

# O jogo do chincalhão

## em Trás-os-Montes

POR

**J. R. dos Santos Júnior**

Prof. jubilado de Antropologia e Sociologia da F. C. da U. P.  
antigo Director do Instituto de Antropologia «Dr. Mendes Correia»

O chincalhão é jogo de cartas, com variável número de jogadores empareirados em dois grupos.

Assim, se os jogadores são 4 empareiram 2 a 2. Se jogam 6 empareiram 3 a 3. Se os jogadores são 8 ou 10, jogam 4 contra 4 ou 5 contra 5. É jogo de apostas e não há trunfo.

Joga-se com o baralho de 40 cartas.

As primeiras vezes que vi jogar o chincalhão, e depois o joguei muitas vezes, foi de inverno, à lareira, na Quinta de S. Pedro <sup>(1)</sup>, freguesia de Meirinhos, concelho de Mogadouro, Trás-os-Montes.

Ali a série dos valores das cartas, por valia decrescente, é a seguinte: dois de paus, o *duque*; valete de paus, o *cavalo*; quina de ouros, o *cinco ouros*: quina de paus, o *cinco paus*; dama de espadas, a *sota*; quadra de paus o *quatro paus*; sete ou manilha de copas, o *manilhão*; sete ou manilha de ouros, a *manilha*; ás de espadas, o *mata ternos* ou *espadilha*.

---

(1) A Quinta de S. Pedro é um pequeno povoado que teve 32 fogos, hoje reduzidos a 20, devido à sangria populacional migradora, especialmente para França e para Lisboa.

Naquelas redondezas, pequeninas povoações no género da de S. Pedro, conhecem-se a Quinta de Santo André, a Quinta da Roca e a Quinta das Quebradas.

Seguem-se os ternos e os duques, e, depois, os valores correntes, ases, reis, valetes e damas, etc. (¹).

Os jogadores, como é natural, dispõem-se alternadamente à roda da mesa.

É jogo corrente no leste trasmontano e também nalgumas terras minhotas. Vi-o jogar e joguei-o uma noite em Mindelo, concelho de Vila do Conde. O querido amigo Prof. Doutor Celestino da Costa Maia, estudou-o num inquérito que fez nos concelhos de Vila do Conde, da Maia, de Santo Tirso e da Póvoa de Varzim (²).

O chincalhão joga-se, em Trás-os-Montes, a copos de vinho. É mesmo considerado como jogo de taberna.

Além dos jogadores, muitas vezes, há um companheiro, o *contador*, que vai contando os tentos ou pontos de cada grupo, e segue atentamente as jogadas, para evitar manigância de contagem, ou simples lapso, o que às vezes sucede quando não há *contador*.

Consideraremos o jogo de 4, mais simples, e suficiente para explicar as regras do jogo.

Para maior número de jogadores, 6 ou 8, e excepcionalmente 10, as regras são as mesmas. A única diferença é a de a dama de ouros, a *douradinha*, passar a ser a carta de maior valor.

Os quatro jogadores, postos em cruz à roda da mesa, acordam em quanto há-de valer a partida.

---

(¹) Em Mindelo, conc. de V. do Conde, é frequente o chincalhão de 8 e 10 jogadores, empareirados 4 a 4 ou 5 a 5.

Ali, a sequência decrescente das cartas nos grupos de 8 ou 10 jogadores é a seguinte *ás de paus; ás de ouros; valete de paus, o garujo; dama de ouros, a dourada; quina de ouros, o cinco ouros; quina de paus, o cinco paus; dama de espadas, a bufa; ás de espadas, o ferro; quadra de paus, a carrela; sete de copas, a carrelinha*.

Seguem-se os ternos e os duques e, depois, os valores correntes.

(²) Celestino Maia, *Chincalhão (Jogo de cartas)*, in «Douro Litoral — Boletim da Comissão de Etnografia e História», Oitava Série, VII-VIII, Porto, 1958, 8 págs., e 2 Figs.

É corrente, digamos, quase sacramental, no jogo de 4, ser cada partida a um quartilho, ou seja meio litro de vinho; mas pode ser mais, se tal for combinado.

O vinho é pago pelo grupo que perde, mas bebem todos.

O *contador*, acabado o jogo, manda o taberneiro medir um quartilho para uma caneca e trazer um copinho.

O *contador* é o primeiro a beber. Escorropichado o copinho, serve uma rodada, dando a cada jogador o seu copinho.

### INÍCIO DO JOGO

Para começar o jogo um jogador de um dos grupos, a que podemos chamar grupo 1, vai dar cartas.

Para isso há que as embaralhar como melhor ou pior entender.

O que tem as cartas nas mãos pode dar-lhe as voltas que queira, desde que não procure ver as cartas que vão ficando à cara.

Se algum dos parceiros do outro grupo, a que podemos chamar grupo 2, dá pela habilidade, logo reponta, geralmente nestes termos.

— Baralha a direito, não estejas a mirar-lhe as fraldas. Não vale ver-lhe as fraldas.

Todos estão atentos ao baralhar.

Cada grupo, geralmente, confia a um dos seus parceiros o papel de orientar as jogadas, é o *mandador*.

Cartas baralhadas cabe ao jogador do outro grupo (grupo 2), que está à esquerda do que dá cartas, *partir o baralho*.

É frequente o *mandador* do grupo 2 dizer de lá ao seu parceiro que vai partir.

— Parte-me por esse meio.

Mas pode sugerir que parta pelo fundo ou pelo cima, ou, até, que parta por um certo número de cartas, duas três ou mais, quer por cima quer pelo fundo.

O que vai partir quando lhe palpita que, à cara há boas cartas ou por cima ou por baixo limita-se a dar uma palmada no baralho e a dizer: *está partido, dê cartas*.

## O DAR DAS CARTAS

O jogador que tem o baralho vai dar três cartas a cada jogador, a começar sempre pela direita, à *semeador*.

No entanto podem ser dadas por cima ou pelo fundo.

Podem ser dadas seguidas, *de corrida* ou à *data redonda*, 3 a cada jogador, ou interpoladas, isto é, dadas 1 a 1 em 3 voltas, ou, em duas voltas, 2 e 1 ou 1 e 2.

A este dar de cartas interpolado chamam *dar à padeira* ou à *cagada*.

Quando dão cartas interpoladas e perdem, é frequente comentarem.

— De pouco te valeu dares à *cagada*. Perdeste.

O jogador a quem vai caber a vez de baralhar e dar cartas, quando colhe as vasas jogadas, atenta nas cartas de valor, vai-as compondo, procura juntá-las de modo conveniente, de maneira tal que, depois de baralhar fica a saber, com certo grau de aproximação, onde ficam as boas cartas. No entanto, e para despistar, enquanto as ajeita o melhor que pode, baralha e vai dizendo.

— Eu cá não ando atrás delas.

Também é frequente ouvir-lhe dizer com ar fanfarrão.

— Eu cá dei cartas, sei onde elas estão.

Se ao partir lhe *partem por elas*, dirá com jactância.

— Agora vai sair a roda toda. Vou botar a ronda toda fora.

O dar das cartas no chincalhão, nas mãos de alguns artistas no amanho do baralho, é de grande importância para a distribuição das cartas de valor, em parte também dependente do modo como o baralho for partido.

Dadas as cartas, 3 a cada jogador, o que deu cartas e o seu parceiro (continuamos a considerar o jogo de 4) ficam calados. Compete aos outros abrir o jogo. São eles *a falar*, e um, sempre o melhor jogador, o que manda o jogo, o *mandador*, dialoga com o seu parceiro e dirá.

— Então parceiro, vamos lá ou quê?

Entretanto, se podem, sem que os outros se apercebam, cada jogador, à sorrelfa, procura indicar ao mandador, por sinais, as cartas que tem na mão, de modo a habilitá-lo a orientar convenientemente a jogada.

Como resposta, em conversa aberta, vêm as frases que se seguem ou outras similares.

— Eu querendo queria.

Isto é, em o parecendo querendo jogar também quer.

— Tenho três cartas como três telhas.

— A mim pouco veneno me mata.

— O meu jogo é de rapaz, duque terno e ás.

— Tenho um jogo farrabrás: um terno, um duque e um ás.

— Tenho um jogo de farrabrás: um terno, um duque e um ás por detrás.

— A primeira quer, a segunda é de papel e a terceira o diabo que a leve.

Esta frase é corrente ao apanhar as cartas uma a uma, e à medida que as vão vendo.

— Tenho tanto jogo que me dá pelos peitos.

— Tenho três cartas que botam pelos peitos a um cavalo.

— Eu cá não tenho nada.

Neste caso o mandador costuma ripostar.

— Nada?! Nada pito que te afogas.

— Eu cá tenho uma cartinha.

O mandador procura esclarecimento e pergunta.

— É só uma cartinha? Bem sabes que um pássaro só não faz ninho.

O avisado muitas vezes responde — Tenho mais uns enreditos, uns pouco nada.

Este diálogo pode prolongar-se mais ou menos, procurando os jogadores com sinais discretos indicar ao mandador as cartas de valor que têm na mão.

Assim um ligeiro arregalar de olhos, corresponde *ao duque*; uma piscadela de olhos, *ao cavalo*; ligeira projecção de lábios, como quem dá um beijinho, *ao cinco de ouros*; ligeira torção da comissura labial, *ao cinco de paus*, entremostrar a ponta da língua, *à sota*; repetidos movimentos labiais, como quem reza

baixinho, *ao manilhão e manilha*; afastar e soerguer o dedo polegar da mão direita, ao ás de espadas, *o mata ternos*.

O diálogo entre os jogadores do grupo 2 e as senhas que conseguirem fazer, pode criar-lhes a convicção que não têm jogo com probabilidade de ganhar. Então o *mandador* ao pôr as suas cartas sobre o baralho dirá.

— Baixamo-nos e damos dois tentos.

Pode, no entanto, após hesitações mais ou menos artificiosas e simuladas, quando tem jogo mediano ou até jogo forte, o grupo 2 decide-se a jogar. É corrente o *mandador* dizer.

— Quem dá dois dá três. Vamos jogar. Eles ainda podem ter menos do que nós.

Pode o *mandador* ser o último a jogar e não ter carta de valor capaz de ganhar a primeira vasa, que é *vasa e meia*. Então dialoga com o seu parceiro que vai jogar e, com mais ou menos rodeios, termina por lhe dizer.

— Faz o teu jogo. Tu lá vê. Quem as vê não é cego.

Antes de carta batida o grupo 1, que deu cartas, se não tem jogo pode baixar-se e dá dois tentos.

Se tem algumas cartas de valor inicia-se a jogada das 3 cartas dadas.

Será o parceiro do grupo 2, imediatamente à direita do que deu cartas, o primeiro a pôr carta na mesa.

E então é ouvi-lo perguntar ao parceiro mandador.

— Como quer que jogue?

Muitas vezes o perguntado responde.

— Uma até mim, que nem pintas tenha.

Ou mais simplesmente.

— Uma até mim.

Mas se o mandador não tem jogo forte e fôr o último a jogar, com poucas probabilidades de ganhar a primeira vasa, que, como já se disse vale *vasa e meia*, dirá ao seu parceiro.

— Faz o teu jogo. Tu lá vê. Quem as vê não é cego.

A primeira rodada do jogo das 3 cartas é conduzida de modo a ganhar a primeira vasa, que é *vasa e meia*. Isto porque, se na 3.<sup>a</sup> rodada houver empate, com dois ternos ou dois duques

ou outras cartas de igual valor, dois ases, dois reis, etc., ganha o grupo que fez a primeira vasa, e conta 3 tentos. *Ganha pela prima.*

Na jogada da primeira mão pode haver empate fortuito, e às vezes provocado, por exemplo de dois ternos.

O jogo prossegue a *correr à melhor*, isto é, cada jogador junta as duas cartas que tem na mão, com a de maior valor à cara.

Neste *correr à melhor* é frequente fazerem-se apostas sucessivas de *mais três*.

### APOSTAS

Na sequência das três rodadas de cada jogo, podem fazer-se apostas.

Assim o parceiro do grupo que ganha o primeira vasa (consideremos o grupo 1), antes de jogar a sua carta na 2.<sup>a</sup> rodada, pode perguntar ao seu *mandador*.

— Como queres que jogue?

O *mandador* dir-lhe-á, conforme as cartas de que o grupo dispõe.

— Joga calado. Deixa vir até mim.

Ou então, se tal lhe parece conveniente, ordena ao parceiro em tom afoito.

— Canta-lhas. Anda põe-lhos.

Aquele a quem compete jogar, obedecendo à ordem do parceiro *mandador*, voltando-se para o companheiro do grupo 1 que lhe fica à direita, dirá.

— Não jogo sem ser para seis.

O *mandador* do grupo 2, em consulta aberta com o seu parceiro a quem compete jogar, decidirá o que convém fazer entre as duas seguintes posições.

Recusar a aposta, baixar o seu jogo e acabou-se a jogada. O grupo 1 ganha 3 tentos.

Pode aceitar a aposta, e então dirá.

— Jogue lá a ver.

Se a carta jogada é de pouco ou nulo valor o *mandador* do grupo 2 procurará ganhar esta segunda vasa.

Se a ganhar, como a primeira vasa foi do grupo 1, a tal que vale *vasa e meia*, os grupos ficam em igualdade de vasas, mas com vantagem da primeira vasa.

A terceira rodada decidirá quem vai ganhar. Se empatarem, ganha o grupo 1 *pela prima*; se o grupo 2 ganhar a 3.<sup>a</sup> vasa serão para ele os 6 tentos daquela jogada, postos pelo grupo 1.

Mas, na sequência desta 3.<sup>a</sup> rodada as apostas podem prosseguir.

Um exemplo considerado sempre o jogo de 4.

O grupo 2 com a segunda vasa feita e com a carta de mais valia, o *duque*, na sua mão ou do seu parceiro, terá a certeza absoluta de ganhar.

Se o *duque* está na mão do mandador e é ele a jogar dirá.

— Pois eu cá não jogo sem ser para 9.

O grupo 1 ou se baixa e só perde 6 ou aceita os 9 e manda jogar. Logo o *duque* é *chimpado* na mesa. Acabou a jogada e o grupo 2 ganhou 9 tentos.

Porém, se o *duque* não está na mão do jogador do grupo 2 a quem compete jogar a seguir ao companheiro do grupo 1 que pôs a aposta dos 6, mas na do seu parceiro, as coisas muitas vezes levam a novas apostas.

Lançada a aposta de 6, o jogador do grupo 2 a quem compete a seguir jogar, declara afoito que não joga senão para 9.

Se a aposta é aceite, e ele joga uma carta de pequeno valor e o jogador do grupo 1 que se segue tem, por exemplo, o *cavalo* ou o *cinco de ouros*, pode animar-se, e muitas vezes se anima, e então dirá.

— Cabe-me a mim a vez de falar. Pois eu cá não jogo senão para 12.

Se a aposta é aceite e ele põe na mesa o *cavalo* ou o *cinco de ouros*, cabe a vez de falar ao jogador do grupo, que, por hipótese, tem o *duque*. Este, por sua vez dirá com afoiteza.

— Ponho-lhe mais 3 e há-de ser para 15.

Se a aposta é aceite pelo grupo 1 ele põe o *duque* na mesa dizendo: — Cá está o rei da manada. O grupo 2 ganhou 15 tentos, ou seja meio jogo, pois ganha a partida quem fizer trinta.

Quando tal sucede, os ganhadores atingirem 15 tentos, costumam dizer.

— Já temos meia sola cosida. Falta a outra meia.

Pode a aposta de 15 não ser aceite: então acaba a jogada e o grupo 2 ganha só 12 tentos.

Quando, como no caso acima exposto, o *cavallo* perde a aposta batido pelo *duque*, o comentário habitual é este.

— O raio do cavallo pregou-nos parelha.

Muito naturalmente que as apostas sucessivas dependem do modo como estão distribuídas as cartas de mais valia.

Continuamos a exemplificar com o jogo de 4.

Se um jogador tem o *cinco de paus*, que é já uma boa carta e o seu parceiro tem o *cavallo*, antes de jogar o *cinco de paus* põe mais 3 tentos. Se os parceiros do outro grupo têm o *cinco de ouros* e o *duque*, mandarão jogar para mais 3 tentos. Aceite a aposta põe o *cinco de ouros* na mesa, que ganha ao *cinco de paus*. O jogador seguinte que tem o *cavallo*, anima-se, pode pôr, e muitas vezes põe, mais 3 tentos. Aceite a aposta põe o *cavallo* na mesa que mata o *cinco de ouros*. Cabe ao último jogador, que por hipótese tem o *duque*, de dizer com maior ou menor vibração que não joga sem ser para mais 3.

Se o outro grupo desconfia que irá sair o *duque*, não aceita o desafio, e fica a valer em tentos os da última aposta precedente.

O jogador que tinha o *duque* procura metê-lo no meio do baralho.

Um dos companheiros do outro grupo às vezes pede.

— Deixa lá ver a carta que tinhas.

Enquanto a mete no meio do baralho a resposta não se faz esperar.

— Meu amigo, quem as quer ver manda-as estender.

Se um jogador com jogo na mão, por timorato não fez a aposta, pondo por exemplo 6, ganhando por isso só 3 tentos, o seu parceiro, por exemplo, logo comenta em ar de censura.

— Mão errada jogo perdido.

O que tinha o *duque*, não só no caso referido, mas sempre que tenha esta carta e se baixe o jogo, procurará surripia-lo, empalmando-o e metendo-o por exemplo na manga do casaco. Entrará com ele em jogo quando se apresentar oportunidade conveniente.

No chinchalhão, o roubar uma carta parece ser moeda corrente.

Mas é preciso habilidade para que os companheiros do outro grupo não deixam por ela.

Se tal sucede, voltam-se para o surripiante e dizem.

— Olha lá. Queres que joguemos com 39 cartas? Passa para cá a carta que roubaste.

Na sucessão das apostas, algumas vezes sucede o apostador ter-se afoitado a pôr mais 3 tentos, sem ter qualquer carta de valor. Se a aposta é aceite ele tem de jogar a carta de pouco ou mínimo valor.

É uma aposta falsa. Assim fica descoberto o *falseiro*, que se umas vezes ganha outras perde. Parece que serão mais as vezes que perde do que as que ganha, aliás bem expresso no dizer que muitas vezes ouvi em comentário.

— Jogador falseiro pagador de quartilhos.

Quando um jogador mete uma *falseira*, quer declarada, quer descoberta por ter sido aceite a sua aposta feita sem carta de valia justificativa, um companheiro, em ar de censura, muitas vezes dirá.

— Quem não pode segar, pisa.

Comentário com grande propriedade.

Na segada dos cereais, quer na *segada à rancha* ou a *eito* quer à *sucada*, cada segador deve acompanhar a linha dos mais segadores e não ficar para trás. Quando não pode aguentar o ritmo dos outros segadores, não sega como é de regra, e pisa o cereal, em vez de o segar. Isto é, faz falcatrua em serviço mal feito.

## CONTAGEM DOS TENTOS

Como já vimos, cada jogada de 3 cartas permite ganhar 3 tentos a quem ganhar duas vasas, ou ganhar a primeira e empatar a terceira. Por isso, como já se disse, a primeira vasa é considerada *vasa e meia*.

Os tentos vão-se contando a 3 e 3 ou a 2 e 2 no caso de um grupo se baixar antes de se iniciar a jogada.

Vão-se somando os tentos, à medida que se vão ganhando. Ganhará a partida quem fizer 30.

Quando um dos grupos chega a 15 é corrente exprimirem o seu contentamento proclamando.

— Já temos meia sola cosida.

Acima de 15 a contagem volta à unidade. Assim se um grupo tinha 13 e ganha 3, não se lhe contam 16, mas 1 de cima.

Se um dos grupos ganhou só uma jogada e tem apenas 3 tentos e o outro atingiu 18, ou sejam 3 de cima, os números são iguais, 3 e 3, com a diferença de uns serem de cima e os outros de baixo.

Um dos jogadores com os poucos tentos, pode, em ar de graça, dizer.

— Afinal estamos iguais, 3 e 3.

A resposta em contestação do grupo a ganhar, é muitas vezes esta.

— Sim. Estamos iguais. Só com a diferença que os nossos são *cevados* e os vossos são *laregos*.

Esta comparação é judiciosa e feliz. *Cevado* é o porco gordo na quadra das matanças. *Larego* é um porco pequeno em criação, a que também chamam *de meia caldeira*.

## O TRUCO E O NÓ DE CÃO

Na sequência do jogo cada um dos grupos vai somando tentos. O primeiro que faz trinta pontos ganha a partida, e ajuda a beber o quartilho de vinho, pago à conta dos outros.

Continuaremos a considerar o grupo 1 e o grupo 2 do jogo de 4.

Quando um grupo chega a 10 de cima, ou seja apenas a 5 tentos dos 30 para ganhar o jogo, está-se no *truco*.

Nesta altura do jogo quando são os do grupo de baixo (conta de menos de 15) a dar cartas, a jogada é para 3 tentos.

Mas, quando são a dar cartas os que têm 10 de cima, ou acima, só se joga para um tento, a menos que se ponha *truco*.

A 10 de cima já se está em *truco*, mas só na mão dos que estão de cima.

Se os de baixo, vistas as cartas que receberam, lhes afigura que podem ganhar a jogada, dizem *truco*. Se o *truco* é aceite pelos de cima, joga-se para 3 tentos. Muitas vezes os de baixo reforçam a aposta dizendo.

— *Truco*, e carta batida é para 6 tentos.

Quando os de cima atingem 11 ficam no *nó de cão*.

A designação de *nó de cão* reflecte o facto de, normalmente, ser difícil de arrancar dali. Como se está apenas a 4 pontos de 30, final do jogo, os do outro grupo fazem apostas sucessivas e até audazes.

Uma delas, e corrente, posta mesmo antes de dar cartas, é assim expressa.

— 6 até que se vire.

Isto é, até que se vire a contagem, ou seja, até os que têm menos de 11 de cima passarem a ter pelo menos 12 de cima.

Neste caso dos — 6 até que se vire — é frequente o gracejo, «até que se vire esta mesa de pernas para o ar».

As jogadas que se seguirem, até que vire a contagem, são todas para 3 tentos, mesmo que os de cima se baixem.

Quando os mais adiantados chegam a 14 de cima, o jogo está à *manda*.

Em cada jogada os de 14 são sempre a verem-se e a mandar.

Se jogarem joga-se para 3, se baixarem dão 2.

Os menos adiantados na conta quando os outros chegam a 14 de cima, costumam dizer

— Agora comemos à rica. Comemos pela mão deles.

Razão disto é estarem os adiantados, apenas a um ponto do final do jogo ou da partida, e serem eles *a verem-se*. Se não tiverem bom jogo *baixam-se* e dão dois tento. Se jogarem e perderem darão 3 tentos.

Sempre que ambos os grupos atingem igualdade de posição, ambos com 14 de cima, o jogo está forçosamente em *truco*, *está*, como dizem, *trucado pelo baralho*.

A jogada seguinte será a de acabar a partida, será pois decisiva.

Se um grupo tiver 13 e o outro 14, também se acaba o jogo na jogada pendente. Tem sempre que se jogar, pois mesmo que se não jogue o que se baixar perde. O que tem 14, para ganhar, só lhe basta um tento, e o que tem treze precisa 2 tentos. Se o que tem 14 se *amarrar* dá 2 tentos e o de 13 ganha.

Se o que dá cartas na última jogada, decisiva do grupo ganhador, distribuir mal, e o seu grupo perder, especialmente o seu parceiro dirá.

— Foste o burro juiz de Mós.

Corre na tradição que houve um juiz em Mós, aldeia do concelho de Moncorvo, que sempre dava sentenças tortas.

Quando um grupo não consegue fazer sequer um tento, diz-se que *fica sapateiro*.

Quando um grupo ganha a primeira partida, logo os companheiros do outro grupo dizem por desfastio.

— O primeiro jogo é dos garotos.

Se um grupo não conseguiu em todo o jogo ganhar senão 2 tentos, o comentário costuma ser este.

— É para cada um embarrar o seu chapéu.

Como remate deste pequeno trabalho, julgo de interesse fazer algumas considerações, digamos de Etnografia comparada, com o chincalhão jogado no Minho, que o Prof. Celestino Maia publicou no seu trabalho *Chincalhão — Jogo de cartas*, atrás citado.

Sabia que o chincalhão se jogava em Mindelo (Vila do Conde) e mesmo lá o joguei uma noite, em casa da Senhora Laurinda Narciso, viúva de um grande lavrador, mulher que gozou de geral e bem merecida consideração por toda a gente da terra.

A Sr.<sup>a</sup> Laurinda disse-me que dantes — e este dantes referia-se há 40 ou 50 anos —, durante o inverno, conhecidos e amigos, especialmente de Moreiró e de Vila Chã, vinham até Mindelo para jogar o chincalhão. Era frequente jogar-se 3 vezes por semana, e até tarde, quase sempre até às duas horas da manhã, ou da madrugada. Algumas noites jogava-se quase até ao ser dia. No fim, ao desfazer da jogatina «uma merendola de figos e vinho». «Todo o inverno era a nossa principal distracção. Aos domingos, em vez de se estar a namorar, jogávamos o chincalhão. Marcavam-se os tentos a grãos de milho».

Como se vê, em Mindelo o chincalhão foi muito corrente nas noites de inverno. Era jogo de lavradores.

Mas foi a leitura do trabalho do Prof. Celestino Maia sobre o chincalhão, que nos forneceu quantidade de claros e formais elementos que vamos pôr em paralelo com a modalidade tras-montana do mesmo jogo.

Num arrumo sintético das 14 regras o Prof. Celestino Maia marcou-as pelas primeiras 14 letras do alfabeto (pág. 6 do seu trabalho), regras que correspondem ao chincalhão que, em criança, muitas vezes viu jogar em Guilhabreu, sua terra natal.

a) Baralho de 40 cartas é a regra geral.

No entanto, na pág. 7, refere que nem sempre se joga com todo o baralho. Em Modivas (ò), concelho de Vila do Conde, se os jogadores são 12 joga o baralho inteiro; se forem 10 suprimem-se os duques; se forem 8, além dos duques suprimem-se mais 6 cartas, das sem valor.

b) Número de jogadores.

Varia de 4 a 12, dependente do número de pessoas dispostas a entrar no jogo. Na pág. 7, o Prof. Celestino Maia, refere que os lavradores, de um modo geral, não gostam de mesas pequenas só de 4 parceiros; que na Trofa preferem mesas de 6 e em Modivas (ò) mesas de 8 ou 10.

- c) A mão, ou seja o dar cartas, passa pela direita.
- d) Um jogador baralha, e, a seguir ao da esquerda ter partido, dá 3 cartas a cada jogador.
- e) As 3 cartas dadas vão originar 3 vasas.
- f) Ganha a jogada o grupo de parceiros que fizer duas vasas.
- g) Cada jogada, normalmente vale 3 pontos que marca 1 tento. A partida ou jogo completo é de 30 pontos, ou seja, 10 tentos.

Em Mindelo, como dissemos, cada 3 pontos ou 1 tento marcava-se, geralmente, com um grão de milho ou um feijão. As duas carreiras de milho eram postas lado a lado, o que dava objectiva e imediata conta do andamento do jogo. Tantos grãos de milho tantas vezes 3 pontos.

Na pág. 8, o Prof. Celestino Maia informa que os pescadores poveiros jogam muitas vezes o chincalhão na praia, ao abrigo dos barcos, e fazem a marcação com pequenos seixos ou conchas, ou ainda com riscos na areia.

Na mesma pág. 8 lê-se: «Em Fornelo(ê) usa-se uma marcação feita com traços de lápis em papel, que, por nos parecer digna de especial relevo esquematizamos na figura anexa».

Julgo que tal marcação merece relevo, por isso a copiamos e reproduzimos. Começam por 5 traços sensivelmente paralelos, valendo cada traço 3 pontos ou 1 tento. Fechado o quadrado por dois traços paralelos um em cima e outro em baixo marcam-se os tentos 6 e 7. Depois as diagonais do quadrado marcam os tentos 8 e 9. Por fim, uma circunferência tendo por centro o ponto de encontro das diagonais marca o 10.º tento, ou seja os 30 pontos com que se ganha a partida (Fig. 1).

Na mesma pág. 8 se informa que os lavradores costumam ir juntando os grãos de milho ou feijões no arco de uma chave, ou entre a lâmina e o cabo de um canivete semiaberto.

h) O jogo é dirigido, *mandado* ou *corrido*, pelo jogador mais hábil de cada grupo adverso. Ainda na mesma página esclarece: os lavradores dizem *mandar o jogo* e os pescadores dizem *correr o jogo*.

i) Cada grupo é orientado pelo parceiro que *manda* ou *corre* o jogo, para o que tem que tomar conhecimento das cartas dos parceiros do seu grupo.

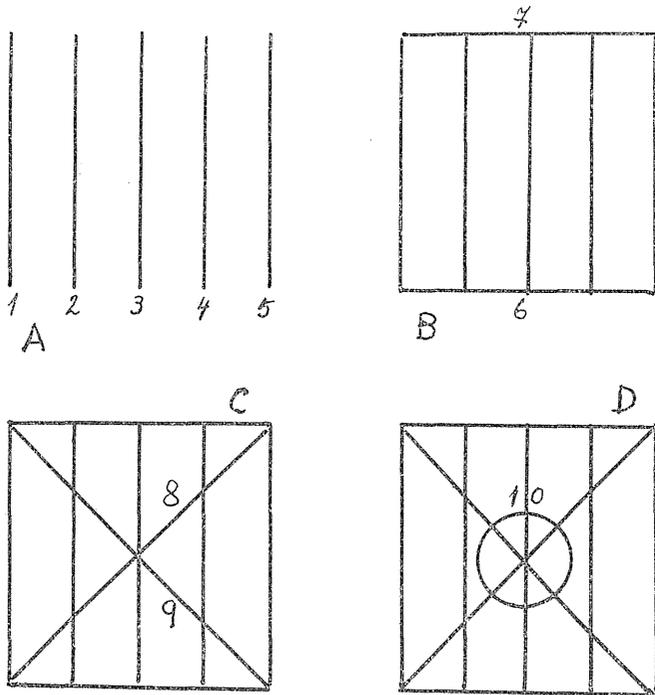


Fig. 1—Marcação de tentos no jogo do chincalhão em Fornelo, Vila do Conde. A—Marcação dos cinco primeiros tentos. B—Marcação dos tentos 6 e 7, fechando o quadrado. C—Diagonais do quadrado marcam os tentos 8 e 9. D—A circunferência marca o 10.º tento.

j) O que *manda* toma conhecimento das cartas de valor dos seus parceiros por meio de sinais fisionômicos, semelhantes aos que dissemos serem correntes em S. Pedro, ou por sinais digitais, ou ainda, e até, passando directamente as cartas recebidas para a mão do que *manda*, que, depois de as olhar, as devolve ao parceiro.

Na pág. 8 o Prof. Celestino Maia informa, que nas terras em que a indicação das cartas se pode fazer quer por sinais

quer passando-as directamente às mãos do que manda o jogo, «as mesas que adoptam este último processo são consideradas de menos categoria».

l) No chincalhão não há trunfo. As cartas de valor marcante constam de uma escala de valores sucessivos, escala «um tanto variável de terra para terra».

Seguem as 3 escalas dadas pelo Prof. Celestino Maia em paralelo com a que colhemos em Trás-os-Montes, na Quinta de S. Pedro, concelho de Mogadouro.

Quinta de S. Pedro Mogadouro	Guilhabreu, Vila do Conde	e Vila Chã Modivas	Mindelo
<i>Duque</i> (2 de paus)	<i>Dois de paus</i>	<i>Ás de paus</i>	<i>Ás de paus</i>
<i>Cavalo</i> (valete de paus)	<i>Ás de ouros</i>	<i>Ás de ouros</i>	<i>Ás de ouros</i>
<i>Cinco ouros</i> (quina de ouros)	<i>Ás de paus</i>	<i>Conde de paus</i>	<i>Garujo</i> (valete de paus)
<i>Cinco paus</i> (quina de paus)	<i>Conde de paus</i> (valete de paus)	<i>Men.<sup>a</sup> de ouros</i>	<i>Dourada</i> (dama de ouros)
<i>Sota</i> (d. <sup>a</sup> de espadas)	<i>Men.<sup>a</sup> de ouros</i> (dama de ouros)	<i>Cinco ouros</i>	<i>Cinco ouros</i>
<i>Quatro paus</i> (quadra de paus)	<i>Cinco ouros</i>	<i>Cinco paus</i>	<i>Cinco paus</i>
<i>Manilhão</i> (sete de copas)	<i>Cinco paus</i>	<i>M.<sup>a</sup> de espadas</i>	<i>Bufa</i> (d. <sup>a</sup> de espadas)
<i>Manilha</i> (sete de ouros)	<i>M.<sup>a</sup> de espadas</i> (d. <sup>a</sup> de espadas)	<i>Quatro paus</i>	<i>Ferro</i> (ás de espadas)
<i>Espadilha ou</i> <i>mata ternos</i> (ás de espadas)	<i>Quatro paus</i>	<i>Sete de copas</i>	<i>Carrela</i> (quadra de paus)
<i>Ternos</i>	<i>Sete de espadas</i>	<i>Ás de espadas</i>	<i>Carrelinha</i> (sete de copas)
<i>Duques</i> valores correntes	<i>Ás de espadas</i> <i>Ternos</i> valor. correntes	<i>Ás de copas</i> <i>Ternos</i> valor. correntes	<i>Ternos</i> <i>Duques</i> valores correntes

Nestas quatro escalas vêem-se algumas diferenças na sequência dos valores das cartas e nas designações especiais dadas às mesmas.

Na pág. 10 do trabalho do Prof. Celestino Maia apontam-se algumas diferenças relativamente à escala de Guilhabreu.

Assim, em Fernelo(ê) se jogam 10 parceiros a escala é a mesma de Guilhabreu. Se jogarem 8 o dois de paus é anulado e o ás de ouros fica à cabeça da escala; se jogarem 6 o ás de paus é agora a carta de maior valor.

Na mesma pág. 10 lê-se: «No meio piscatório a escala das cartas começa no dois de paus, se o jogo for de oito parceiros, no valete de paus, se for de seis, e no cinco de ouros, se for de quatro. Escala que, pelo menos nos primeiros três valores, se sobrepõe à que colhi em Trás-os-Montes no jogo de oito.

Ainda na mesma pág. 10 vêm registados «os nomes especiais, mais ou menos pejorativos», dados a certas cartas do jogo do chincalhão a saber:

Dois de paus: *escambilho* (Guilhabréu) e *zangarelho* (Póvoa de Varzim e Caxinas).

Ás de paus: *escambilho* (Trofa).

Valete de paus: *conde de paus* (Guilhabréu e Vila do Conde), *garujo* (generalizado) e *burro* (Trofa).

Dama de ouros: *menina de ouros* (Guilhabreu, Vila Chã, Fornelo, Modivas e Caxinas) e *bruxa* (Caxinas). Em Mindelo é *dourada*.

Quina de ouros: *cinco de ouros* (generalizado), *chincalhão* (Póvoa de Varzim e Caxinas).

Dama de espadas: *bufa* (Guilhabreu, Fornelo e Trofa), *sota parda* (Trofa) e *velha* (Vila Chã).

Quadra de paus: *carrela* (Guilhabreu, Fornelo e Modivas).

Ás de espadas: *ferro* (Guilhabreu, Trofa, Modivas e Vila Chã), *unha* (Póvoa de Varzim e Caxinas), *pico* (Trofa).

Ás de copas: *penico* (Modivas).

m) Em qualquer altura do jogo, «um mandante, ou qualquer jogador, por ordem do seu mandante, pode dizer aos adversários, no momento em que tem de jogar — *Eu não viro*

(ou não jogo) sem mais três — ao que o mandante responderá ou mandará responder: *vire (ou jogue) ou não queremos*».

n) Tal como em Trás-os-Montes, postos *mais três* por um dos grupos, se o outro grupo aceita o jogo prossegue com a possibilidade de pôr *mais três*.

Apostas sucessivas podem levar aos trinta pontos do fim da partida, e acaba-se o jogo.

Sucedem muitas vezes apostar *mais três* sem ter grande jogo, ou com jogo inferior ao dos contrários. «Em Fornelo chamam a este ludíbrio *meter o caixão*, que corresponde ao *meter uma falseira* em Trás-os-Montes.

Têm interesse etnográfico as designações atribuídas no litoral minhoto àqueles que perdem ao chincalhão. Transcrevo da pág. 8 do trabalho do Prof. Celestino Maia, o que segue:

«Se um grupo não marcar tento nenhum, diz-se que fica *sapateiro*, ou que foi uma *sapateirada* (Guilhabreu, Modivas, etc.) ou que apanhou uma *lavagem* (Vila Chã); se marcar apenas um tento, diz-se que ficou *roncolho* (Vila Chã, Fornelo) ou que apanhou um *chuço* (Modivas) ou um *porco* (Trofa); se marcar meia partida, apanhou uma *rolha*. Qualquer destas circunstâncias é motivo de surriada. Em Vila Chã, como a *lavagem* é comida de porcos, quando se dá uma *lavagem*, os vencedores fingem que grunhem, troçando dos adversários; na mesma freguesia, quando um grupo fica *roncolho*, viram-se para um dos do grupo vencido que não tenha filhos e dizem: — O *roncolho és tu*».

O Prof. Celestino Maia, com a sua vasta cultura e apuradas qualidades de estudioso e investigador, ao estudar o chincalhão no litoral minhoto, realizou um trabalho do maior interesse. Consultou a Enciclopédia Portuguesa e Brasileira, vol. 6, pág. 677, onde se diz que este jogo era já conhecido no século XVIII. É bem possível que tenha origem mais remota. Na mesma Enciclopédia alude-se a uma passagem do livro de Aquilino Ribeiro «*Quando ao gavião cai a pena*», pág. 177, referente ao chincalhão, na qual Aquilino «salienta as puxadas do cinco de

ouros». O Prof. Celestino Maia admite, por isso, que a área do chincalhão se estenda à Beira.

O Prof. Celestino Maia pensou na origem e significado da palavra *chincalhão*. Na pág. 12 emite a hipótese de a «derivar de chincar, como brincalhão vem de brincar. Em *Gíria Portuguesa* de Alberto Bessa, vem *chincar-se* — cair num logro, e *chincada* — cilada; e no jogo do chincalhão armam-se ciladas ou logros, a cada passo, com os pedidos de *mais três*».

### CONCLUSÕES

O chincalhão é um jogo que em Trás-os-Montes, ainda hoje tem larga difusão, especialmente, tanto quanto apuramos, no leste trasmontano.

No Minho, como vimos, foi também muito jogado à roda do litoral poveiro. Hoje em decadência.

Nas suas linhas gerais as regras são sensivelmente as mesmas quer em Trás-os-Montes quer no litoral minhoto, com as modalidades que se indicaram.

Pela referência citada no livro de Aquilino Ribeiro, deve também jogar-se na Beira.

Dado o interesse, e entusiasmo, que o decorrer do jogo desperta com as apostas de *mais três*, e até a facilidade e graciosidade com que se joga, é de crer que tenha sido grande a sua difusão pelo nosso país.

Os pedidos de *mais três*, são do mesmo tipo das coberturas sucessivas das apostas no «bluff»; por isso o chincalhão é, digamos, um «bluff» popular:

Jogo fácil e muito divertido pelo diálogo aberto e chasqueador no início e no decorrer de cada jogada, é, sem a menor dúvida, um jogo muito alegre.

No final de cada jogada, na apreciação do modo como a mesma decorreu, há, muitas vezes, ditos de zombaria e chacota às deficientes ou más jogadas, o que acende brava discussão.

O chincalhão é jogo de pura diversão. Não se joga a dinheiro.

Em Trás-os-Montes, como vimos, joga-se a copos de vinho. É mesmo, geralmente, considerado jogo de taberna.

No litoral minhoto foi muito jogado pelos lavradores até altas horas das noites de inverno. No final da noitada de jogatina, uma merendola, muitas vezes, de figos e vinho.

Instituto de Antropologia «Dr. Mendes Correia»  
Faculdade de Ciências da Universidade do Porto  
Setembro de 1978