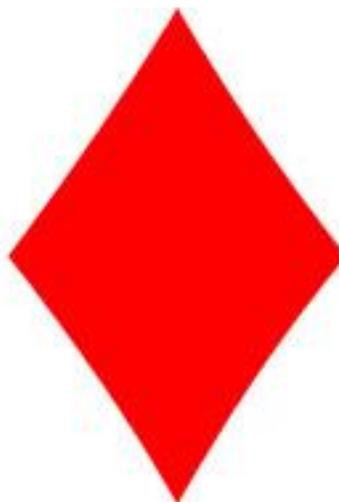


JOGO DE BURACO



escrito por Ildefonso Dé Vieira

ORIGEM

Do CONQUIAN (CUNCA) espanhol, originou-se o RUMMY norte-americano, derivando-se posteriormente destes jogos, a CANASTRA na Argentina e no Brasil foi adaptada com o nosso famoso jeitinho para BURACO, que alguns saudosistas de mau gosto insistem em denominar-se de BIRIBA.

Por aí dá-se para notar que é um jogo que herda a nobreza espanhola do século XV, o pioneirismo dos americanos, a prepotência dos argentinos e a malandragem brasileira. Como parentes próximos destacam-se a CACHETA e o PIF-PAF.

Desenvolvido rapidamente no BRASIL, encontrou guarida e adepto no professor Ibsen Francisco de Sales, conhecido pelo apelido de Salim, quando na década de 50, achava-se **Boe"miando"** na Belo Horizonte das Alterosas, entre as grutas do Alvim e Metrópole e outras redondezas não recomendáveis à citação.

O jovem Salim afoito e afeito a despropósitos e novidades da juventude, familiarizou se com o jogo de BURACO, trazendo-o para Guidoal, encontrando promissores jogadores e principalmente **pangarés**.

DESCONSIDERAÇÕES NECESSÁRIAS

Com o correr dos anos, alguns jogadores conseguiram-se sobressair. O fazendeiro Adauto Pacheco Ribeiral de memória invejável, no acompanhar do descarte, no desenrolar dos lances da partida, contando ainda com uma sorte presentemente constante, transformou-se de forma irrefutável num jogador praticamente imbatível.

Não se pode deixar de comentar sobre o Ozéas Teixeira Albino, destaque sem sombras de dúvida sobre a maioria dos jogadores de Guidoal.

Acrescente-se entretanto que seu pai gastou quase uma fazenda para que na época o rapazola prodígio estudasse o "**Jogo de Buraco**" em Oxford na Inglaterra.

Alguns invejosos contudo afirmam com veemência de que o Ozéas encontrava-se mesmo era em Cataguases. Não tenho fontes fidedignas pra desfazer o mistério, se realmente o Ozéas achava-se nas Ilhas Britânicas ou nos botecos da pacata **Meia-Pataca** de então, próspera em estudantes relapsos.

Afirmo contudo, o grande sucesso editorial de seu livro, lançado por volta de 1968, com o nome arrogante de: "**EU SOU IMBATÍVEL NO JOGO DE BURACO**".

Praticamente um best-seller na época, com conceitos claros e objetivos. Um manual simples, mas completo tanto na teoria, como na prática. Apesar da grande vendagem, não se depara com uma só pessoa que afirme possuir um exemplar desta relíquia.

Más línguas dizem que nunca existiu tal livro, outras línguas não menos más, propalam que quem possui o livro declara sole"mente" não ter nenhuma informação a respeito de tal obra, que não passa de ficção. Tudo isto pode representar um pálido disfarce de forma que permaneça oculto os ensinamentos que se pode obter no manuscrito e desta forma explica-se o porque de ninguém ter noticia do paradeiro do livro do Ozéas.

Alguns realisticamente definem:

- O amigo de hoje, pode ser o inimigo de amanhã numa mesa de jogo. Por isso escondem as mumunhas do referido esporte.

À boca pequena, há quem afirme que o Zé Mauro (Pescuma) mandou o seu irmão João Lúcio queimar o exemplar que o Zé Bressan tinha como livro de cabeceira. Alguns mexeriqueiros, o que não falta em Guidoal, debicam-se e se perguntam:

- O Jésus Fernandes possui ou não tão badalado livro ? Existem partidários do sim, simpatizantes não convictos do não. Apartidariamente e a bem da verdade deve-se dizer que o Jésus Fernandes contribuiu de forma decisiva para a criação da **Academia de Buraco em Guidoal (ABEG)**.

A história tem seus cacoetes para se desenrolar. Ao Jésus Fernandes coube participar com o seu bar para o desenvolvimento do Jogo de Buraco em Guidoal. Pelo bar do Jésus passaram aprendizes e **sapos** deste jogo tão popular. Como parêntesis, comento apenas que os **sapos** merecem uma análise cuidadosa e à parte desta narrativa. Quem sabe no futuro?

Fofocam-se ainda pelos cantos e esquinas que o Jorge do Tilúcio fundou em Belo Horizonte, no Bairro Gutierrez, uma academia. Na minha opinião e de outras pessoas abalizadas e merecedoras de crédito, o seu conhecimento do jogo de BURACO não permite tanto. Fica-se a dúvida e o questionamento.

O Anjinho do Roldão diz, não se sabe a sério, ter fundada uma escola em Ouro Branco. Pode até ser. Quem sabe!?!? **"Em terra de cego, quem tem rei descarta"**

São suposições conversa fiada, de quem nada tem a fazer. Como eu agora. Afirimo contudo, sem medo de errar que o lugar onde concentra-se o maior número de jogadores de BURACO é a nossa querida Guidoal. Joga-se muito. Joga-se o dia inteiro.

É comum ouvir este diálogo entre os jogadores:

- Você gosta de jogar BURACO ?
- Gosto ?
- Por que você não aprende ?

ERUDIÇÃO INÚTIL

Para se jogar BURACO necessita-se de dois baralhos. Cada um contendo 52 cartas, divididas em quatro naipes, cuja significação simbólica, traduzimos:

COPAS	o Clero	(Coração)		Vermelha
ESPADAS	a Nobreza	(Coração com haste)		Preta
PAUS	o povo	(Trevo de três folhas)		Preta
OUROS	O Burguês (*)	(Doce-de-leite caseiro)		Vermelha

(*) Trata-se do burguês apegado ao dinheiro para subir socialmente.

Cada naipe naturalmente possui 13 cartas, sendo assim distribuídas:

- Ás, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K

Pode ser que algum curioso queira perguntar:

- O que significa **J**, **Q** e **K** ?

Vamo'lá, tome erudição tupiniquim:

- ✓ **J** (JACK) VALETE
- ✓ **Q** (QUEEN) DAMA
- ✓ **K** (KING) REI

Em GUIDOVAL criou-se várias terminologias próprias para o jogo de BURACO, que necessariamente não são objeto deste relato, mas que podem valer a pena registrar:

- . BARROSO: Carta de Paus
- . MARIOZINHO: Carta de valor baixo
- . MARISTELA: Dama de Espada
- . OUROS: Alisar a aliança

Quem não tem aliança dane-se ou então case-se e dane-se.

Outras expressões bastante usuais:

VOCÊ NÃO É BIFE

Carta que se descarta a contragosto, quando não há outra alternativa e provavelmente servirá ao adversário.

ESTA CARTA DÁ TIRO

Carta perigosa que nas mãos dos inimigos poderá dar até CANASTRA REAL.

VOCÊ NÃO GOSTA

Expressão usual quando interceptamos uma carta que vinha no lixo e que seria ótima para o rival. Pangarés não notam estes detalhes e por isto mesmo são verdadeiras PONTE RIO-NITEROI, RIO-BAHIA, VAI-QUEM-QUER.

NEM SEMPRE GANHA O MELHOR

Frase ouvida comumente pelos que acabam de perder uma partida.

TRAZ PRO ROÇADO QUE O ROÇADO TRAÇA

Pegar o lixo, normalmente sem nenhum propósito, estratégia ou objetivo.

CATAR MILHO EM BOSTA DE BOI

Lixar cartas inúteis que não acrescentam nada ao jogo. Com isto pode se simplesmente perder uma partida.

DEIXA DISSO JESUALDO, VOCÊ GOSTA EU TAMBÉM GOSTO

Lixo na mesa e que interessa ao seu adversário, mas você o pega antes dele.

JOGO DO ANJINHO (filho do Sô Roldão)

Comprar continuamente no BARALHO, sem pegar o lixo, querendo bater o mais rápido possível. Forma desesperada de tentar pegar o "morto" ou executar a "batida final" e fazer com que os inimigos FIQUEM NO BURACO. Quase sempre não dá certo.

Alguns "falsos argumentos" usados para não lixar:

- Esse cara tá batendo, vou tirá-lo do baralho.
- Ele não gosta de curinga. Vou deixar curinga pra ele nada.

CONTAR PRA TRÁS

Na contagem dos pontos de uma rodada, uma dupla não consegue obter pontos positivos, contabilizando apenas pontos negativos. Também conhecido como FICAR NO BURACO

JOGO DO SALIM

Comprar quase que invariavelmente cartas dobradas.

Exemplo: Já tem um Rei de espadas e compra outro Rei de Espadas. O único e último que tinha no baralho. Azar no jogo, sorte no amor.

JOGO DO JOAQUIM DE FREITAS

Difícil descrever este jogo. Tentarei. É o seguinte:

Desfazer-se de uma CANASTRA REAL de **2** a **Q**, furando-a com um Ás, obviamente do mesmo naipe. não deu para entender ?

Pergunte ao Valtinho do João Vitório e ele explica melhor.

JOGO DO JÉSUS FERNANDES

Arriar Ás, curinga e 3.

JOGO DO VALTINHO (filho do João Vitório)

Carregar o parceiro nas costas. O Custódio da farmácia tem vendido muito GELOL ultimamente.

JOGO DO ZÉ PATROLA (filho do Geraldo Pinheiro)

Segurar as cartas com a mão direita.

JOGO DO RINALDO (filho do Landinho Estulano)

Sapear o jogo dos quatro debatedores (jogadores), irritando-os. TODOS!

JOGO DO ZÉ BRESSAN (filho do Afonso Bressan)

Arriar sozinho uma CANASTRA REAL, como se não tivesse parceiro para lhe ajudar. Às vezes dá certo, às vezes leva a dupla para o BURACO.

JOGO DE PANGARÉ

Segurar simplesmente as cartas nas mãos, acreditando que está fazendo grande vantagem. Coitado de quem joga com PANGARÉ, anda sempre com torcicolo, bursite e outras macacoas. Pelo menos se trouxessem UM Gelol.

REGRAS ELEMENTARES DO JOGO DE BURACO

O jogo de BURACO pode ser disputado por 2, 3, 6 e 4 jogadores, sendo esta última composição, a ideal para se praticar este jogo de quem tem apenas tempo por perder. Portanto um jogo de disponibilidades. Tempo não é dinheiro, confirma o jogo de BURACO.

OBJETIVO

GANHAR. Principalmente de adversários que se julgam imbatíveis. Para tanto necessita-se fazer 3.000 pontos antes que o inimigo o faça.

CONTABILIDADE DOS PONTOS

CANASTRA REAL → 200 PONTOS

CANASTRA SUJA → 100 PONTOS

A Canastra suja é conhecida também como Canastra FURADA ou Canastra SIMPLES.

PEGAR O "MORTO" → 100 PONTOS

Quem não consegue pegar o "morto" perde 100 PONTOS.

BATIDA FINAL → 100 PONTOS

Trata-se da batida que encerra uma rodada e só pode ser realizada por uma dupla que já possua Canastra Real.

VALOR DA CARTAS

3, 4, 5, 6, 7	05 Pontos
2, 8, 9, 10, J, Q, K	10 Pontos
Ás	15 Pontos

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE

CORRA e não jogue com quem:

- ✓ Considera Canastra de Ás a Ás = 1000 pontos
- ✓ Contabiliza Canastra de Curinga = 1000 pontos
- ✓ Vale trinca de qualquer carta
- ✓ Pode-se fazer a Batida Final sem Canastra real
- ✓ Com apenas uma carta na mão, acha que pode trocá-la pelo lixo, quando este vem com apenas uma carta na mesa.

ESTATÍSTICA QUE NÃO LEVA A NADA

A somatória de todos os pontos das 104 cartas (dois baralhos) perfazem 880 pontos. Para conferir se o adversário não fez confusão na contagem dos pontos basta somar:

- Os pontos das cartas que ficaram no lixo.
- Os pontos das cartas que sobraram para comprar.
- Os pontos das cartas nos "mortos" se houverem.
- Os pontos das cartas que sobraram nas mãos dos que não bateram
- Os pontos das cartas arriadas.

Caso esta somatória ultrapasse os 880 pontos, alguém sem querer equivocou-se na contagem. Nunca diga que houve fraude ou roubo. No Jogo de BURACO todos são honestos ou quase.

DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Os parceiros sentam-se um frente ao outro. A sensatez recomenda que jogue um PANGARÉ com um jogador que tenha conhecimento do assunto. Ha entretanto os que gostam de jogar sempre juntos e juntos perderem. Questão de opção.

Outros jogam juntos apenas para que não falte uma dupla a mesa. Detalhes de somenos importância.

Os mais preguiçosos, geralmente não gostam de embaralhar. Desta forma, os mais afoitos, ou quem sabe o mais apressadinho, toma para si a tarefa de embaralhar.

Para tanto junta os dois baralhos que perfazem 104 cartas e tentam misturar as cartas, de forma que o jogo possa ser distribuído sem favorecimento prévio.

Ou seja, fulano cheio de curingas, sicrano repleto de cartas repetidas, “outrano” com Canastra formada na mão, beltrano com o jogo BATIDO.

Infelizmente nem tudo sai como convém, pois há, na maioria dos jogadores deste jogo cheio de sutilezas, quem não saiba até mesmo embaralhar. Mas aí já são outros CURINGAS, digo, quinhentos. Sei lá o termo correto.

O embaralhador, depois de tanta palavra jogada fora, oferece o baralho ao jogador a sua direita para o “**corte**”. A esta altura do campeonato quem não sabe o que é cortar um baralho, melhor desistir de jogar BURACO. Contudo, pra quem persistiu em aprender, provavelmente uma pessoa com o tempo liberado, tentarei explicar o que seja um CORTE no baralho.

Trata-se de inverter a ordem das cartas do baralho.

Basta dividir o baralho em dois ou mais montes, de tal forma que o conjunto e 104 cartas que nos foram apresentadas, sejam devolvidas ao embaralhador de forma alternada.

Cabe ainda ao cortador, separar dois montes de cartas encobertas, com 11 cartas cada um, que são denominados de “**morto**” e que poderão ser usados posteriormente na partida, aos jogadores que conseguirem “**bater**”. Mais à frente teremos explicações mais detalhadas sobre o que consiste BATER.

Pode parecer que estou tecendo minúcias desnecessárias, mas quem teve a audácia de ler estas baboseiras até aqui, ou é um tremendo de um pangaré ou um caboclo teimoso que deseja saber tudo sobre o jogo de BURACO.

Ao embaralhador caberá distribuir a cada participante, 11 cartas, uma a uma, no sentido horário, ou seja para quem não tem relógio, do carteador (que dizíamos embaralhador) para o jogador a sua esquerda, coincidentemente seu adversário, depois o seu parceiro, novamente seu adversário e finalmente para si próprio.

Após a distribuição das cartas para os participantes e uma vez já separado o “**morto**”, inicia-se o jogo.

Como já foram distribuídas 44 cartas para os jogadores à mesa e separadas 22 em dois montes encobertos e denominados como "**morto**", dá-se início ao jogo pelo primeiro jogador a esquerda do carteador-embaralhador. Como privilégio, por ser o primeiro a comprar, o jogador que inicia o jogo, pode comprar duas vezes seguidas, desde que a primeira carta comprada não lhe sirva e tenha sido descartada sobre a mesa antes de colocá-la na mão junto as outras 11 cartas. Entretanto se a primeira servir, o jogador deverá escolher uma dentre as 11 cartas para descartar sobre a mesa. As cartas descartadas sobre a mesa irão formar o que é conhecido popularmente de LIXO.

O jogador que inicia a partida antes de descartar a carta que menos lhe serve no lixo, pode se quiser ou possuir, arriar jogos de no mínimo uma sequência de três cartas do mesmo naipe ou uma trinca de ases inclusive com o recurso do CURINGA.

Após o encerramento da jogada do jogador que inicia a partida, o jogo tem prosseguimento com o jogador situado a sua esquerda.

Este jogador poderá pegar as cartas ou a carta do lixo, ou então comprar uma carta sobre a mesa no monte encoberto. Após escolher a jogada que mais lhe convém, este jogador antes de descartar pode arriar jogos sobre a mesa. Após o seu descarte, a partida terá prosseguimento pelo jogador situado a sua esquerda, ocorrendo o mesmo processo já relatado anteriormente para o jogador que iniciou o jogo e para o jogador que dá prosseguimento.

Talvez se faça necessário esclarecer aos totalmente ineptos, algumas expressões e gírias usuais:

COMPRAR

Trata-se de retirar uma carta do monte restante e encoberto sobre a mesa, que por dedução ao se iniciar a partida contém 38 cartas, uma vez que já distribuiu-se 44 cartas aos participantes e 22 para o "**morto**". Se não entendeu pergunte ao mestre Salim.

DESCARTAR

Trata-se de uma jogada a ser efetuada logo após "**comprar**" no baralho e tiver executado todas as jogadas possíveis caso queira efetuar-las.

LIXO

São as cartas que ficam a mesa descobertas e oriundas do "descarte". O que quer dizer ORIUNDA? Se você não sabe o seu problema já não se trata mais de Jogo de Buraco. Procure novamente o Professor Ibsen Francisco de Sales.

Há quem se dê bem lixando todas as cartas que vem a mesa.

Existem ainda os eternos lixeiros e tenazes perdedores. Há também os que adoram simplesmente comprar em busca do difícil curinga. Um dos segredos do jogo de buraco, consiste em comprar e lixar no momento certo.

Quem entende desta arte, certamente é um verdadeiro campeão. Neste mistério de comprar e lixar situam-se os grandes vencedores e os eternos perdedores. O fator sorte deixa até de existir.

SEQUÊNCIA

A sequência se forma com cartas do mesmo naipe.

Exemplos: 4, 5 e 6 de **Copas** ou 10, J, Q e K de **Paus**.

A Sequência para ser arriada sobre a mesa inicialmente deve possuir no mínimo três cartas.

TRINCA

Conjunto de três Ases e que podem ser acrescidos de outros e mesmo formar uma canastra Real quando atinge-se 7 cartas.

CURINGA

O Curinga é a carta de número 2, independente do naipe e possui o privilégio de substituir a qualquer carta numa sequência ou completar uma trinca nos ases.

Neste caso o máximo que se consegue com os Ases é formar uma Canastra Furada (suja) quando se atinge 6 ases e um curinga.

BAIXAR JOGO

O jogador que possua na mão uma sequência mínima (formada de pelo menos três cartas) ou uma trinca de ases, pode abaixar (**arriar**) o jogo na mesa de forma que o seu parceiro também possa colocar uma ou mais cartas no jogo. Existem jogadores que por conveniência, dependendo das cartas que estão circulando no "**lixo**", seguram as suas sequências na mão. Outros por estratégia ou "esquisitice" não baixam o jogo de forma alguma. Há enorme sabedoria em saber o momento certo de baixar ou segurar o jogo na mão. Exige-se prática e mesmo psicologia.

NOTA IMPORTANTE

O bom jogador nunca abaixa todas as cartas que tem na mão ficando apenas com uma. Quando tal situação acontece, o adversário obtém grande vantagem se souber controlar o lixo.

Em tal circunstancia, o jogador que possui apenas uma carta na mão, não pode "**lixar**" quando o lixo vem apenas com uma carta, restando-lhe apenas a opção de comprar uma carta no baralho encoberto sobre a mesa.

Desta forma, se as duas duplas já tiverem apanhado os "**mortos**" e o jogador e a dupla deste jogador não possuir Canastra Real, simplesmente ficará comprando as cartas no baralho para os inimigos, uma vez que não pode "**bater**" e também colocar cartas no seu jogo.

São artimanhas que devem ser sempre notadas por quem esta jogando.

Ressalte-se entretanto que quando um jogador fica apenas com uma carta e ainda não pegou o "**morto**", quem descarta para ele deve engordar (engrossar) o lixo de forma que ou o jogador ou tenta o "**bate**" e engorda ainda mais o lixo, ou pega o lixo e sai do "**bate**". O jogador que está para bater fica num dilema:

Tentar bater. Não conseguir. Encher o inimigo de cartas.

Reside aí um dos grandes segredos do Jogo de Buraco. Saber lixar, comprar, descartar, segurar o jogo, engordar o lixo, forçar o jogo, perceber quando o adversário esta para bater ou esta apertado, memorizar todas as cartas que já passaram pelo lixo e com quem se encontra. Não acreditar jamais na sorte, não menosprezar os adversários, mesmo sendo pangarés. Achar que o curinga vem sempre nos socorrer nos momentos difíceis.

Que a carta que se vai comprar certamente será a da batida. Utilizar erroneamente os curingas, furando jogos desnecessários. Jogar com convicção. O jogador que faz isto satisfatoriamente, pode-se considerar um bom jogador de buraco.

BATIDA

Existem duas modalidades de "**batida**". Uma para pegar o "**morto**" e outra, a "**batida final**", que encerra uma rodada.

Considera-se que um jogador "**bateu**", quando "**arria**" todas as cartas que possui e descarta uma no lixo, denominada de BATIDA INDIRETA. A jogada continua normalmente com o próximo jogador. O jogador que primeiro pega o morto, tem direito de escolher com qual dos dois quer jogar. Pode acontecer também a BATIDA DIRETA, isto é, quando o jogador consegue arriar todas as cartas não sobrando nenhuma para o descarte. Neste caso o jogador pega o "**morto**" e dá continuidade a sua jogada, acrescentando mais cartas aos jogos existentes, se assim o desejar. O jogo só terá prosseguimento após o seu descarte.

BATIDA FINAL

Segue o mesmo critério já comentado para a batida para pegar o morto.

Entretanto para uma dupla executar a batida final deverá ter já apanhado um dos "**mortos**", caso ainda exista e principalmente possuir pelo menos uma "**Canastra Real**".

NOTA

Quando as cartas do monte sobre a mesa acabam antes da batida final e existem “**mortos**” que ainda não foram utilizados, estes irão para o centro da mesa, um de cada vez.

Quando as cartas do monte sobre a mesa acabam e não existem “**mortos**” para irem para o centro da mesa, o jogo encerra sem a batida final, não computando pontos da “**batida final**”, para nenhuma das duplas.

Quando da “**batida final**”, as cartas que sobram nas mãos dos outros jogadores que não conseguiram bater, são somadas de forma que seja abatida da somatória do total de pontos das respectivas duplas.

Quando não há a “**batida final**”, as cartas que sobram nas mãos dos quatro jogadores não são totalizadas negativamente e tampouco de forma positiva.

Quando não há a “**batida final**”, o jogo se encerra após a compra da última carta sobre a mesa, sendo que o jogador que efetuou esta jogada pode fazer TODAS as jogadas possíveis, mesmo que não tenha uma Canastra Real, não havendo necessidade de descartar.

Este tópico é muito polêmico, mas os melhores livros explicam detalhadamente este pormenor, inclusive a última **Convenção de Genebra**, realizada em 1.967, no **Bar do Jésus Fernandes**, à Rua Vai-e-Volta.

FICAR VULNERÁVEL

Uma dupla ao atingir ou ultrapassar a metade dos pontos combinados previamente para o encerramento de uma partida torna-se “**vulnerável**”.

Normalmente, em Guidoal as partidas são estipuladas para terminar com 3.000 pontos, portanto quando uma das duplas atinge ou ultrapassa 1.500 pontos torna-se “**vulnerável**”.

Uma dupla vulnerável só pode arriar jogos que formem pelo menos 75 pontos, seja na somatória das cartas, uma canastra real ou suja.

Exemplos:

- ✓ Uma trinca de ases e uma sequência de 9, 10 e J do mesmo naipe.
- ✓ Uma canastra real
- ✓ Uma canastra suja

Caso o jogador erre na contagem dos pontos, não atingindo os 75 pontos necessários, como punição só poderá arriar agora jogos que contenha no mínimo 90 pontos. Errando novamente o castigo passa para 120 pontos e aí já não se trata mais de uma questão de saber jogar BURACO e sim um problema sério de matemática, aritmética, “**tabuada**”.

O recomendável é procurar o Joaquim de Freitas, o Valtinho, o Zé Mauro especialistas em contabilidade.

Quando uma dupla consegue pegar o “**morto**”, fazer “**Canastra Real**” e a “**Batida Final**”, enquanto a outra não consegue abaixar uma só sequência ou trinca, esta dupla, fraca por sinal, vai para o “buraco” com 300 pontos negativos, sendo:

- 100 pontos por não pegar o “**morto**”.
- 100 pontos pelas cartas na mão de um parceiro.
- 100 pontos pelas cartas da mão do outro parceiro.

OBSERVAÇÃO

Se a dupla que ficou no “buraco” entretanto resolver contar os pontos das cartas que tem a mão, pode usufruir deste direito, contudo provavelmente a somatória dos pontos atingirá os 300 pontos negativos ou até mais e por isto mesmo tal medida além de anti-desportiva, resultará em perda de tempo.

DICAS

Quando os adversários estão “**vulneráveis**”, não se deve deixar passar mais que uma carta no lixo para eles. Um lixo gordo, com muitas cartas, propicia maiores números de jogos e conseqüentemente dá aos inimigos a oportunidade de arriar o mais rápido possível os 75 pontos necessários.

UMA PARTIDA FICTÍCIA DE BURACO

Local: Residência do Professor Ibsen Francisco de Sales

Dia: Qualquer e a hora não importa

CENÁRIO ACONCHEGANTE

E vão chegando os amigos. O Salim à mesa, você entendeu é claro, sentado na cadeira, cigarro fumegante sobre o cinzeiro, cinza por cair, enfrentando mais uma batalha de PACIÊNCIA.

Paciência se os dois 4 de ouros e os dois 4 e copas já se foram para o beleléu. Sabe onde fica? Nem eu. Mas deve ser longe pra dedéu.

O jeito é partir para outra partida de PACIÊNCIA. A vida é um incessante partir, diria o filósofo Zé do Fio. Se não disse, pensou, diria o não menos filósofo Odorico Paraguassu.

Os amigos vão chegando. O Jorge do Tilúcio entra arrastando as chinelas, camisa aberta mostrando a escura e saliente barriga. Pega os cinzeiros empapuçados de cinza e joga no terreiro. As cinzas. Êta português danado, hein professor!

O Jésus Fernandes, lenço de assoar à mão, cumprimenta o Jorge, que agora de vassoura em punho finge varrer um cisco inexistente. Ou existente, não vem ao caso. Lá

de fora, na rua, vem o esbravejar da voz do Zé Mauro. Parece briga. Não é. Trata-se apenas de conversa ao pé-de-ouvido.

Ouvido do Anjinho que chegou de madrugada de Ouro Branco. Os dois esgueiram-se pelo corredor e adentram a casa do Ibsen (Professor Salim). Escrever às vezes tem a sua recompensa ao nos permitir lembrar da palavra: Esgueirar. Nunca tive a oportunidade de pronunciar esta palavra num botequim. E olha que eu falo e frequento botequim há bastante tempo. Não obstante (também raramente usado), continuando com o vocábulo esgueirar, o comum seja empregá-lo quando se sai sorrateiramente, utiliza-se também no caso de dirigir-se cautelosamente. O meu caso. Melhor dizendo, o modo como o Zé Mauro e o Anjinho chegaram a casa do Salim.

O anfitrião, já com a PACIÊNCIA perdida, resmunga satisfeito:

- Chegou estas muiézinhas pra me aporrinhar a paciência.

O Salim junta as cartas do baralho. Encontra como já sabia de antemão os dois 4 de ouros e os dois 4 de copas no início do baralho. Agora já não tem mais importância.

- Vamos formar uma "rodada" de BURACO, murmura o Anjinho.

O Jésus recusa. O Salim não se manifesta, aguarda. Falta um. O Zé Patola que acaba de deixar a sua bicicleta no corredor, acena timidamente para o pessoal que se encontra na copa, inventa uma desculpa qualquer para não jogar.

O Dé entra como se estivesse saindo. Abraça o Salim, aperta as mãos dos demais, apresenta uma tola justificativa para não jogar. Também não faz falta nenhuma.

PANGARÉ, pensam todos. Provavelmente até o Dé.

Em algazarra chega o Rinaldo. Abraça com cócegas o Jésus e com um permanente sorriso se oferece para jogar. Na falta de outro, tentam formar a mesa. O Jorge, já impaciente toma o quinto ou sexto café. O Pescuma resfolega:

- Tu "NEGÃO", tá preto é de tanto tomar café.

O Pescuma para quem não sabe é o Zé Mauro.

O Rinaldo já sentado e embaralhando, convida o Jorge para parceiro, que imediatamente aceita. O Anjinho que não pode ver defunto sem chorar, percebe o desafio e intima o Pescuma como parceiro, que aceita fazendo "doce".

Dizem que já foram campeões juntos. Pode ser. Em Guidoal tudo acontece.

O Matogrosso, que andava mais sumido que "fancho" em sinuca, chega trovejando:

- Nem sempre ganha os melhores. Eu só jogo com o Dé.

O Anjinho toma o baralho do Rinaldo, finge que embaralha e o passa para o Rinaldo cortar, que assim o faz displicentemente, invertendo o baralho em dois montes, ficando com algumas cartas, separa o "**morto**" em dois montes de 11 cartas cada.

Por preguiça ou pressa, o Anjinho distribui as cartas de 3 em 3. Primeiro para o Jorge do Tilúcio, seu adversário e que se encontra a sua esquerda. Depois para o Zé Mauro, seu parceiro. Logo após para o Rinaldo e finalmente para si próprio.

Assim sucessivamente ate completar 11 cartas para cada jogador. Obviamente a quarta distribuição das cartas não foram de 3 em 3 e sim de 2 em 2. São dúvidas que devem ser sanadas, antes que algum matemático precioso suponha que cada jogador recebeu 12 cartas.

Chega o Tavinho (do Jair Dentista) abrupta e barulhentemente dirige ao Jorge do Tilúcio e ao Rinaldo:

- Océis vão tomar uma surra.

O Rinaldo e o Jorge fingem que não é com eles.

O Matogrosso "sapeando" o jogo do Anjinho, avista as cartas que este recebeu:

- . Ás, 3, 4, 6, 10 e Valete de Ouros
- . 8, 10 e Valete de Espadas
- . Valete e Dama de Paus

O Jésus olhando o jogo do Jorge, vê:

- . 6, 7, 8 e Rei de Paus
- . 10, Valete e Dama de Espadas
- . 4, 5, 7 e 8 de Ouros"

O Salim, acotovelado sobre o balcão que separa a copa da cozinha, espia por espiar as cartas do Zé Mauro:

- . 3, 10 e Valete de Paus
- . Ás, 4, 5 e 7 de Copas
- . Ás, 9, Rei e 9 de Ouros

O Tavinho sapeando a todos ao mesmo tempo, fila as cartas do Rinaldo:

- . 8, 9, Rei e Ás de Espadas
- . 4, 5, 9 e 10 de Paus
- . Valete, Dama e Rei de Copas

O Anjinho na euforia e pressa, compra sem ser a sua vez.

Quem deveria iniciar a partida era o Jorge. Apesar da falha todos concordam que o jogo seja iniciado assim.

O filho do Sô Roldão, como se desse sorte, exclama:

- Curinga ou "fote".

Compra um 4 de copas e o descarta.

Compra novamente. Quem inicia o jogo tem o direito a comprar duas cartas, caso a primeira não lhe sirva. O Anjinho faz uso desta prerrogativa. Retira desta vez, do monte de cartas sobre a mesa um 8 de Paus. Fala pro vento:

- Esta carta é perigosa. Esta carta dá tiro.

Descarta sobre o lixo a mesa, um Ás de Ouros, que se junta ao 4 de Copas.

Chega o Moacir Gonçalves e o Valtinho. Falam sobre a colheita do alpiste.

Na sala o Dé arranha, sem nenhum talento, o violão com cordas de aço. Também aparece o Zé Bressan que andava desaparecido. Junto vem o João Lúcio que também tinha levado uma "sumida grande".

- De bananeira alguma, grita o Lopeta da porta.

Na copa o jogo continua. O Jorge que deveria ter iniciado o jogo, rejeita o "lixo" e compra o 2 (curinga) de ouros.

Feliz, revela:

- Você não gosta !

Dando continuidade a sua jogada, abaixa os jogos:

- 6, 7 e 8 de PAUS

- 10, J e Q de ESPADAS

- 2, 4 e 5 de OUROS

Descarta o Rei de Paus.

O Zé Mauro pega o lixo e relampeja:

- Deixa disso Jesualdo, você gosta eu também gosto.

Traz pro roçado que o roçado traça.

Com o lixo faz uma trinca de Ases e abaixa:

- Ás de Ouros, Ás de Copas e outro Ás de Ouros.

Deixa seguir no lixo o 4 de Copas.

O Rinaldo com o jogo batido na mão, compra 3 de Ouros e arria. Tem gente que prefere dizer: Arriar o jogo. Abaixa o jogo:

- Ás, Rei, 9 e 8 de Espadas, fazendo Canastra Real.
- 10, 9, 5 e 4 de Paus, fazendo outra Canastra Real.
- Coloca Rei, Dama e Valete de Copas.
- Coloca o 3 de Ouros.

BATE DIRETO.

Pega o "MORTO". O de baixo. Mania. Superstição. Pra dar sorte. Mais ainda?!?!

No "morto" vem:

- 10, 9, 8 de Copas.
- 5, 4, 3, 2 de Paus.
- 6 de Ouros.

Todas estas cartas são colocadas no jogo já arriado na mesa.

Faz "REAL" no jogo de paus. Fica na mão com um Ás de Espadas e um Ás de Paus. Descarta no lixo a Dama de Espadas.

O Anjinho, filho do Sô Roldão, pressentindo a derrota iminente, compra e pragueja:
- O capeta sabe pra quem trabalha.

Vem à mão um inútil 3 de Copas. Descarta-o irritado e esmurra a mesa.

O Jorge do Tilúcio, com o jogo já "**batido**" na mão, sorrindo mais que noivo em porta de cartório, compra e fanfarrona:
- Maristela.

Não é a dama de Espadas de que ele necessita. Falou por falar.

Retira do baralho um Ás de Copas e faz outra Canastra Real.

Coloca o 7 e 8 de Ouros completando a quarta Canastra Real.

BATE o jogo em definitivo. Manda os adversários "CONTAR PRA TRÁS."

Os SAPOS e PANGARÉS não acreditam no que está acontecendo. O Moacir, mãos no queixo, balança vagarosamente a cabeça, como a dizer "Sim senhor!"

O Zé Bressan, remexendo o cordão de ouro sob o seu pescoço, balança também a cabeça lentamente, só que de forma negativa, como se insinuasse: **CAMBADA DE PANGARÉS.**

O Zé Mauro contém a contragosto a enorme vontade de rasgar o baralho. O Rinaldo pega as cartas para contabilizar os pontos.

CONTAGEM DOS PONTOS

RINALDO e JORGE DO TILÚCIO

4 CANASTRAS "REAIS "	+ 800
BATIDA FINAL	+ 100
CARTAS NA MESA	+ 270
SUBTOTAL	+1170
PONTOS NA MÃO DO RINALDO	- 30
TOTAL DOS PONTOS	+1140

ZÉ MAURO e ANJINHO

PONTOS PERDIDOS NA MÃO	-175
NÃO PEGAR O MORTO	-100
SUBTOTAL	-275
CARTAS ARRIADAS à MESA (3 Ases)	+ 45
TOTAL DOS PONTOS	-230

Apesar do jogo só encerrar quando uma das duplas atinge ou ultrapassa 3.000 pontos o Zé Mauro e o Anjinho preferem desistir e chegar até a rodoviária para tomar umas, quem sabe outras.

Os sapos encampam a idéia. Melhor refrescar a cuca. Desmancha-se a roda. A casa do Salim por pouco tempo fica vazia. O bar da rodoviária enche e inicia-se uma discussão sobre o jogo que nem terminou.

O Zé Mauro ainda resmunga mais uma vez:

- Ainda bem que não tem o CHIQUITIN pra falar no meu ouvido.

Claro que se trata apenas de uma ficção barata.

Onde já se viu o Jorge do Tilúcio e o Rinaldo ganharem uma partida de BURACO.

Ainda mais em cima dos campeões da cidade. Pelo menos é o que eles dizem (Zé Mauro e Anjinho). Há quem conteste.

Falar nisso, **VAMOS MOLHAR A GOELA!**

Ildefonso Dé Vieira (Sapé de Ubá - Férias de 19...)