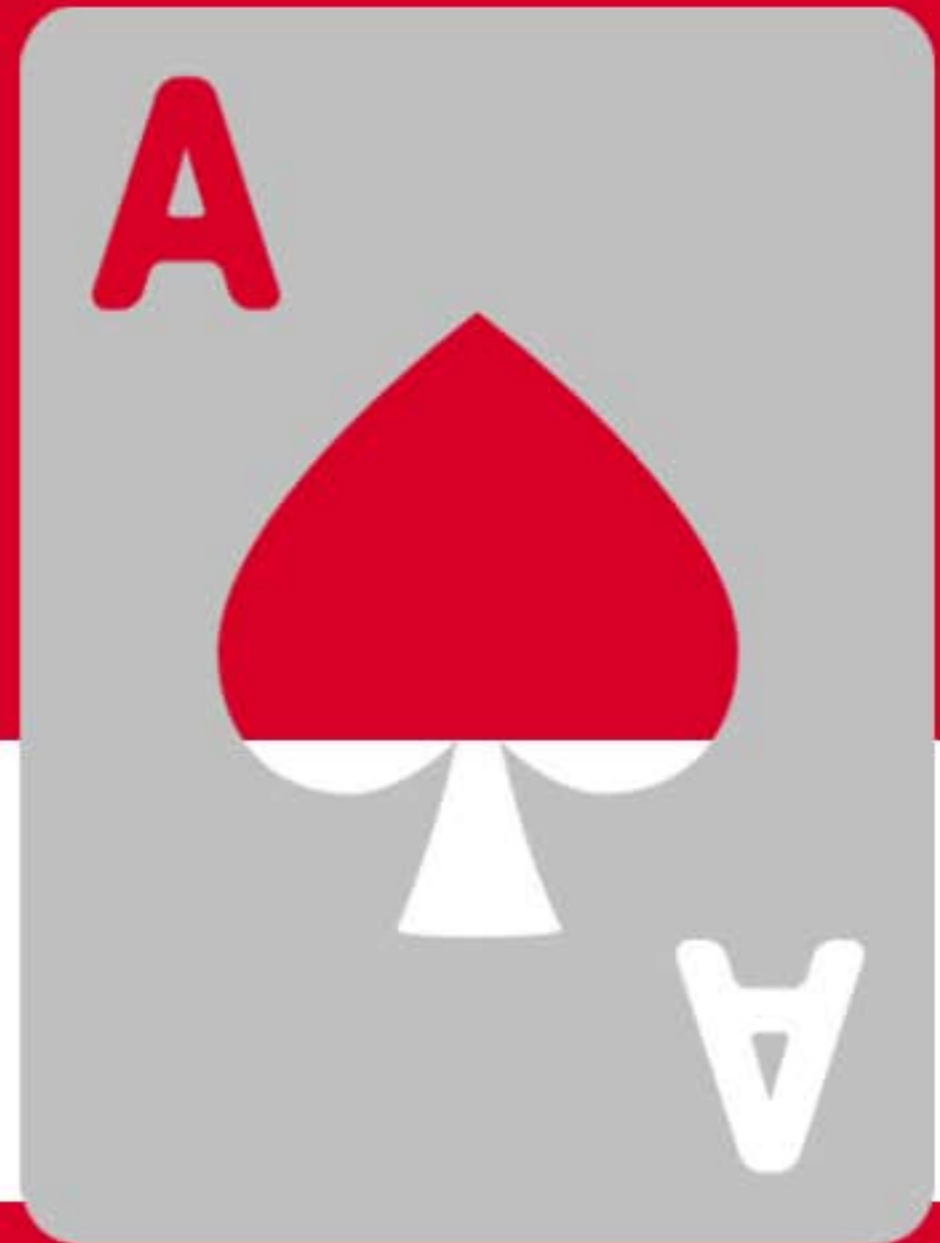


JOGOS DE CARTAS

evolução e tipos

Prof. Dr. Richard Romancini
ECA/USP



As referências mais antigas a jogos de cartas aparecem na literatura chinesa, no século X, embora sem indicação de como se desenrolavam os jogos.

Na China, desde o surgimento desse tipo de jogo, ele confunde-se com os jogos de dominó (a mesma palavra designa ambos).



Cartas chinesas de dominó

Fonte: Wikipédia

Cartas para jogos apareceram pela primeira vez no sul da Europa na década de 1370, vindas do mundo islâmico.

Com o tempo, espalharam-se no continente, seguindo rotas comerciais.

As cartas eram pintadas à mão, e eram um passatempo de luxo dos nobres e ricos.























Valete do mais antigo baralho europeu conhecido (c. 1390–1410)

Fonte: Wikipédia

O surgimento da impressão por meio de blocos de madeira ajudou a difundir as cartas, no século XV.

Algumas décadas antes os franceses criaram o sistema de naipes que se tornou internacional.

Os jogos de cartas ofereciam um lazer mais social e mais inclusivo às mulheres, por isso a associação entre jogos de cartas e sedução. Isso, além do questão das apostas, explica legislações proibindo-os.

international (French, English)	German	Swiss	Spanish	Italian
 clover, clubs	 acorns	 acorns	 swords	 swords
 pikes, spades	 leaves	 escutcheons	 clubs	 batons
 hearts	 hearts	 roses	 cups	 cups
 tiles, diamonds	 bells	 bells	 coins	 coins

Diferentes sistemas de naipes

Fonte: Enciclopédia Britânica

Originalmente, os naipes franceses relacionam-se a personagens históricos e/ou religiosos (reis: Carlos Magno, David, Júlio César, etc.).

Os baralhos de tarô surgiram no século XV, na Europa, a partir de um baralho italiano. O uso inicial era só para jogos; depois adquiriram caráter adivinhatório.

Já no século XVII, a indústria de cartas tinha importância tal que alguns Estados europeus implantaram o monopólio estatal na produção de cartas.



Carta do *Louco* do século XVII

Fonte: Enciclopédia Britânica

No século XVIII, os jogos já tinham tradições nacionais na Europa, adaptadas à cultura e ao folclore dos países.

Nessa época, os padrões de tamanho das cartas se consolidam, por exemplo, Poker, com 8,8 x 6,4cm e Bridge, com 8,8 x 5,7cm.

Também são publicados compêndios para ensinar as regras de jogos de cartas (e de tabuleiro) como o *Hoyle's Games*, de 1742.



Pintura *Os Jogadores de Cartas*, do século XVII

Fonte: Wikipédia

Entre outros aperfeiçoamentos adotados com o tempo nas cartas estão: cantos arredondados, marcas de identificação nos cantos, acabamento mais sofisticado (verniz), figuras espelhadas e o uso do Curinga (*Joker*).

Essa carta surge por volta de 1870, em um jogo europeu chamado Euchre.

Ela também foi inventada, de maneira independente, nos EUA, onde desde o século XIX os jogos de cartas eram produzidos.



Carta de Curinga

Fonte: Enciclopédia Britânica

A primeira impressão oficial de cartas no Brasil ocorreu na Bahia, em 1770. Mais tarde, quando foi estabelecida a Impressão Régia, em 1808, ela assumiu o monopólio dessa atividade, contudo, as impressões ilegais e o contrabando minavam esse privilégio, que durou até 1818.

No final do século XIX, fábricas internacionais de cartas se instalaram no Brasil, e em 1908 surge a nacional Copag, que produz cartas até hoje.



Cartas de fábrica alemã no país, do modelo “Ases Cênicos do Brasil” (final do séc. XIX)

Fonte: Glass (2017)

É possível dividir os jogos de cartas, de maneira geral, entre os que utilizam o baralho padrão (chamados também de *jogos clássicos* ou de *naipe*) e os que utilizam baralhos específicos.

Os de segundo tipo são geralmente proprietários e criados com fins de lucro por indústrias de jogos. Tais produtos tiveram grande desenvolvimento a partir da década de 1980, tendo surgido, desde essa época, uma série de jogos populares.



Cartas do jogo UNO

Fonte: Wikipédia



Carta do jogo Magic

Fonte:
Wikipédia

TIPOS DE JOGOS DE CARTAS



JOGOS DE RODADAS

Em inglês são os *trick taking games* e em Portugal são conhecidos como *jogos de vazas*. O objetivo está ligado às rodadas (tricks), em cada uma das quais os jogadores jogam uma única carta da mão e, com base nos valores delas, um jogador ganha a rodada (vaza). O objetivo específico varia conforme cada jogo e pode incluir o maior número possível de vitórias nas rodadas, ganhar o maior número de cartas de pontuação ou vencer certo número de rodadas.

Jogos desse tipo: **Copas** (disponível no Windows), **Espadas** e **Sueca**.



JOGOS DE COMBINAÇÃO

O objetivo de **Mexe-Mexe** (Rummy), e vários outros jogos de combinação de cartas, é capturar o grupo necessário de cartas iguais antes que um oponente possa fazer isso. Em **Mexe-Mexe**, isso é feito através da compra e descarte, para formar os grupos (ou sequências) que são baixados na mesa. Mahjong é um jogo muito semelhante, jogado com peças em vez de cartas.

Outros jogos desse tipo: **Buraco** e **Pife**.



JOGOS DE DESCARTE

Em um jogo de descarte, os jogadores começam com uma mão de cartas, e o objetivo é ser o primeiro jogador a descartar todas as cartas da própria mão. Jogos comuns desse tipo incluem **UNO** e **Presidente**. Alguns jogos desse tipo também são jogos de combinação; algumas variantes do Rummy, como o **Fase 10** e o **Rummikub**, assim como o jogo infantil **Solteirona** (ou **Mico**) se enquadram nas duas categorias.



JOGOS DE ACUMULAÇÃO

O objetivo de um jogo de acumulação é adquirir todas as cartas do baralho. Os exemplos incluem a maioria dos jogos do tipo **War** e jogos que envolvem mexer numa pilha de descarte.

Outros jogos desse tipo: **Meu Vizinho Mendigo** e **Slap Jack**.



JOGOS DE PESCA

Similares aos jogos de combinação, nos jogos de pesca os jogadores *pescam* cartas, pegando-as de outro jogador (pedindo-lhes cartas) ou tirando-as de uma pilha, a partir de coincidências com as que tenham na mão. São populares em muitos países, incluindo a China, onde há diversos jogos de pesca.

Scopa (escova) é considerado um dos jogos de cartas nacionais da Itália. **Peixinho** é outro jogo desse tipo.



JOGOS DE CARTAS COLECIONÁVEIS

Esses jogos se caracterizam pelo uso de baralhos próprios pelos participantes. Por isso, diferem dos similares jogos de construção de mãos de baralhos (Deck-Building Games - DBGs), como **Dominion**. O conteúdo dos baralhos colecionáveis é um subconjunto de um conjunto maior de cartas. O jogador monta sua mão pela compra ou troca, usando seu próprio baralho para jogar contra o outro. Costuma-se dizer que o jogo **Magic** (1993) reinventou o gênero e é responsável pela atual popularidade desses jogos.



JOGOS DE SOCIALIZAÇÃO

A meta desses jogos (também conhecidos como *party games* ou *passatempos*) é servir de contexto para interações. **Cartas Contra a Humanidade** (Cards Against Humanity), inspirado no jogo **Mad Libs** (1958), pertence a esse grupo. Nele, os jogadores completam declarações em branco de certa carta, usando palavras ou frases humorísticas/politicamente incorretas impressas em cartas do jogo. Há uma versão brasileira chamada **Patuscada**.



JOGOS DE COMPARAÇÃO DE MÃOS

Os jogos de comparação de cartas são aqueles em que os valores da mão são comparados para determinar o vencedor, são também conhecidos como jogos de aposta ou revelação. **Poker**, **Vinte e Um** (blackjack) e **Bacará** são exemplos. A maioria desses jogos são projetados como *jogos de azar*, com apostas em dinheiro. Porém, assim como os chamados *jogos de bebida* (drinking games), diferentes jogos de cartas podem adaptar regras para ter essas características.



JOGOS DE PACIÊNCIA

Os jogos de paciência, tipicamente, são projetados para serem jogados por um único jogador, embora haja versões com disputa (o vencedor é quem executa primeiro a tarefa). A maioria desses jogos começa com um layout específico de cartas colocadas na mesa (chamado *tableau*), e o objetivo é montar um layout final mais elaborado (como em **Grandfather's Clock**) ou limpar a mesa, eventualmente movendo todas as cartas para determinado monte (caso de **FreeCell**).



MICROJOGOS DE CARTAS

São jogos que, adaptando mecânicas dos jogos anteriores (geralmente simplificando) ou criando modos de jogo específicos, se caracterizam por terem partidas de curta duração (no máximo 20 minutos) e com um número limitado de cartas. Há atualmente concursos desses jogos, como o promovido pela **GeekList**, estipulando, por exemplo, que o número máximo de cartas seja 18. Jogos desse tipo: **Love Letter** e **Decimus**.

REFERÊNCIAS

CARD Game. In: **WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre**. Wikimedia, 2019. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Card_game. Acesso em: 14 jan., 2019.

GLASS, Leonardo. A história das cartas de jogos no Brasil. **Blog Água e Azeite**, 21 ago. 2017. URL: <https://goo.gl/nKZUqd>. Acesso em: 14 jan., 2019.

KIMMINS, Roy. History Of Card Games. **Apresentação do SlideShare**, 2 set. 2009. URL: <https://www.slideshare.net/rkimmings/history-of-card-games>. Acesso em: 14 jan., 2019.

KUCHERENKO, Anastasiia. The Crimean War | Card Game. **Site pessoal**, 31 dez. 2016. URL: <https://goo.gl/6NfeUu>. Acesso em: 14 jan., 2019.

MCLEOD, John. Classified Index of Card Games. **Pagat**, 19 dez., 2013. URL: <https://www.pagat.com/class/>. Acesso em: 14 jan., 2019.

PARLETT, David. Playing cards. In: **Encyclopædia Britannica**, 20 dez., 2017. URL: <https://www.britannica.com/topic/playing-card>. Acesso em: 14 jan., 2019.

PLAYING card. In: **WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre**. Wikimedia, 2019. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Playing_card. Acesso em: 14 jan., 2019.