

JOGOS DE CARTAS

Carlos Seabra

Os jogos de tabuleiro estão em franca ascensão no interesse das novas gerações, com produtos bastante inovadores. Nessa safra surgem cada vez mais jogos de cartas especiais também. Mas os tradicionais jogos de baralho “comum” (de 52 cartas, 4 naipes), que continuam a ser bastante jogados no Brasil, muitas vezes não são lembrados. Além dos mais tradicionais jogos, que praticamente todos conhecem, como Buraco, Truco, Pôquer, Oito Maluco e outros, há interessantíssimos e pouco conhecidos jogos que podem ser jogados com o baralho comum e trazer bastante desafio e diversão.

Do século X a.C. até hoje, as cartas percorreram uma trajetória fascinante. Nasceram no Oriente, como simples tiras de papel que representavam ossos, conchas e pedras usadas em rituais de adivinhação, e daí evoluíram para dezenas de tipos diferentes. No século XIV, as cartas tornaram-se conhecidas na Europa, onde começaram a assumir a forma do baralho moderno. A partir do século XVI, “distribuídas” pelos europeus, elas se difundiram por todo o mundo. Assim, as cartas se tornaram um fenômeno definitivamente universal, um elemento de ligação entre as culturas de todos os povos.



Figura 1: Um baralho comum usando personagens Marvel (Foto: Divulgação)

Linguagem simples

Atualmente, os jogos de cartas estão entre os mais populares no mundo inteiro. Isso é devido, em grande parte, aos símbolos simples e eficazes do baralho moderno. Quando as cartas chegaram à Europa, trazidas pelos árabes, seus naipes eram taças, moedas, espadas e bastões; posteriormente os naipes evoluíram para copas, ouros, espadas e paus.

Essa simplificação possibilitou a difusão universal do baralho e, com isso, o surgimento de novos jogos e a adaptação de outros muito antigos. Todavia, alguns tipos de cartas mantiveram sua forma tradicional estreitamente ligada a um jogo específico, como o Mah Jong e o Hanafuda, no Oriente. Na Europa, as cartas de Tarô também conservaram seus símbolos originais, ligados à função adivinhatória do baralho.

Brilhantes possibilidades

Ao contrário do que pensam alguns, e embora existam jogadores profissionais, os jogos de cartas não estão necessariamente ligados a fins lucrativos. Na verdade, eles são tão educativos e divertidos quanto os melhores jogos de tabuleiro. Alguns deles, mais simples, constituem a melhor forma de apresentar o maravilhoso mundo dos jogos às crianças. Outros são emocionantes, criativos e intelectualmente brilhantes, como o Bridge, chamado de o "Xadrez das cartas", e o Elêusis, criado em 1956 e considerado "uma revolução no mundo dos jogos".

Os jogos de baralho merecem ser explorados, por isso cito outros exemplos: Burro, Canastra, Casino, Copas, Crapô, Cribbage, Dominó de Cartas, Duvido, Escopa, Eucre, Gin Rummy, Jubileu, King, Klondike, Koziri, Mau Mau, Memória, Pif-paf, Pirâmide, Sueca, Vinte e Um, Whist. Afinal, jogos de cartas são mais uma forma (barata) de satisfazer a "fome" lúdica do homem e aprimorar sua inteligência.