica ao *feito* Manilha, Dama, Valete, seis, e o Rei de ouros, com que faz cinco vasas.

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 Va-lete de ouros.

A *mão* tem seis do trunfo, Rei, e seis de ouros, Rei, Valete, Az, e seis de copas, seis, e sete de espadas.

O *pé* tem Espadilha, Valete, sete, e quatro do trunfo, Az, dous, e quatro 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 há dous modos de a ganhar.

O primeiro he deitando o Va-lete de ouros sobre o Rei de co-

pas, 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 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 pôde ser vencido pelo superior ao maior, que neste caso he a Espadilha. Tal he a razão, porque 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 Vale-

te; depois joga espadas, em que o *pé* faz Valete, e Rei, que com a da Espadilha são tres vasas. Depois joga ouros, que o *feito* corta com o cinco do trunfo, e dá tres trunfadas, com que tira ao *pé* os tres trunfos, que lhe 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 vasa, joga Dama de copas, o *feito* corta com o Rei, e o primeiro recorta com 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 perdeu, por jogar mal; mas por-

que 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 indubitavel, que hum bom jogador ganha infinitas mãos, por jogar bem; mas tambem he certo, que perde algumas vezes outras, por não 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; 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.

*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 ou-

ros, a *mão* corta com hum trunfo pequeno, e faz duas vasas, e fica com Manilha, Basto, e Rei, 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 ficam 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*, *Da-*

ma, cinco, e seis de trunfo, Rei, tres, e sete de copas, e Rei de ouros.

A *mão* tem Manilha, Rei, Valete, e quatro de trunfo, Valete, Az, e dous de copas, dous de ouros, e sete de espadas.

O *contra-pé* tem tres, e sete de trunfo, Valete, Az, tres, e seis de ouros, Rei, seis, e tres de espadas.

A *mão* joga dous de 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 de 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

poderia 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 á *casca*, e acha quatro matadores em espadas, Rei de páos, Rei de copas, e Rei, Az, e dous de ouros. Deixou fóra nas suas Cartas, Dama, Valete, sete, e seis de espadas, Dama, e Valete de copas, e Dama, e Valete de páos.

O *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 de trunfo.

A *mão* tem o cinco de trunfo, Az, dous, tres, cinco, e seis de

páos, e tres, quatro, e seis de copas.

A *mão* joga seis de copas, o *contra-pé* corta com tres de espadas, e o *feito* dá o Rei de copas; o *contra-pé* joga sete de ouros, o *feito* entra de Rei, e a *mão* corta com o cinco de trunfo, e joga seis de páos, o *contra-pé* corta com quatro de 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 mata-dores, 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.

## CAPITULO XVIII.

*De algumas regras geraes para o jogador que se faz.*

**P**Osto que 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 lhes 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 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 pegar, e jogar para elle, para fazer os seus dous trunfos alternados sobre os dous do seu contrario.

Eu chamo trunfos alternados os que fazem escalão, alternando com os do contrario. Por exemplo, quando o *feito* tem Espadilha, e Basto, e o contrario Manilha, e Az, sendo em copas, e ouros; e Manilha, e Rei, sendo em espadas, e páos, e assim a respeito de todos os outros trunfos.

Quando o *feito* tem muitos trun-

fos pequenos, deve trunfar, para que os grandes que lhe faltão, e que estão nas mãos dos contrários, 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 contrários lhe não ganhe a mão, fazendo alguma sequencia de Cartas.

Todas as vezes que o *feito* se acha entre dous córtes; isto he, que cada hum dos contrários 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 Espadilha, em copas, e outros, 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 contrários 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 contrário, que tiver Espadilha, e Manilha, ou algum destes trunfos, he natural que deixe passar a vassa, se ficar á sua direita, esperando que o terceiro tenha trunfo maior, com que a possa fazer; o que lhe dá a facilidade de conti-

nuar, 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, e jogar primeiro os que estiverem menos carregados de Cartas do mesmo naipe, e que tenha por esta razão mais probabilidade de os 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 ha Rei, póde deixala passar, ainda que esteja baldo áquelle naipe, por julgar o Rei na mão do outro parceiro.

Quando o *feito* se acha sómente com dous naipes, o do trunfo, e outro, e não póde destrunfar a mão, para fazer o outro naipe, deve cançar o contrário, 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; por que tem então contra si os outros dous parceiros, e fica a respeito do jogo nas mesmas circumstancias, em que se acharia se fosse *feito*.

## CAPITULO XIX.

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

**A**SSIM como o interesse do *feito* he de ganhar a mão quando se faz; do mesmo modo os parceiros contrários 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 conhecer exactamente a força do *feito*, e a do *forte*, trabalha contra o primeiro ajudando o segundo, até o ponto de lhe deixar fazer quatro vasas, que são as necessarias para fazer a mão 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 possíveis; porque fazendo elle duas vasas , a mão não póde ser resposta, e nesse caso he melhor para elle , que o *forte* a codilhe , do que o *feito* a ganhe.

Ainda que o *feito* dê algum signal de ter pouco jogo , dizendo que perde a mão de codilho , ou outro qualquer , não deve por isso o *fraco* deixar de o atacar com a mesma força; porque se o *feito* julgava que perderia a mão , devia pedir resposta para ter o *fraco* da sua parte , se o outro a não dêsse 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 va-

sas 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 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 *feito* 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 *forte*, 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 segunda vasa, para elle ganhar pelas quatro.

Se o *forte* trunfou por hum trunfo a que o *feito* não póde pegar, senão com hum dos seus trunfos maiores, deve o *fraco* deixa-la ir, porque se a carregar nestas circumstancias, 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 embarçar 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 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 contrário.

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 contrários.

O *fraco* tendo algum naipe a que o seu parceiro esteja baldo, e

jogando para baixo d'elle , deve jogar pelo dito naipe , ainda que o *feito* o córte tambem ; porque neste caso , sempre dá ao seu parceiro a vantagem de recortar os trunfos do *feito* , ou a de obrigar o *feito* a recortar com os trunfos grandes , que em todo o caso farião vassas 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 córte 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 falando são applicaveis á totalidade

das mãos. O jogador habil, que entrar bem no espirito do jogo, conhecerá com o uso em que casos, e circumstancias ha de applicar as excepções destas regras.

## CAPÍTULO 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 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 córte com trunfos pequenos.

O *forte* deve trunfar quando está superior em trunfos ao *feito*.

O *forte* deve trunfar quando tem trunfos pequenos, jogando para baixo do seu parceiro, para que os trunfos grandes que este tiver, possam vencer os do *feito*.

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

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 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 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 jogar como quizerem. Hum jogador, por exemplo, que tem sómente dous trunfos, hum grande, e outro pe-

queno, estando baldo a algum naipe, dá regularmente o trunfo grande á primeira trunfada do *feito*, para ver se o faz suspender as trunfadas, para cortar com 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 permitidos.

## CAPITULO XXI.

### *Dos Descartes.*

**C**hamão-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, co-

mo 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 podem haver circumstancias, em que lhe convenha levar huma Dama, ou huma Dama, e hum Valete do mesmo naipe do seu Rei; porque no caso de poder destrunfar a mão, ficão sendo 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 sejam , estão nas mesmas circumstancias , com tanto que não tenham 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 baldado. Isto mesmo se deve entender a respeito de outras Cartas mais pequenas , quando se podem deixar fóra todas as que lhe são superiores no mesmo naipe.

Quando o *feito* em Voltarete de respeito , ou em Voltarete se-

gundo, 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 acompanhar 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 le-

var 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, que não tenham as superiores nas mãos dos outros jogadores.

Se o *forte* não fica á direita do *feito*, neste caso deve encartar-se em consequencia das Cartas que o *fraco* lhe passar, e levar então as Cartas, que lhe faltarem, do mesmo naipe do seu Rei, e podendo ser, todas do mesmo naipe; porque o jogador que tem só trunfos, e hum naipe, tem huma grande vantagem, por cortar os outros dous naipes.

O jogador fraco deve levar to-

dos os trunfos que tiver, e os seus Reis; mas os Reis, ou Cartas grandes que levar, deve acompanhá-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 possível, para fazer todo o mal que puder ao *feito*.

Tanto o *forte*, como o *fraco* devem observar o *feito* com grande attenção, para ver se compra muitas Cartas, ou se compra poucas, para julgarem a mão em consequencia das suas compras. Se o julgarem com disposições de jogar a geral, devem encartar-se 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 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 pôde disputar o geral, passa quasi todas as Cartas ao outro, comprando sómente as que lhe forem necessarias, para ficar baldo a algum naipe. Se não fôr pé, e tiver hum, ou dous trunfos, deve deitalos fóra; porque trunfando o *feito*, e vendo que lhe não dá trunfo, pôde julgar todo o jogo, que lhe falta, na mão do outro contrário, e suspenderá talvez as trunfadas por temor de poder

perder a mão, ou para jogar algum Rei, por suppôr que não pôde dar cinco primeiras em trunfos.

O que fica á direita do *feito* deve conservar os seus trunfos, sendo *pé* para ver se lhe pôde recortar, no caso em que elle córte a Carta do parceiro que vier de mão.

O jogador, que joga de mão, quando o *feito* declara geral, deve jogar pelo naipe em que estiver mais forte, para ver se 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 pôde ser que o *feito* a córte com hum trunfo pequeno, julgando o Rei na mão do *pé*, o qual lho pôde então recortar com hum dos seus trunfos; o que não poderia fazer, se o *feito* cortasse com hum trunfo grande.

## CAPITULO XXII.

*Do cálculo do jogo.*

**O** Jogo do Voltarete he daquelles, em que os jogadores precisão de mais cuidado e reflexão, para conhecerem os grãos de probabilidade que tem de ganhar, ou de perder, segundo as diversas circumstancias do jogo, para se fazerem na qualidade de jogo, em que tiverem mais vantajens a seu favor. Como as pagas do Voltarete diversificão muito entre si, segundo os differentes jogos que se podem fazer, principalmente em geral, o cálculo 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, constitue 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 de ouros; e que estão duzentos tentos no bolo. He evidente que se este jogador se fizer só, ganha os duzentos tentos, e mais vinte quatro de cada hum dos outros dous jogadores, o que faz duzentos e quarenta e 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 vassas; e além disto 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 e 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 inda não contando o bolo, póde chegar a perto de seis centos tentos; porque cada hum dos outros jogadores lhe paga duzentos e cincoenta e seis, e mais dous por cada matador, e

vinte e quatro de *Voltarete de respeito*.

Duzentos e quarenta e oitenta 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 cálculo 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 cálculo, 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 jogador 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 possam dar alguma probabilidade de ganhar geral, voltando no tal naipe.

O jogador deve fazer *Voltarete de respeito* quando tem Rei, Manilha, ou Cartas grandes em diferentes naipes, de modo que em qualquer naipe que volte, tenha muito mais probabilidade de ganhar, do que de perder, e muito principalmente, quando tiver o naipe de copas a seu favor.

O jogador deve fazer *Voltarete de respeito* no caso, em que havendo de se fazer em só, ou *licença*, não tem certeza de ganhar, principalmente sendo o bolo pequeno. Exceptua-se 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 circumstancias em que o deve declarar, ou jogar a elle sem o declarar; lembrando-se que o deve declarar sómente, tendo certeza de o ganhar, ou tendo muito mais probabilidade de o ganhar, do que de o perder.

O jogador que tem 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; por que 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 vantajem, e sendo *contra-pé* com maior risco.

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

O jogador, que quer jogar a geral por declarar, tendo huma Carta falsa, deve jogá-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 muito grande a respeito do que perde, ou ganha no geral, tem, não obstante isso, grande vantajem.

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 quando a ganha; mas esta igualdade tem as excepções seguintes, o que a faz desigual nestes casos:

O jogador feito ganha dous ten-

tos 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 comuns 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 dóllos para os evitar. A pena geral, e unica que se impõe ao jogador que renunciã,

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 fé a renunciar, ou commetter outro qualquer erro, de que se lhe possa seguir muito maior vantajem, 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 lezar 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 contrária aos verdadeiros sentimentos da honra, e da consciencia no jogo do Voltarete, segundo a tarifa

actual, que não impõe 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 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 humma Carta, com que lho havia de servir, misturando-a com alguma das vasas, deixando-a cahir, ou de outro qualquer modo. Este jogador paga com doze tentos a pena de ter Carta de menos; e ganha todo o excéssos 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 diferentes, em que os jogadores tenham 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 er-

ro; porque pagando a pena da resposta, paga o mesmo que havia de pagar, se o não commettesse, porque perdia. As leis seguintes evitarão tanto como for possível estas desigualdades.



## P A R T E II.

### C A P I T U L O I.

#### *Das Leis do Jogo do Voltarete.*

**T** Odo 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 conven-

ção entre os jogadores sobre o modo, casos, e circumstancias em que devem ganhar, ou perder, precisa de leis que regulem tudo isto.

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 circumstancias pôdem 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 causarão aos 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 imprevisos, que succederem no jogo. Se o caso que succeder, não estando ainda decidido, prejudicar os jogadores, deve ser punido com huma pena, que os indemnisse 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 II.

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

### I.

**P**ara 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.

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 desanai-par.

## 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 pôde 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 possam ver pela parte debaixo. Além disto deve dálas com gravidade, e sem as observar; porque como he facil a muitas pessoas o conhece-las, o 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, vale 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, vale a mão, ainda que as Cartas voltadas sejam os Azes pretos. O que dá as Cartas conhecendo que vai bom jogo a algum dos outros dous, póde fazer voltar al-

gumas 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, pódem 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 Cartas irmãs, não vale 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 vale a mão.

## XIV.

As mãos que se tiverem jogado com hum baralho com Cartas 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 Voltarete, taes como oitos, noves, ou dezes, não vale a mão.

## CAPITULO III.

*Das leis sobre o modo e circumstan-  
cias , em que os jogadores se pó-  
dem fazer , ou passar na primei-  
ra passagem.*

## I.

**S**E 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 para 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 *Voltairete 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 deita 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 fa-

zem 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 dolo 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 póde fazer, quando elle, ou algum dos outros tem Carta de mais, ou de menos, he, porque póde ter dado as Cartas com dolo; 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 de 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 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 passam, se algum delles, ou o terceiro tem Carta de mais, ou de menos, vai a mão abaixo.

## 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 *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 dolo do que dá as Cartas, cujo dolo 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 deitalla 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 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 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 também 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.

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 passam; deve dizer: *entro*, ou apartar as Cartas de que se descarta antes de nomear o nai-

pe, e se o nomear antes disto, he obrigado a fazer-se só.

## XX.

O jogador que diz só, não póde fazer-se depois disto 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.

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,

é 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 compra 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 tinham passado.

## XXVI.

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

## 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 se-

gundo, 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 circumstancias.*

### I.

**O**S 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.

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 porque se supponha malicia, ou dólo da sua parte, nesta segunda passagem com Carta de menos; mas porque isto pôde trans-tornar 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 Vol-

tarete 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 omisão do que passou com Carta de menos. Tambem póde succeder, que a tal Carta seja peor 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 repostã; 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 segun-

do, ou foi á casca, tendo Carta de mais, ou de menos, se encartou, com nove Cartas, e principiou a jogar a mão, não tem a pena de reposta; porque o que conhece 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 reposta; 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 reposta, 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 segundo, 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 convênção 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 conven- cer plenamente disso com provas evidentes, e não com apparencias, ou simpleses 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. Isto iría prejudicar o *feito*, 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, põe huma Carta em cima do baralho, ou aparta as Cartas da casca, ou diz: *vou á casca*; he obrigado a ir á casca, sem que lhe fique arbitrio, para fazer Voltarete segundo, ou para passar.

## XI.

O jogador que pertencendo-lhe passar segunda vez, mette hum 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 d'elle, para fazer Voltarete segundo, ou para ir á *casca*.

## XIII.

O jogador que péga no baralho, para apartar as Cartas da *casca*, ou põe 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 vantajem, 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*.

## 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 *pre*ferre ao outro , ainda que esteja antes d'elle , 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 característica , 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 pediu 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 preferir com *Voltarete 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 qualidade de jogo, que elle designa.

## V.

O jogador que quer preferir dizendo *só*, não he obrigado a no-

mear 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.

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 queria 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.

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, em que o *pé* se quer fazer, ou em outro que lhe prefira, ainda que o *pé* tenha nomeado já o naipe, porque o *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.

**N**Enhum 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 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 nomea-lo 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.

## 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 diferente do em que se queria fazer, fica sendo trunfo o tal naipe, ainda que elle nomêe logo o outro, em que realmente se queria 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.

## CAPITULO VII.

*Das leis sobre as compras.*

## I.

**O** Jogador que se faz em *licença*, deve dizer o numero de Car-

tas que compra, para que os outros possam conhecer pelo numero 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 d'elle, e o baralho para saberem o numero de Cartas, com que comprou, e se tinha Carta de mais, ou de menos. O *feito* póde fazer o mesmo aos outros.

## III.

O jogador que se faz em *licença*, póde comprar do baralho o numero 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 os dous Azes pretos, e com a Carta que volta, com que completa o numero 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 numero de oito; mas até o

numero 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.

Nenhum dos jogadores contrarios do *feito*, póde comprar as Cartas, sem que elle as mande comprar, excepto em *casca*, depois que elle nomêa o naípe; porque isso vale 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 differente daquelle em que se queria fazer, não tendo comprado, ou não tendo ainda visto as Cartas da compra, pôde 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 man-

dado 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 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 passarão 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, pôde passarlha, com tanto que a não tenha 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 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 as Cartas, onde elle devia comprar, então joga com a Carta de menos, e tem a pena de reposta.

## 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 Cartas.

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

Se as Cartas de cima 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 última 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 pôla no baralho, ou nos descartes se a 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 compralas; porque se este as tiver já comprado, então hade deitar aos descartes huma das que já tinha, e ficar com todas as da compra.

## XVIII.

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

## XIX.

Todo o jogador, que se achando 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 tiver visto, he obrigado a jogar com as Cartas que tiver na mão, e tem a pena da repostada.

## 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 dei-

tar aos descartes sem as comprar, quando o último, a quem pertencia compra-las, as não quer, sendo os que ficão para trás 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 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 havia de 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 numero, sendo inteiramente livre ao que as passa, o passar as que elle quer.

## XXV.

Nenhum jogador deve pedir o numero 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 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 reposita; 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 numero de Cartas que lhe passa, he obrigado a passar-lhe o numero 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 passal-as, 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 circumstancia 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 circumstancia particular concordem unanimemente em outro modo de as passar.

## CAPITULO VIII.

*Das Leis sobre os descartes dos jogadores, que comprão Cartas.*

## I.

**N**Enhum jogador póde ver os seus descartes, depois de ver as Cartas que comprou.

## II.

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

## 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.

Se algum dos contrarios do *feito* for ver os descartes d'elle, 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 circumstancias que lhe for permittido tira-la.

## VII.

Todo o jogador deve dizer o numero 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.

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 repostas; 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 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 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 com-

pra, sem ter por isso a pena de repôr.

## XIV.

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

## XV.

Se o último jogador, a quem se passam as 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 últimas Cartas que sobraem do bara-

lho, e que se deitão nos descartes, tem a pena de reposta.

## XVII.

Se o jogador, que vai ver as últimas Cartas que se deitão nos descartes, por não haver quem as compre, for o *feito*, repõe, paga as pagas como se perdesse de reposta, 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 co-

dilhar 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 última, ou últimas 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 sejam trunfos, excepto dos Azes pretos, quando faz *Voltarete de respeito*, e da Carta que volta, tanto em *Voltarete de respeito*, como em *Voltarete segundo*.

## CAPITULO IX.

*Das leis a respeito dos jogos em que se pede repostas, e da repostas da casca.*

## I.

**N**Enhum jogador deve pedir repostas, sem que os outros dous se tenham descartado, e encartado. O que a pede antes disso tem a pena de repostas, 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 repostas, não póde ganhar a mão, ainda que faça as vasas necessarias para isso, se algum dos outros lha dá.

## III.

O jogador que dá a reposta ao que a pede, joga contra o que a não dá, como se fosse o *feito*, e ligando-se a favorecer quanto póde o que pediu a reposta.

## IV.

O jogador que dá a reposta, não póde ganhar de codilho.

## V.

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

## VI.

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

## VII.

O jogador que pede reposta,

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 repostas, e nenhum dos outros lha dá, ganha a mão, se fizer as vasas necessarias para isso; porque não a tendo accedido nenhum delles, fica elle com o mesmo direito ao bôlo, que tinha antes de a pedir, visto que nenhum quiz accetar a proposição que elle fazia.

## IX.

Quando hum jogador pede repostas, o que se lhe segue immediatamente 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 repôr, sem precisar de pedir repostas a outro.

## XI.

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

## XII.

Quando o *feito* pede repostas, 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 pagas; 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 repostas, tanto por quatro vasas, como

por tres, repõem todos os tres jogadores, e o *feito* paga aos outros as pagas.

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

### 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 reposta; mas não he livre para a dar de codilho a hum dos outros; porque o Voltarete não admitte parcialidade.

### XIV.

O jogador que se faz em *licença*, só, Voltarete de respeito, ou Voltarete segundo, ainda que tenha certeza de perder a mão, pôde joga-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 reposta, 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 outro no jogo, em lugar de se unirem contra o *feito* como devem fazer, quando elle não pede reposta.

## 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 algum disso, á excepção do caso em que pede repostas, 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 renúncias.*

## 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 última Carta, e toma o nome de *pé*, que jogando-se 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 impreterivelmen-

te 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.

## IV.

Se o jogador, que devia jogar de mão na primeira vasa, deixa jogar algum dos outros por distracção, ou por se esquecer de que lhe pertencia jogar, póde reclamar o seu direito, em quanto se não cobrir a primeira vasa; mas depois disso continua-se a jogar, como se não tivesse succedido o tal engano, e vale a mão.

## V.

Se algum dos contrarios do *feito* jogar de mão sem lhe pertenc-

cer, o outro que jogar, não deve jogar Carta do mesmo naipe; porque elle podia jogar sem lhe pertencer, para lhe dar sinal do naipe, que queria que elle jogasse. Exceptua-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 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 levantala, e jogar outra á vontade do *feito*, se a Carta, que jogou adiantada, o prejudicar. Exceptua-se desta lei o caso, em que o joga-

dor 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 de páos, ou o quatro, etc. Assim mesmo não he permittido jogar adiantado.

Se a Carta, que o tal contrario jogar adiantada, ainda sendo insignificante, decidir do ganho 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 poderem 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.

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, renuncia, e tem a pena de repôr.

## XI.

O jogador, que não tem Carta do naipe da primeira Carta, que vem jogada na vasa, póde jo-

gar 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, renuncia, e tem por isso a pena de repôr.

## XIII.

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

## XIV.

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

## XV.

A renúncia não se reputa fei-

ta senão depois de coberta a vasa ; e para cobrir a vasa , e valer a renúncia , he necessario , que o jogador que renunciá , jogue huma Carta para a vasa seguinte : antes disso ainda que a vasa esteja já voltada , e os outros tenham jogado para a vasa seguinte , póde o que renunciá 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 dolo , e não para o authorizarem.

## XVI.

Se se conhece huma renúncia logo que se faz , ou poucas vasa depois , de modo que se possa jo-

gar 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 conhece sómente no fim do jogo, ou a tempo que já os jogadores se não podem lembrar da mão, então póde aquelle, a quem pertenceria a vasa se se não renunciasse, ajuntala ás suas, e conta-la como se a tivesse feito, servindo-lhe para ganhar a mão, se com ella fizer o numero 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 repos-

ta; o que succederia innumeraveis vezes. Isto além de causar muitas vezes grandes perdas, authorizaria o dólo.

## XVII.

Se a vasa da renúncia estiver no numero 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 numero das necessarias para ganhar. He certo, que se o *feito* contra quem se fez a renúncia, não fosse obri-

gado a gastar hum trunfo grande, por causa do que renunciou, podia dar huma trunfada com elle, ou 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 circumstancia de decidir do ganho da mão, desfaz-se o jogo, e torna-se a jogar novamente, se isso he possível; e se não he possível, 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 a mão, tem direito para accusar a renúncia, ou Carta de mais, ou de menos.

## XX

Se a vasa da renúncia pertencesse 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 levantar-la, para jogar outra do naipe que vier de mão.

## XXII.

A Carta reputa-se jogada, depois que o jogador a larga da 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 vejam; 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 á outra, valle a que se joga 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 despegarão, 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 caracteristicós que designão as Cartas os que as fazem ter o seu valor.

## XXVII.

He permittido a todo o joga-

dor descartar-se a qualquer vasa da Carta, que quizer, com tanto que não renuncié, 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 numero das que se precisão para ganhar.

## XXIX.

Se o que renuncia 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 renuncia he algum

dos contrarios, e faz as vasas necessarias para codilhar, ou fazer resposta, independentemente das vasas da renúncia, ganha o codillo, ou faz pôr a reposta 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 renuncia; nem paga mais do que a primeira repostas; mas depois que renuncia 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, seria preciso não só transtornar toda a mão, mas que as vasas, que se ti-

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

## CAPITULO XI.

*Das Leis a respeito das fallas, e perguntas, que se permitem no jogo do Voltarete.*

### I.

**O** jogador, a quem se passam Cartas, póde perguntar quantas Cartas lhe passam, para poderem regular os seus descartes, segundo o numero das Cartas, que lhe passam.

### 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 renuncia, nem tem pena, se jogar o naipe, que lhe designarão 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 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 contrário.

## 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 mesa; e se algum dos outros o enganar, dizendo-lhe que foi jogada a segunda de mão, não renuncia 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.

Todo 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 sahido , 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 numero 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-lhas elle mesmo contar, se julga isso necessario para regular a mão.

## XIV.

Se hum jogador pergunta, examinando as Cartas, ou sem as exa-

minar, quem jogou tal, ou qual Carta, nenhum dos outros lho deve dizer; por ser huma cousa que póde decidir da mão.

## CAPITULO XII.

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

### I.

**S**E o feito deita as Cartas na meza dizendo, que tem ganho a mão, não tem mais pena do que a de 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 isso 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.

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 ninguém. 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 ninguém; mas se o *feito* ganhar a mão, 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 esse 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 contrário, que consentio em que elle deitasse as Cartas na meza, tem tambem este direito; porque ambos o perdêrão, hum por deitar as 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 per-  
deo , não póde ganhar depois dis-  
so a mão.

## IX.

Se o *feito* deita as Cartas na  
meza , dizendo que tem perdido de  
reposta , ou de codilho , qualquer  
dos contrarios tem direito de lha  
fazer jogar se quizer , ou de exa-  
minar as suas Cartas , para ver se  
tem Carta de mais , ou de menos ,  
ou se renunciou no caso de ter jo-  
gado alguma , ou algumas vasas.

Consente-se para brevidade do  
jogo , que os jogadores deitem al-  
gumas vezes as Cartas na meza ,  
quando tem ganhado com seguran-  
ça , 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 circumstancias, 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 isso. 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 jogue 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 reposta , e codilho , se não puder ser reposta ; porque se elle quizesse que o ajudassem a fazer reposta , porque tinha máo jogo , devia pedir reposta.

## 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 sugeito a jogar a Carta que o prejudicado quizer , para fazer a vasa , que perdia por sua culpa ; mas isso he no caso ,

em que a Carta que o tal jogou , não fosse infallivelmente obrigada.

Se o que fez o sinal que decido 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 algum 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.

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 character 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 regras 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-

gar 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 possam ver; e de jogar com gravidade sem fazer diligencia para ver as d'elles.

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 acautele.

## 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.

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.

**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 repostas, e se acha ter Carta de mais, ou de menos, ainda que os outros lhe derão a repostas, perde outra repostas; porque como não póde pedir a repostas, 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 repostas, 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 reposta, e tiver Carta de mais, além de repôr a mão, tem tambem a pena de reposta, por ter Carta de mais; porque como se não póde descartar já da Carta de mais, tem a mesma pena, que havia de ter, se jogasse a mão, e se achasse no fim com Carta de mais. Como o dar a reposta na mão de *casca*, he o mesmo que acabar de jogar a mão, por isso perde tambem a tal reposta.

## VI.

Se o jogador que vai á *casca*, depois de ver que não póde ganhar a mão, a der reposta, e se achar que tem Carta de menos, não tem por isso pena; porque como elle póde comprar huma Carta, quan-

do a tem de menos, em quanto não manda comprar os outros, ainda está a tempo de a poder comprar; porque quando dá a mão reposta, ainda não mandou comprar; visto que se não manda comprar, quando se dá huma mão reposta 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 última vasa, neste caso perde o direito de jogar, por não ter Carta que jogue, e joga o que lhe fica á sua direita; e fica a vasa para aquelle dos dous jogadores que a faz.

## 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 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 numero das nove, com que deve jogar, he obrigado a jogar com to-

das; e depois de feitas as 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, 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 ficção 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, enomear o naipe; tem a pena de repôr, e joga a mão, que póde ganhar, se fizer as vasas necessarias para isso.

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

## 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 des-

cartado de quatro Cartas, suppondo que o baralho tinha as treze, que legitimamente devia ter, tendo elle mais, ou menos deste numero; 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 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 vale para se ganhar, ou perder, não tendo o baralho as treze Cartas, que deve ter.

## XIV.

Ó 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 dolo de querer jogar huma mão, em que lhe não he permittido ganhar.

## XV.

Aindá que o jogador que jogou a *casca* das treze, perdesse de codilho, tendo jogado em circumstancias 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 me-

nos 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.

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 reposta conforme as vasas que fizer; mas se fizer as vasas necessarias para ganhar, não ganha. Duas

Cartas de mais supõem sempre dólo, por isso não póde ganhar o que joga com ellas.

## CAPITULO XIV.

### *Das Leis sobre o geral.*

#### I.

**T**odo 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 a geral.

## 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, pôde 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 á 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 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 últimas 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 isento de repôr: a pena maior faz cessar a menor. Póde succeder algum caso rarissimo, em que o va-

lor 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 dolo, 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.

## CAPITULO XV.

*Das Leis sobre differentes objectos relativos ao jogo de quatro.*

## I.

**S**E 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, 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 del-  
le, 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 á casca o que tiver a Espadilha, ou o *pé* se nenhum delles a tiver, para embarçar o quarto de ir á casca das treze, em que ha incomparavelmente muito mais probabilidade de ganhar, do que de perder, ou em que he quasi seguro o ganho.

## 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 es-

tiver 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.

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 perder; porque se o *feito* ganha a mão, levanta o bolo a que todos tinham 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 repostas; porque nesta casca não ha nunca repostas, por causa da desigualdade das vasas. Com tudo, se os tres jogadores contrarios concorda-

rem unanimemente em darem esta casca repostada ao *quarto*, que lha pedir, podem-no fazer; porque o jogo he huma convenção que elles podem fazer, e desfazer, quando se concordão todos.

## 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 disiguaes, 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 vassas, 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 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.

**S**empre 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.

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 numero 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 numero determinado de tentos.

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 vantajem 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 numero de tentos, que obriga a Espadilha ã ir a *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 segunda 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; por que 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, supõe-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 dizer-lo 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 Espadilha; 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* , vale a mão , e ganha , ou perde conforme o numero de vasas que fizer ; mas tem a pena de repôr ; porque no jogo de *Espadilha* 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 d'elle, não tem obrigação de mostrar a Espadilha, ainda que a tenham, ou comprem.

## 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.

**T**odo 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 numero dos que lhe pedir o que os ganha, ainda que por esquecimento, ou engano lhe peça de menos; nem he obri-

gado a pagar os que lhe pedir errados. Por exemplo, não he obrigado a pagar-lhe matadores, ainda 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 numero 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 numero 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 pa-

gar a hum delles o numero completo dos tentos que perdeo, deve 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 pedi-las, 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, ainda que se tenham dado as Cartas, se lhas não pagárão; porque depois de as pedir a primeira vez, não tem prescrição, 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.

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

## IX.

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

## X.

O jogador que pede reposta, 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 obrigadas, quando se joga em favorita, tanto a favor do *feito*, como dos contrarios.

## 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 tiverem acabado de 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.

Se o *feito* fosse o que pagou

as pagas dobradas , devendo-as pagar 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 restituísse 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 reposta , paga as pagas dobradas , se se tivesse feito em favorita.

## 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 mostra-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 pede huma mão de reposta, ou de codilho, seja na qualidade de jogo que for, além de pagar aos contrarios as pagas ordinarias, paga-lhes tambem 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 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 recebe-los al-

gumas vezes estando distrahido , e esquecer-se por esta razão de os ter recebido.

## CAPITULO XVIII.

*Das Leis relativas ao bolo , e ao Medalhão.*

### I.

**P**Ara 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 hũa 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 seguinte, se se levantar o bolo que está na meza, e não houver alguma remissa.

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 remissas, póde esquecer com facilidade quem foi o último 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 qual-

quer dos outros direitos de lhos fazer metter, em quanto algum dos jogadores 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 última vez, já não ha direito para lhe fazer metter os cinco tentos no bolo.

## V.

Os jogadores podem concordar em entrar com o numero 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 ten-

tos do Medalhão, entrar com qualquer outro numero, 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 última 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 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 Remissas, e sobre o Recambó.*

## I.

**C**ada *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 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 última 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 obri-gue a deixa-lo. Com mais razão ainda he obrigado a acabar de jogar huma mão, depois de a principiar a jogar.

### 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 luga-

res para novo Recambó, dá Cartas o que tira a Carta de espadas, ainda que fosse o último que deo as Cartas.

## VI.

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

## VII.

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

## VIII.

O jogador, que repõe hum bolo, he senhor de o repôr, ou de o deixar para remissa, com tanto que a reposta não seja feita na mesma mão, em que se formou o bolo; ou que não haja já alguma remissa. O jogador, que faz duas

repostas na mesma mão, he senhor de as fazer entrar juntas, ou separadas.

## IX.

Todo o bolo, que se repõe, depois que ha já alguma remissa, fica tambem para remissa, excepto o caso em que os jogadores concordem todos no contrário, por falta de tempo para jogar, ou por qualquer outro motivo.

## X.

A maior remissa 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 repostas não pôde ficar para remissa; mas como a repostas da se-

gunda, ou da terceira mão seria tambem muito pequena, não tendo havido repostas, podem os jogadores concordar entre si em hum termo fixo, até o qual não seja permittido deixar as repostas para remissas.

## XII.

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

## XIII.

Toda a repostas procedida de renúncia, ou de Carta de mais, ou de menos, ou por outra qualquer pena, pertence ao bolo, ain-

da 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.

O jogador, que no jogo de quatro se levanta, havendo remissas 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 remissas, excepto no caso de algum accidente inesperado, ou concordando todos, ou o maior numero em deixar o jogo para outra occasião, por ser tarde, ou por outra circumstancia.

## XVI.

As remissas não se repartem pelos jogadores, excepto no caso 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 remissas pelos jogadores, he aquelle, em que concordão todos nisso.

## XVII.

Todas as vezes que ha alguma, ou algumas remissas, 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 remissa, he o que a deve assentar; mas qualquer dos outros, ou ambos tem

direito para examinar se está exacta.

### XIX.

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

### XX.

O jogador, que entra com alguma das suas remissas, 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 remissa, por grande que ella seja, por duas vezes. Huma remissa entra toda para o

bolo , excepto o caso de concordarem todos os jogadores em a dividir , para entreter o jogo com mais calor.

## XXII.

Cada remissa entra para a meza quando lhe pertence , sem que o jogador , que entra com ella , tenha arbitrio de a defferir 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 repostas 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.

## CAPITULO XX.

*Das Leis relativas a alguns accidentes do jogo.*

## I.

**T**Odas 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 por distracção, de maneira que se não possam 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 circumstancias 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 imprudencia não succede por culpa dos jogadores, não ha pena para ella; por-

que 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 decidir 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 vantajem, ou desvantajem, que isso póde causar a algum dos jogadores.

## 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 vejam 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 por effeito de al-

gum 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 reposta; porque não podendo já ganhar a mão o *feito*, no caso de querer o outro codilhar, pede reposta, e jogão ambos contra elle.

### VIII.

Se o *feito* deixa cahir as suas 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 algu-

mas vezes as suas Cartas, para mostrar ao contrário fraco, que precisa de que o ajudem por ter máo jogo; mas o tal parceiro não deve fazer caso disso, e jogar sempre para reposta, ou para codillo, não podendo ser reposta.

## 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.

Se nas Cartas, que hum dos contrarios do *feito* passar a outro, se achar alguma Carta voltada, aquelle a quem se passam não he obrigado a compra-la, se não quiser comprar mais do que o numero 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 passam as Cartas , tiver já deitado nos descartes as Cartas de que se descarta , contando com o numero 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 ainda que a Carta voltada seja a última.

### 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 possam embaraçar por este motivo.

## CAPITULO XXI.

### *Reflexões sobre as Leis precedentes.*

**A** Falta de leis escritas para regular o jogo do Voltarete, faz com que muitos jogadores diversifiquem infinitamente de sentimento a este respeito, seguindo a maior parte delles, não os principios arrazoados 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, oppositas ao seu costume, e por consequencia ao seu modo de pensar. Isto mesmo conheci eu, quando

empreehendi 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 circumstancias.

Desejando chegar-me á razão, tanto como a natureza do jogo , e o meu modo de pensar mo permitissem , fiz os esforços que me foram 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. Apesar de tudo isto , não tenho a ridicula vaidade de suppôr , que consegui completamente o fim a que me pro-

puz, 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 críticas dos que pensarem de outro modo, olha-las-hei como hum effeito natural, e necessario de huma Obra, que, sem haver ainda outra do mesmo assumpto, não he já a primeira vez que apparece 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, jul-

guei 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 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,

seria 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 próvem o que acabo de expôr.

A pag. 125. a Lei XXII. do Capitulo das *Leis sobre o modo, e circumstancias, em que os jogadores se podem fazer, ou passar na primeira passagem*, digo: *O jogador que volta huma Carta, para fazer Voltarete de respeito, sem mostrar os Azes pretos primeiro, não tem por isso pena, e pôde 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 preoc-

cupados com o costume de huma prática contrária. 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 pôde seguir de que elle mostre os taes Azes antes, ou depois de voltar a Carta? Se se pôde seguir algum damno neste esquecimento, 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 circumstancias seria huma semrazão, impôr pena a hum descuido tão insignificante, e que além de não suppôr dólo, não pôde 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, 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 dolo 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, pòde 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 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. 208. 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 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 reposta , repõe a reposta do jogo , além de que perde por ter Carta de mais , ou de menos , e paga as pagas ordinarias. Esta Lei he justa , e necessaria ; por que 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 reposta. Ora he evidente , que podendo o *feito* perder huma mão de codilho , ou de reposta , deve ter tambem direito para a ganhar ; porque sem isso jogaria com muita desigualda-

de, 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 contrário 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 cousas naturalmente.

He certo que pôde succeder, que hum jogador compre huma

Carta de mais, por conhecer pelas costas que he hum trunfo, para ganhar com mais segurança; mas para isso he preciso, que elle seja muito inclinado a obrar de má fé, e que ignore inteiramente o cálculo 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 repostagem; 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 circumstancias, a pena de repôr he bastante para os apartar de semelhantes idéas.

Eu modifiquei algumas Leis tiradas de outros jogos analogos a este, conformando-as mais com os principios da razão, para as fazer tanto quanto me fosse possivel justas. Por exemplo a Lei LV. do jogo Francez *l'Homme à trois* (vê *Academie des Jeux.*) 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, está sempre baralhado 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 numero das vasas, ou dos pontos augmenta, ou diminue o ganho, podem admittir a repetição da pena por cada nova renúncia; 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 conhece-

rem as regras do jogo, a que se sujeitão, não devem ter outra pena 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 circumstancias, 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 ainda que perca; porque sendo tão natural o perder como o ganhar, seria 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 contrária, 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 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 frenezi 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 excéssos, 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 sejam nascidas de huma alienação de espirito, que tira a liberdade da razão, esta alienação de espirito he originada da am-

bição do ganho; e a baixeza da sua origem he bastante vil, para fazer o homem desprezível. O jogo he a verdadeira pedra de toque, onde se conhecem as almas grandes, e as affectadas, e hum dos meios mais seguros, para analysar, e conhecer os homens. N'uma 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 character, e para se não fazer aborrecível.

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 princípio do jogo a quantia, que póde perder sem grande constrangimento, e levantar-se do jogo logo que a perde, sem correr

cégamente atrás 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 conheçam bem o jogo, talvez por que leva mais vantajem 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, seria o cúmulo 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, 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 sejam 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 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 pre-

paravão, 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 tinham 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 espadas, recortou, escondeo o Rei de espadas detrás de hum trunfo, e estendeo o jogo na meza dizendo que tinha ganho. Os contrarios, que virão tudo trunfos, e que não tomárão o trabalho de contar as Cartas, cahirão na esparrela; não obstante ter hum tres trunfos de Az, e o outro, hum que fazião quatro trun-

fos, 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 As 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 lhes dava huma 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 apparen-

cias, 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 vejjão o que virem, e não se entremetterem 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 algum dos jogadores. 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 Valette 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 podé 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 de jogo, seja por palavras, ou por géstos.

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 prejudi-

que 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 crédulos, ou supersticiosos, que se zangão com as pessoas que tem ao pé de si, julgando 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, póde fazer perder o jogador, sem elle saber o como.



DOS CAPITULOS, QUE CONTEM ESTE  
VOLUME.

P A R T E I.

|                                                                                                     |        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| CAPITULO I. <i>Do numero das Cartas . . . . .</i>                                                   | Pag. 3 |
| CAP. II. <i>Da ordem natural das Cartas. . . . .</i>                                                | 4      |
| CAP. III. <i>Da ordem das Cartas quando são trunfos. . . . .</i>                                    | 6      |
| CAP. IV. <i>Do modo de baralhar, e dar as Cartas. . . . .</i>                                       | 8      |
| CAP. V. <i>Do numero dos jogadores. . . . .</i>                                                     | 10     |
| CAP. VI. <i>Dos modos, com que se podem fazer os jogadores antes da primeira passagem. . . . .</i>  | 12     |
| CAP. VII. <i>Dos modos por que se podem fazer os jogadores depois da primeira passagem. . . . .</i> | 17     |
| CAP. VIII. <i>Das entradas, e do modo de fazer o bolo. . . . .</i>                                  | 21     |

- CAP. IX. *Do numero das vassas necessario para ganhar, e das pagas do jogo.* . . . . . 24
- CAP. X. *Dos matadores, e dos seus privilegios.* . . . . . 28
- CAP. XI. *Da Marcha do jogo.* . . . . . 33
- CAP. XII. *Dos differentes jogos, com que se póde pedir licença.* . . . . . 38
- CAP. XIII. *Dos menores jogos, com que hum jogador se póde fazer só.* . . . . . 43
- CAP. XIV. *Do Voltarete de respeito.* . . . . . 47
- CAP. XV. *Do Voltarete segundo.* . . . . . 49
- CAP. XVI. *Das vantajens, e desvantajens da casca, e das circumstancias em que se deve ir a ella.* . . . . . 50
- CAP. XVII. *De differentes exemplos para jogar algumas mãos, que se perdem jogadas por hum modo, e*

|                                                                                                      |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <i>ganhão-se jogadas por outro.</i>                                                                  | 54  |
| CAP. XVIII. <i>De algumas regras geraes para o jogador que se faz.</i>                               | 69  |
| CAP. XIX. <i>De algumas regras geraes para o jogador quando não he feito, sendo o fraco em jogo.</i> | 74  |
| CAP. XX. <i>De algumas regras geraes para o jogador que não he o feito, sendo o forte em jogo.</i>   | 81  |
| CAP. XXI. <i>Dos descartes.</i>                                                                      | 86  |
| CAP. XXII. <i>Do cálculo do jogo.</i>                                                                | 94  |
| CAP. XXIII. <i>Das desigualdades do jogo.</i>                                                        | 103 |

## P A R T E II.

|                                                                                          |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| CAP. I. <i>Das Leis do Jogo do Voltarete.</i>                                            | 108 |
| CAP. II. <i>Das Leis sobre o modo de trinchar os lugares, baralhar, cortar, e dar as</i> |     |

|                                                                                                                                                 |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <i>Cartas.</i> . . . . .                                                                                                                        | 111 |
| CAP. III. <i>Das Leis sobre o modo, e circumstancias em que os jogadores se podem fazer, ou passar na primeira passagem.</i> - . . . . .        | 117 |
| CAP. IV. <i>Das Leis relativas ao modo, por que se podem fazer os jogadores depois da primeira passagem, e em que circumstancias.</i> . . . . . | 128 |
| CAP. V. <i>Das Leis sobre as preferencias.</i> . . . . .                                                                                        | 135 |
| CAP. VI. <i>Das Leis sobre o modo de nomear os naipes, em que os jogadores se fazem.</i> . . . . .                                              | 141 |
| CAP. VII. <i>Das Leis sobre as compras.</i> . . . . .                                                                                           | 144 |
| CAP. VIII. <i>Das Leis sobre os descartes dos jogadores, que comprão Cartas.</i> . . . . .                                                      | 160 |
| CAP. IX. <i>Das Leis a respeito dos jogos em que se pede reposta, e da reposta da cas-</i>                                                      |     |

- ca. . . . . 168
- CAP. X. *Das Leis sobre a  
marcha do jogo, e das re-  
nuncias.* . . . . . 175
- CAP. XI. *Das Leis a respei-  
to das fallas, e perguntas,  
que se permitem no jogo do  
Voltarete.* . . . . . 190
- CAP. XII. *Das Leis sobre os  
jogadores, que deitão as Car-  
tas na meza, e sobre os que  
fallão, ou fazem sinaes, ou  
géstos, que podem fazer co-  
nhecer o jogo.* . . . . . 195
- CAP. XIII. *Das Leis sobre os  
jogadores que tem Carta de  
mais, ou de menos no fim  
da mão.* . . . . . 207
- CAP. XIV. *Das Leis sobre o  
geral.* . . . . . 217
- CAP. XV. *Das Leis sobre dif-  
ferentes objectos relativos ao  
jogo de quatro.* . . . . . 221
- CAP. XVI. *Das Leis sobre a  
Espadilha obrigada.* . . . . . 227

|                                                                         |     |
|-------------------------------------------------------------------------|-----|
| CAP. XVII. <i>Das Leis sobre as pagas.</i> . . . . .                    | 235 |
| CAP. XVIII. <i>Das Leis relativas ao bolo, e ao Medalhão.</i> . . . . . | 244 |
| CAP. XIX. <i>Das Leis sobre as Remissas, e sobre o Recambó.</i>         | 249 |
| CAP. XX. <i>Das Leis relativas a alguns accidentes do jogo.</i>         | 258 |
| CAP. XXI. <i>Reflexões sobre as Leis precedentes.</i> . . . . .         | 266 |
| CAP. XXII. <i>De algumas reflexões necessarias.</i> . . . . .           | 280 |

F I M.

