

JOGO DE CARTAS “OITENTA”

1) Trata-se de um jogo, de provável origem holandesa, em que se utilizam 32 cartas: az, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7 de cada naipe.

2) Jogam 4 pessoas.

3) O objetivo do jogo é proporcionar ao jogador, a partir da aposta mínima obrigatória de 80 pontos a se fazer, ser mandante no jogo e conseguir o maior número de pontos possíveis a cada rodada.

Obs.: a apuração/contagem de pontos veremos adiante.

Estruturação do Jogo:

- Existem duas ordens de cartas no jogo:

- A ordem nº 1, a do Trunfo, também chamada de “Ordem de Quem Manda” (Mandante).

- A ordem nº 2, a do Companheiro, também chamada de “Ordem de Quem Não Manda” (Não Mandante).

- A Ordem nº 1 (ou do Trunfo) tem a seguinte sequência de cartas: VALETE, 9, ÁZ, REI, DAMA, 10, 8, 7 do mesmo naipe. Aqui, o Valete de Trunfo “mata” todas as cartas, o 9 “mata” todas, exceto o Valete; o ÁZ “mata” todas, exceto o Valete e o 9, e assim por diante.

- a Ordem nº 2 (ou do Companheiro) tem a seguinte sequência de cartas: AZ, REI, DAMA, VALETE, 10, 9, 8, 7 do mesmo naipe. Aqui, o ÁZ “mata” todas as cartas, o Rei mata todas, exceto o ÁZ; a Dama “mata” todas exceto o ÁZ e o Rei, e assim por diante.

Obs.: por menor que seja o Trunfo, ele “mata” qualquer carta da Ordem nº 2 (“não-trunfo”).

Assim, o 7 de Trunfo, por exemplo, “mata” o ÁZ, carta maior da Ordem nº 2 (“não-trunfo”).

Dinâmica do Jogo:

- As cartas são embaralhadas por um dos 4 jogadores, denominado “jogador 1”.

- O baralho é colocado para ser “cortado” pelo jogador à sua esquerda, o “jogador 4”, Obs.: “cortar” o baralho implica em dividi-lo em 2 blocos de cartas, colocando o primeiro sobre o segundo bloco. Assim, a última carta embaralhada pelo “jogador 1” se misturará.

- O “jogador 1”, também chamado “**pé**” distribuirá, no sentido anti-horário, uma carta por vez para cada jogador, totalizando 8 cartas para cada um..

- De posse de suas cartas, cada jogador vai procurar colocá-las na sequência da Ordem nº 1 e da Ordem nº 2, obedecendo sempre o mesmo naipe.

- O “jogador 2”, também chamado “**mão**”, posicionado à direita do “jogador 1”, é o primeiro a apostar: ou ele diz OITENTA, porque saiu com cartas da Ordem 1, possibilitando-o fazer o mínimo de 80 pontos, ou diz PASSO, porque não tem cartas suficientes para fazer a pontuação mínima.

1

Partindo da premissa de que ele disse OITENTA, agora quem vai apostar é o seguinte, o “jogador 3”, que, ao fazer, terá que cobrir a aposta anterior em 10 pontos, e dirá NOVENTA. Se não quiser apostar, dirá PASSO. O próximo, da mesma forma, dirá CEM ou PASSO. E o quarto e último – que é o “jogador 1” dirá: CENTO E DEZ ou PASSO.

1

Dependendo da qualidade das cartas, os jogadores, no todo ou em parte, podem continuar elevando suas apostas: CENTO E VINTE, CENTO E TRINTA, ETC... , até que nenhum outro cubra a última aposta feita por um deles.

Esse jogador, então, que fez a maior aposta, passa a ser o Mandante e “Jogador 1” naquela rodada. Anunciará, então, qual é o Trunfo e o naipe do Companheiro.

Obs.: Nessa hora, como Mandante, se tiver desconto, deverá anunciá-lo, se obrigando a mostrar aos demais a sequência do desconto (explicação à frente).

Obs.: PARA HAVER DUELO DE APOSTAS TÃO ALTAS ASSIM, É SINAL DE QUE, NAQUELA RODADA ESPECÍFICA HÁ JOGADORES COM AS MELHORES CARTAS DO OITENTA, TANTO DA “ORDEM 1” , QUANTO DA “ORDEM 2”.

Uma coisa importante neste jogo: não adianta blefar. Ou tem carta ou não tem. Blefar no OITENTA só dá mais prejuízo ao blefista.

Por outro lado, o jogador deverá sempre procurar, sem grande risco, mandar no jogo, porque ele mandando tem mais chance, com seu Companheiro, de angariar pontos.

Já para a dupla “não-mandante” a chance de perder pontos é maior.

Daí a necessidade de você calcular bem o valor de suas cartas e também as do seu hipotético Companheiro (você ainda não sabe quem é) para apostar até o limite desejável, equilibrado, com risco zero ou mínimo.

Olha que detalhe importante do OITENTA: muitas vezes determinado jogador ao dizer PASSO, essa sua decisão pode significar duas coisas: ou ele, naquela mão (rodada), não tem nenhuma carta boa da Ordem nº 1, ou tem chance de ser Companheiro do Mandante... (saiu com 2 Azes, por exemplo) e, portanto, quanto menos subir a aposta, melhor.

Obs.: bom Companheiro é aquele que, além de Trunfos, tem também CARTAS LIVRES, isto é, cartas que, mesmo não sendo Trunfos, ajudam a quem estiver mandando no jogo, fechando as rodadas e angariando maior número de pontos.

AGORA, vamos imaginar que o “JOGADOR X” saiu com o VALETE de ouros e o NOVE de ouros por exemplo e as demais cartas dos outros naipes (Ordem nº 2 ou das “cartas livres”) não são muito boas.

Via de regra, ele poderá apostar 80 pontos, que é a aposta inicial, e tentar mandar no jogo, dizendo OITENTA.

Se nenhum outro jogador “subir” a aposta, ele vai mandar com OITENTA. Significa que ele deverá fazer o mínimo de 80 pontos e o que exceder, já tendo considerado também o total de pontos da dupla não mandante, será computado para ele e o seu Companheiro. Exemplo de resultado meramente casual acima: o Mandante apostou 80, a dupla oponente fez 10, logo a dupla mandante fez 60 ($80+10-150= +60$). Precisa colocar o sinal +.

Escolha do Companheiro:

Voltando ao exemplo acima: vamos imaginar que o jogador 1 saiu com o Valete e o NOVE de ouros.

E imaginemos que a aposta parou no OITENTA. 2

Ninguém subiu a aposta, o que significa que os três desistiram de “mandar” na rodada.

Os demais jogadores, 2, 3 e 4 disseram: PASSO. PASSO. PASSO.

Nesse momento, e apenas nesse momento, o jogador 1 passa a ser o Mandante e anunciará qual é naipes do TRUNFO e o naipes do Companheiro. Nesse exemplo, dirá: Trunfo é OUROS e Companheiro: Naipes X.

Essa escolha do Companheiro é aleatória, na base da sorte.

Vamos imaginar um caso hipotético: TRUNFO é OUROS. Por que? Porque ele está com o VALETE e o NOVE de ouros.

COMPANHEIRO... imaginemos que ele escolha *ESPADA*, por exemplo. Por quê? Porque ele “acha” que quem estiver com o Áz de espada poderá ser um bom companheiro dele... É puro *achismo* mesmo. Por isso que se diz que a escolha do Companheiro é sempre na SORTE. Você escolhe seu companheiro “no escuro”, achando que ele possa vir a ser um bom companheiro... Pode ser como pode não ser.

RESUMINDO: O que é ser “bom companheiro”? É ter TRUNFO ou CARTA LIVRE para ajudar o mandante que, agora, passou a ser seu parceiro naquela rodada.

O OITENTA TEM UMA CARACTERÍSTICA DE JOGO INTERESSANTÍSSIMA: numa rodada o jogador 1 pode jogar tendo como Companheiro o jogador 2, contra os jogadores 3 e o 4. Numa outra rodada, pode jogar com o 3, contra o 2 e o 4. Ou ainda, com o 4, contra o 2 e o 3.

MAS NÃO PARA AÍ: também é possível jogar SOZINHO contra os três....

Para isto acontecer (é raro) o jogador precisa ter boas cartas, bom desconto (vamos falar disso mais à frente) e a aposta final não ter sido muito alta.

VANTAGEM DE JOGAR SOZINHO: o que ele ganhar multiplica por três a seu favor, contra o saldo normal negativo aos outros três. Repito: é muito raro acontecer.

Voltemos ao exemplo lá atrás. Quando ele diz: *Companheiro: Espada*, significa que , quem dos outros 3 estiver com a Áz de espada faz dupla com ele naquela rodada.

Os pontos adquiridos naquela rodada são computados à “dupla mandante”. Difícilmente (porém não impossível) os pontos são negativos.

Já para a “dupla não mandante”, difícilmente (porém não impossível) os pontos são positivos.

Obs. 1: Pode ainda acontecer de somente ser possível chamar o companheiro através do “rei” e não do Áz. Por que? Porque ele já tem o Áz e realmente não tem nenhuma possibilidade de pedir o “*companheiro*” através de uma outra carta de outro naipes.

Obs. 2: Sempre que possível, uma boa carta para pedir “*companheiro*” é o 10 (DEZ) porque vale dez pontos (importantes), embora seja hierarquicamente mediana.

Como se desenrola o Jogo?

O Mandante começa a arrecadar as cartas de Trunfo (neste nosso caso hipotético, OUROS). A rodada continua a correr, sempre no sentido anti-horário.

Ora, se a primeira tarefa do Mandante é arrecadar Trunfos, logicamente, no exemplo colocado, ele vai jogar o Valetes de ouros na mesa, que é a carta mais forte.

E CADA JOGADOR, na sua vez, é obrigado a jogar carta de ouros, se tiver. Se não tiver, lhe é permitido, então, jogar uma de outro naipe.

Vamos supor que o Mandante conseguiu com o seu VALETE arrecadar outras 3 cartas de ouros. Consequentemente sabe, então, que ainda há 3 cartas de ouros, além do NOVE de ouros que está com ele. OK? Então, normalmente, ele jogará o NOVE de ouros para tentar arrecadar as outras 3 cartas restantes de ouros.

Pode dar certo, como também pode não dar. Pode alguém estar exatamente com as 3 cartas de ouros e não ser o seu Companheiro naquela rodada... Aí, nesse caso, o NOVE, não arrecadaria todos os Trunfos...

Na terceira rodada, ele terá, então, que buscar ajuda do Companheiro. Joga na mesa uma carta de espada, dizendo: COMPANHEIRO.

Neste momento (e somente neste momento) é que é conhecido o seu Companheiro, que se apresenta jogando o ÁZ de espada, neste nosso caso hipotético.

NESSA RODADA TODOS SÃO OBRIGADOS A JOGAR CARTA DO NAIPE DE ESPADA, EXCETO SE COMPROVADAMENTE NÃO TIVER.

Qual a função do Companheiro? Ajudar o Mandante que o “escolheu” como seu Companheiro naquela rodada do jogo.

Daí que, se possível, jogará Trunfo ou Carta Livre para tentar arrecadar ainda mais pontos para a sua dupla: nesse caso sua *nota é: ótimo companheiro*, tomando o cuidado para não “atropelar”, arrecadando o único Trunfo que sobrou e que talvez esteja *exatamente* com o seu parceiro... Vê-se que o OITENTA reserva muitos segredos. Esse é um deles. Com o tempo, como ocorre em todos os jogos de cartas, outros macetes vão sendo descobertos pelo jogador mais atento...

Se não tiver Trunfo nem Carta Livre, ao menos tenta abrir a mão com uma carta do naipe do Companheiro, na esperança de que o Mandante esteja com o Rei: nesse caso sua nota é: *bom*). Ou, se nem isso ele tem, deverá jogar uma carta que valha mais pontos (um DEZ, por exemplo, que vale 10 pontos) para “engordar” aquela mão, na esperança de que seu colega Mandante arrecade a mão. Sua nota : *regular*. MAS... se nem carta tem para “engordar”, então atribui-se-lhe a nota de: *ruim companheiro*.

Nesse cenário, muito provavelmente, os Trunfos na mão da dupla “Não Mandante” passarão a aparecer e a dominar, em revezamento estratégico a cada mão/rodada, arrecadando muitos pontos, podendo às vezes superar, inclusive, os pontos da Dupla Mandante. É raro, mas isso pode acontecer. É questão de ter ou não ter carta.

Outro detalhe interessante do OITENTA: ao contrário de “engordar”, você da dupla Não Mandante deve “emagrecer” a mão, ou seja, sempre que possível, deve descartar cartas de menor valor nas rodadas em que sabe que vai perder.

O descarte de um 7, ou de um 8, por exemplo, não dá nenhum ponto ao adversário. Mas só poderá fazê-lo se não tiver outra opção para jogar. Se tiver carta do naipe que estiver sendo aberto na mesa, É OBRIGADO a jogar a do mesmo naipe pedido, mesmo que seja uma carta que “engorde” e favoreça ao adversário.

No final (oitava rodada/mão), como já foi dito, contam-se os pontos adquiridos pelos Não Mandantes (geralmente são menos pontos), soma-se à aposta feita pelo Mandante e subtrai-se de 150, que é o teto. O total é dividido por 10 para facilitar o lançamento dos pontos no bloco de anotações, como explicado adiante.

Repetimos aqui o mesmo exemplo anteriormente colocado: o Mandante apostou 80, a dupla oponente fez 10, logo a dupla mandante fez 60 ($80+10-150=+60$).

A explicação mais detalhada está no item: “*apuração dos pontos*”, logo à frente.

Valores das Cartas:

TRUNFO: Valete= 20 pontos; Nove= 13 pontos; ÁZ= 11 pontos; Rei= 4 pontos; Dama= 2 pontos; Dez= 10 pontos; Oito= zero ponto; Sete= zero ponto.

COMPANHEIRO: ÁZ= 11 pontos; Rei= 4 pontos; Dama= 2 pontos; Valete= 3 pontos; Dez= 10 pontos; Nove= zero ponto; Oito= zero ponto; Sete= zero ponto.

Observação: A soma geral dos valores das 32 cartas (8 cartas de trunfo e 24 cartas não-trunfo) totalizam 150 pontos.

Descontos:

É prerrogativa do Mandante ter descontos.

- Sequência de 3 cartas (ex.: 7,8,9 do mesmo naipe) = 20 pontos de desconto sobre a aposta feita.

- Sequência de 4 cartas (ex.: 7,8,9,10 do mesmo naipe) =30 pontos de desconto. Assim por diante. A Aposta, já deduzido o desconto, passa a chamar-se: Aposta Final.

1. O desconto deverá ser anunciado após o encerramento das apostas, ou seja, depois que os demais jogadores desistiram de subir a última aposta do Mandante. Além de anunciar, deverá mostrar a sequência de cartas aos demais jogadores.

Obs.: se esquecer de anunciar, perde o direito ao desconto.

2. Em seguida, ele determina qual é o Trunfo, e qual é o Naipe do Companheiro naquela rodada.

Contagem dos Pontos:

Na 1ª rodada, a anotação dos pontos segue normalmente assim: imaginemos que o jogador 1 (Mandante) fez dupla com o jogador 3, por exemplo, e ganharam SETE pontos.

Anota-se, então, assim:

jogador 1=	+7
jogador 2=	- 7
jogador 3=	+7
jogador 4=	- 7

Vamos imaginar que na rodada seguinte o jogador 1 jogou com o jogador 4 e perdeu CINCO pontos para a dupla 2 e 3.

A pontuação passa a ser:

jogador 1=	+2
jogador 2=	- 2
jogador 3=	+12
jogador 4=	-12

Assim por diante.

Normalmente no jogo de Oitenta a soma dos PONTOS POSITIVOS é igual à soma dos PONTOS NEGATIVOS.

Esse quadro só se modifica se algum jogador jogar sozinho contra os outros três em alguma rodada do jogo.

QUANTAS RODADAS JOGAR? O ideal é jogar 12 rodadas (cada jogador tem a oportunidade de embaralhar e distribuir as cartas três vezes, sempre em rodízio), além de o jogo durar um tempo bom, não cansativo.

Apuração dos Pontos:

- Apura-se o total de pontos da dupla *Não Mandante* daquela rodada finalizada, lembrando sempre que se o resultado não der número “cheio”, arredonda-se a soma sempre para baixo. Exemplo: 29 arredonda para 20, que passa a ser o Sub-Total 1.

- Soma-se a este a Aposta Final do Mandante, obtendo-se então o Sub-Total 2.

- A diferença do Sub-Total 2 para o teto de **150** pontos passa a ser o Total de Pontos a ser lançado para a dupla vencedora, lembrando que, se a dupla ganhar todas as mãos daquela rodada, o cálculo da diferença sobe para o teto de 250 pontos.

Por isso, é importante que os “Não Mandantes” consigam fazer, ao menos, 1 das 8 mãos da rodada, pois, automaticamente, ganham, ou melhor “deixam de perder” *100 pontos*... . Ao marcar os pontos, divide-se o resultado por 10, conforme já dito antes.

Vale dizer portanto que, a cada rodada, os resultados vão se alternando positiva e (ou) negativamente, contemplando a cada dupla ou, no caso de jogar sozinho, a cada jogador individualmente, pontuações diferentes, que se revezam no decurso do jogo.

Anotação dos Pontos:

O bloco de anotações deverá ter:

- **Na horizontal:** 12 linhas, correspondentes às 12 rodadas.

- **Na vertical:** 7 colunas com cabeçalho.

- A coluna 1 identifica o nº de rodadas.

- As colunas 2, 3, 4 e 5 identificam os jogadores.

- A coluna 6 registra o desconto, quando houver.

- A coluna 7 o valor da aposta daquela rodada.

Jogar Sozinho Contra os Três:

O OITENTA pode proporcionar algo muito interessante, porém muito raro: um determinado jogador, por ter saído com ótimas cartas, pode vir a jogar sozinho contra os outros três...

Nesse caso, o resultado obtido naquela rodada é triplicado. Por ex.: se fez 9 pontos na soma total/normal, passa a ser “+27” (mais vinte e sete), ou seja: 9x3.

Os outros três jogadores, como dito, ficam com “-9” (*menos nove*).

IMPORTANTE:

Dissemos, no início, que para “mandar” no jogo, o normal é o jogador ter o Valete e o NOVE de trunfo. Porém, pode acontecer de ele não ter uma dessas duas cartas, mas, em compensação, tem 4 ou 5 bons trunfos na mão, além de Cartas Livres.

Há, ainda, a chance de ele pedir o Companheiro e este estar exatamente com a carta de Trunfo que lhe estava faltando...

Por isso, é possível sim “mandar” no jogo sem uma dessas duas principais cartas de Trunfo, principalmente se todos passaram e só ele falou OITENTA.

No caso acima, se o jogador “Não Mandante” é que está com o VALETE, ele tem a prerrogativa de “esconder” o VALETE de Trunfo por duas mãos, excluída a do pedido de Companheiro feita pelo Mandante logo na primeira mão.

“Esconde-se” o Valete, buscando, estrategicamente, arrecadar mais pontos com ele numa outra mão daquele jogo.

PORÉM, na terceira mão ele é obrigado a jogar o Valete. Essa regra vale somente para o VALETE de Trunfo.

É TAMBÉM IMPORTANTE:

Se o mandante não tiver condição de pedir o Áz como Companheiro, ele pode então pedir através do “rei”. Vai dizer: *Companheiro é o Rei de...*

Mas isso só é permitido se, comprovadamente, ele não tiver, naquela rodada, outra carta para pedir o Áz, ou, então, se ele próprio já está com o referido Áz na mão.

Apesar de raro, é possível isso acontecer.

No entanto, se ele tiver carta de outro naipe, é obrigado a pedir o Áz com aquela carta.

Há outras peculiaridades no OITENTA – macetes de jogadas – que só o tempo irá revelar a cada jogador. EXEMPLO: “segurar” até a última mão uma carta de um naipe, por menor que seja (um sete, um oito...) na expectativa de que esta *cartinha*, na última rodada, venha a confirmar-lhe uma bela vitória, ou venha a salvá-lo de uma grande derrota...

Outros exemplos poderiam ser esmiuçados aqui. Mas, o interessante mesmo é que os macetes sejam descobertos, ao longo da prática do jogo e com base na “*expertise*” e maestria de cada um...

FINALMENTE, UMA ÚLTIMA RECOMENDAÇÃO:

O OITENTA é mais interessante quando jogado em silêncio.

É um jogo clássico, sem nenhuma possibilidade de “roubo” e plasticamente completo.

Ninguém deve interferir na jogada de ninguém.

Concluída a rodada, aí sim, cada jogador pode comentar “o porquê” de suas jogadas, rever suas cartas, confrontando, comparando com as dos demais, explicando a sua *performance* e atuação nas 8 (oito) mãos daquela rodada.

Iniciada nova rodada, silêncio de novo.

É super divertido.

Belo Horizonte – Abril//2023