



centro de aperfeiçoamento do ensino de matemática  
centro de aperfeiçoamento do ensino de matemática  
centro de aperfeiçoamento do ensino de matemática  
"joão afonso pascarelli"



## **VIRADA MALBA TAHAN 2024**

### **Oficina 1**

### **O jogo de cartas "Copacabana", criado por Malba Tahan**

Prof. Pedro Paulo Salles (ECA – USP)  
[ppsalles@usp.br](mailto:ppsalles@usp.br)

Prof. Marcos Alves dos Santos (CAEM - IME - USP)  
[malvess@usp.br](mailto:malvess@usp.br)

Regras organizadas e escritas por Guilherme de Faria Pereira, Nelson Manuel de Mello e Souza, Pedro Paulo Salles, (respectivamente neto, sobrinho e sobrinho-neto de Malba Tahan).

### **1) Definições iniciais do jogo**

- a) O copacabana é um jogo de cartas entre 4 pessoas, todas adversárias entre si, usando-se um baralho principal de 52 cartas, sem coringas, distribuídas inteiramente para o carteadado, e um segundo baralho, auxiliar, também sem coringas, para a marcação do jogo de cada jogador. Este baralho auxiliar era tradicionalmente mini, um baralho pequeno de criança.
- b) O jogo se desenvolve em jogadas de 13 vazas (considerando que cada jogador recebe 13 cartas), e cada vaza será constituída por 4 cartas, uma de cada jogador, abertas na mesa em sequência.

### **2) Preparação do jogo**

- a) O baralho principal é embaralhado, cortado e inteiramente distribuído entre os quatro jogadores, de modo que cada jogador fique com 13 cartas.
- b) O baralho auxiliar (o pequeno) será dividido, antes, pelos 4 jogadores, mas sem embaralhar seus naipes, de modo que cada um fique com 13 cartas do mesmo naipe (que ficam empilhadas ao lado do jogador), das quais uma será escolhida para a marcação secreta das vazas previstas.
- c) De posse de suas cartas, cada jogador deverá organizá-las, examiná-las e prever o número de vazas que pretende ganhar naquela rodada.
- d) Este número estimado de vazas será marcado, utilizando-se para isso uma das cartas do baralhinho auxiliar. O jogador poderá mudar sua previsão se o fizer antes do primeiro baixar a primeira carta.
- e) O "A" (ás) serve para marcar uma vaza; o "2" para duas, e assim por diante: o "J" para 11, "Q" para 12 e o "K" serve para marcar tanto 13 quanto zero vazas (não haverá, neste caso, confusão, pois as jogadas de quem marcou zero serão, evidentemente, muito diferentes daquelas de quem marcou treze vazas. Aqui, vale o bom senso).
- f) Na marcação do número previsto de vazas não importa o naipe do baralhinho, só os números. Assim, tanto o "Ás de paus" quanto o "Ás de copas" estarão marcando a previsão de que o jogador vencerá uma vaza naquela *mão*.
- g) Essa marcação é sigilosa e individual; o jogador separa a carta do baralho pequeno correspondente à sua previsão e a coloca em destaque, mas virada para baixo, sem revelá-la aos demais jogadores. Mesmo assim, ela deverá ficar em local visível por todos.

### 3) Andamento do jogo (versão sem trunfo)

- a) O jogador a iniciar a primeira vaza da primeira rodada será escolhido por sorteio, e as demais rodadas serão iniciadas por quem venceu a última vaza.
- b) O primeiro jogador inicia, então, a primeira vaza, jogando uma carta qualquer que lhe convier. Os demais jogadores, em sentido horário, jogarão também uma carta na mesa, devendo ser esta do mesmo naipe da primeira carta (o “naipe da vaza”).
- c) Caso algum jogador não tenha nenhuma carta do naipe da vaza, poderá então jogar qualquer carta que lhe convier, de qualquer outro naipe. Porém esta carta não será considerada na determinação do vencedor daquela vaza.
- d) Uma vez jogadas as quatro cartas, uma de cada jogador, verifica-se qual a maior do naipe da vaza, de acordo com a ordem crescente 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.
- e) Ganha aquela vaza o jogador que jogou a maior carta; e ele dá início à vaza seguinte, lançando uma nova carta, que determinará um novo naipe da vaza, ou seja, ele passa a “comandar” a vaza seguinte com a carta lançada.
- f) Daí a importância de se estudar bem as cartas, os descartes e os lances a fim de “comandar” o jogo a seu favor.
- g) As cartas jogadas em cada vaza são guardadas pelo vencedor, separadas ao lado. Elas não voltam ao jogo, sendo contabilizadas ao final daquela *mão*.

### 4) Objetivo do jogo e pontuação

- a) A rodada é ganha pelo jogador (ou jogadores) que, ao final das 13 vazas, tiver(em) acertado a sua marcação de vazas vencedoras, ou seja, vencido o número de vazas previstas e marcadas pela cartinha separada, que ele deve exibir ao final para comprovar sua marcação.
- b) Este jogador receberá um número de pontos, calculado pela soma das diferenças entre as vazas conquistadas pelos demais jogadores e suas marcações (ver tabela).
- c) Caso haja mais de um jogador vencedor da rodada, os pontos serão divididos, arredondando-se para mais. Caso não haja ganhador na rodada (nenhum jogador tenha atingido sua marcação), os pontos ficam acumulados para a próxima rodada.
- d) Quem marca treze vazas e acerta recebe o prêmio em dobro. Quem marca zero e acerta recebe um ponto a mais. Quem marca sete ou mais, também.
- e) O jogo é ganho quando um jogador atingir um número pré-determinado de pontos.

**Tabela 1: exemplo de marcação e contagem de pontos**

	VAZAS MARCADAS (secreto)	VAZAS JOGADAS E GANHAS	DIFERENÇA E SOMA DAS DIFERENÇAS
<b>Vencedor</b>	3	3	0
<b>Adversário A</b>	2	5	3
<b>Adversário B</b>	7	2	5
<b>Adversário C</b>	0	3	3
<b>Total</b>		<b>13 (são sempre treze vazas em jogo)</b>	<b>11 pontos ao ganhador</b>

**Tabela 2: exemplo de marcação e contagem de pontos em caso de empate:**

	VAZAS MARCADAS	VAZAS JOGADAS E GANHAS	DIFERENÇA E SOMA DAS DIFERENÇAS
Vencedor A	4	4	0
Vencedor B	1	1	0
Adversário A	2	5	3
Adversário B	8	3	5
<b>Total</b>		<b>13 (sempre)</b>	<b>8 pontos (4 para cada vencedor)</b>

### 5) Versão com trunfo

- Cada *mão* de 13 vazas (13 rodadas) terá um naipe-trunfo.
- Ele é definido antes do início por um dos *indicadores de naipe* que ficam nos quatro cantos da mesa, correspondendo a cada jogador.
- São quatro cartelas ou rodelas, de qualquer material, cada uma com um dos naipes desenhado, na ordem *espadas* (em um canto), *copas* (no outro canto), *ouros* (no seguinte) e *paus* (no último), no sentido horário.
- O primeiro *marcador de naipe* (de *espadas*) é virado para cima (enquanto os outros três ficam virados para baixo, fechados, para não confundir o comando do trunfo), e o jogador que está à esquerda dele começa “comandando”, isto é, inicia a rodada, sabedor de que o trunfo daquela *mão* será *espadas*.
- Independentemente do valor das demais cartas, o trunfo sempre ganha da vaza. Caso exista mais de uma carta trunfada na mesa, a vaza será ganha pelo trunfo de maior valor.

EXEMPLO: a vaza sendo ♠, o trunfo sendo ♥ e os jogadores descartando:

J ♠ (naipe da vaza)	7 ♥ (trunfo)	10 ♥ (trunfo)	A ♦
---------------------	--------------	---------------	-----

- 10 ♥ ganharia do J ♠ porque tem o naipe do trunfo e o J não.
- 10 ♥ ganharia do 7 ♥ porque, entre os dois trunfos, 10 é a maior.
- A ♦ perderia de todos estes, pois não é nem vaza e nem trunfo.

Do mesmo modo, imaginando cartas de mesmo valor sequencial:

K ♥ ganharia do K ♠, do K ♣ e do K ♦ porque, neste caso, teria o naipe do trunfo.

- f) O andamento do jogo é o mesmo do jogo sem trunfo, a não ser pelo fato de que, tendo um trunfo na mão, você pode descartá-lo em duas situações:
  - I) caso você não tenha o naipe da vaza;
  - II) caso você seja o primeiro a jogar.
 O trunfo supera qualquer carta da vaza.
- g) No caso “I”, se houver algum jogador, na sequência, que ainda não descartou e tenha uma carta com o naipe da vaza, ele é obrigado descartá-la, mesmo que tenha trunfos na mão.
- h) Neste caso, o descarte do naipe da vaza é obrigatório, e se algum desses três jogadores tiver o naipe da vaza e não descartar, perderá os pontos.
- i) Essa jogada, de lançar um trunfo em cima de uma vaza, denomina-se “cortar a vaza”.
- j) Porém, no caso “II”, se a primeira carta da rodada for do trunfo, não existe naipe da vaza e todos devem jogar obrigatoriamente seus trunfos (mais altos para ganhar, ou mais baixos caso não tenha outro ou deseje preservar trunfos mais altos para depois).
- k) Por isso, começar com os trunfos, faz com que os outros tenham que descartar seus trunfos.
- l) Tem maior controle da situação nas rodadas quando você é o primeiro (dando o tom da rodada, “comandando-a”) ou, um pouco menos, quando você é o último (tendo a visão das cartas já jogadas pelos outros).

## 6) A argolada e a derrubada

- a) Estas são duas jogadas importantes e típicas do copacabana, e estão, de certo modo, associadas.
- b) A “argolada” (ou “marcar de argolada”) é fazer uma marcação arriscada, que não é compatível, pela lógica, com as cartas que você recebeu de início.
- c) Por exemplo, com uma mão que, normalmente, você marcaria, digamos 4 vazas a serem conquistadas, você marca, entretanto, zero.
- d) Qual a vantagem disso? Explico: a cada rodada de treze vazas, a soma de vazas conquistadas pelos quatro jogadores será sempre treze (como se vê na tabela). Então, se sua *mão* tem 5 cartas altas (Ases, Reis e Damas), com alta possibilidade de conquistar vazas, seus oponentes terão necessariamente mais cartas baixas, e farão suas marcações de acordo com isso. Mas, aí é que a “argolada” os “derruba”.
- e) Deixamos aqui o desafio para você, participante da oficina, pensar em como um jogador pode tirar proveito da argolada. Em que e de que modo ele poderá surpreender os adversários?
- f) Observa-se, nesse sentido, que neste jogo não cabe a expressão “minhas cartas estão ruins”; você é quem faz as cartas serem boas em função da sua *marcação* de vazas e de sua estratégia de jogo.
- g) Se alguém começa a jogar cartas altas de outros naipes (que não do naipe da vaza), é sinal de que ele marcou poucas vazas ou já atingiu sua marcação. De outro ponto de vista, se você precisa se livrar de cartas altas, esse é o momento.

## 7) O sistema de apostas

- a) O *cacife* por jogador (quantia mínima estipulada) era de cem fichas. Cada ficha valendo, hoje, digamos, 50 centavos, cem fichas seriam cinquenta reais (R\$50). Os jogadores, em comum acordo, definem o valor da ficha de acordo com seus “bolsos”.
- b) Como, no âmbito da premiação, os perdedores ou ganhadores possíveis serão sempre em número de 3, 2 ou 1 (já que o empate entre os 4 jogadores não premia), Malba Tahan, ciente de que o número 6 é múltiplo dos números naturais 3, 2 e 1, institui o 6 como *medida* de fichas a serem ganhas (ou pagas) a cada ponto resultante da soma das diferenças (rever tabela acima).
- c) Deste modo, cada ponto ganho ou perdido no jogo (ou seja, cada vaza vencedora ou devedora no cômputo final da *marcação de cada jogador*) equivale a 6 fichas, facilitando a distribuição do prêmio entre três vencedores ou a dívida entre três perdedores (2 fichas cada), entre dois (3 fichas cada) ou para um só vencedor ou perdedor (6 fichas), já que no caso de todos os quatro vencerem, ninguém vence, o prêmio fica acumulado, como veremos adiante.
- d) Assim, se um jogador vencesse e ganhasse 10 pontos (e os outros três não vencessem), ele receberia 60 fichas dos adversários, com a diferença de que, no jogo com apostas, as fichas são pagas por cada jogador de acordo com os pontos a mais ou a menos que ele fez.
- e) Então, se alguém marcou 4 vazas e fez 6, ele deve pagar 2 pontos, ou seja, 12 fichas das 60 do exemplo acima (e não mais a divisão do total).
- f) Quem marcar zero vazas e acertar recebe 6 fichas a mais (pagas pelos adversários equitativamente), além das que ele deve receber normalmente pela conta final.
- g) Por exemplo, se um dos perdedores marcar 3 vazas e fizer 7, paga 4 pontos ( $4 \times 6 = 24$  fichas) ao vencedor e mais as fichas que lhe cabem do pagamento do prêmio de 6, ou seja, neste caso, mais 2 fichas (que, somadas às outras 4 dos outros dois perdedores, irão inteirar o valor do prêmio, de 6).
- h) Se forem dois vencedores, o pagamento do prêmio extra será dividido entre os dois perdedores (3 fichas de cada um).
- i) Quem marca sete vazas ou mais, e acerta, também recebe 6 fichas a mais.
- j) Quem marca treze vazas e acerta recebe as fichas em dobro.
- k) Se todos perderem, todos pagam, e o acumulado vai para a *mão* seguinte.
- l) Se todos ganharem, ninguém recebe nada.

**Tabela 3: exemplo de marcação e contagem de fichas**

	VAZAS MARCADAS	VAZAS JOGADAS E GANHAS	DIFERENÇA E SOMA DAS DIFERENÇAS
Vencedor	3	3	0
Adversário A	2	5	3 = 18 fichas
Adversário B	7	2	5 = 30 fichas
Adversário C	0	3	3 = 18 fichas
<b>Total</b>		<b>13</b>	<b>11 pontos (x 6) = 66 fichas ao vencedor</b>

## VOCABULÁRIO

**Argolada:** “marcar *de argolada*” ou “argolar uma marcação” é fazer uma marcação arriscada, não convencional, que não condiz com sua *mão*. Exemplo: se, pela *mão recebida*, você pudesse ganhar oito vazas, você apostava duas (ou ao contrário), sobrecarregando seus adversários com vazas inesperadas (ou ao contrário, privando-os das vazas esperadas). “Ganhar de *argolada*” seria ganhar nessas condições.

**Book:** “fazer o *book*” ou “estar no *book*” é quando se cumpre ou está cumprindo com a marcação de vazas (termo usado no bridge).

**Book Tamara:** quando um jogador que já “está no *book*” retém uma carta forte e acaba ganhando uma vaza a mais e “estourando”; é um *book* “micado” (ver *mico*).

**Cacife:** quantia mínima de fichas que cada jogador deve adquirir (no caso de se jogar com fichas ou “valendo”).

**Comandar:** ser o primeiro a jogar, ou seja, quem começa uma jogada provoca descartes, reações nos adversários e leva outras vantagens, dependendo da carta lançada.

**Consultar o Laudelino:** Malba dizia “Vou consultar o Laudelino!” quando queria consultar sua carta secreta de *marcação das vazas* para lembrar seu valor (referia-se, provavelmente, ao *Dicionário da Língua Portuguesa* organizado por Laudelino Freire, 1934).

**Cortar a vaza:** lançar uma carta-trunfo no meio de uma rodada até então sem trunfos.

**Dar uma de Colô:** marcação de alto risco, como fazia o grande jogador de copacabana, Carlos Colonese, ou seja, *de argolada*.

**Derrubada:** “derrubada” é, por exemplo, quando você tem uma *mão* forte e marca “zero” na previsão de vazas, forçando, com isso, que os adversários façam muito mais vazas do que haviam previsto, “derrubando-os” de suas pretensões.

**Destrunfar:** lançar à mesa uma carta com o naipe-trunfo.

**Estourado:** quando fez vazas acima da marcação.

**Faltou:** quando fez abaixo da marcação.

**Forçar uma carta:** por exemplo, jogar um trunfo de valor baixo à mesa para que algum adversário seja obrigado a baixar um trunfo alto (o mesmo valendo para o naipe da vaza).

**Fortíssimo:** Malba dizia “Muito forte, fortíssimo!” quando alguém iniciava a rodada com uma carta alta.

**Indicadores do naipe:** indicam o naipe que comanda cada *mão* de treze rodadas; são formados por quatro rodela, dispostas em cada canto da mesa, indicando cada uma um naipe do baralho, na ordem *espadas, copas, ouros* e *paus*. No verso, eram verdes como a mesa; deste modo, a cada *mão*, somente um ficava virado com o naipe para cima, deixando os outros três mimetizados.

**Mão:** uma *mão* seria tanto o conjunto de 13 cartas que cada jogador recebe quanto o conjunto de 13 rodadas.

**Marcar vazas:** assinalar, secretamente, por meio de uma carta do baralhinho auxiliar, o número de vazas que você pretende ganhar ao longo de uma *mão*; “vazas marcadas” são vazas prometidas a partir de uma estimativa.

**Medalhões:** cartas altas.

**Mico:** Tratava-se de uma carta de qualquer naipe, guardada para as últimas rodadas, quando os outros já esgotaram todas as cartas que poderiam enfrentá-la e você está no comando; isto é, ao lançá-la na mesa, tornando-a o naipe da vaza, os outros sucumbirão a ela. Isso pode ser bom (caso você queira ganhar aquela vaza) ou ruim (caso você não queira).

**Testar o mercado:** Malba dizia “Vou testar o mercado” quando *comandava* a rodada.

**Trunfo:** um naipe definido como trunfo pelo *indicador de naipe*, ou uma carta do naipe definido como trunfo.