

A Raiola

POR

J. R. dos Santos Júnior *

Presidente da Sociedade Portuguesa de Antropologia e Etnologia

A *raiola* é jogo de arremesso, que se joga com moedas, atirando-as para uma risca, de modo a que a moeda ao cair se sobreponha ou fique o mais perto possível da risca.

Pode jogar-se na terra ou numa tábua riscada.

Em 1924 vi-a jogar e joguei-a na terra do adro da igreja de Vilarinho dos Galegos, concelho de Mogadouro.

O ano passado vi-a jogar em Freixo de Espada-à-Cinta, também na terra.

Em Dezembro de 1981 vi-a jogar na Quinta de S. Pedro, freguesia de Meirinhos, concelho de Mogadouro. Assisti ao jogo durante hora e meia a duas horas. Tirei fotografias e apontamentos com que elaborei esta nótula etnográfica.

Em S. Pedro jogava-se para uma velha tábua rectangular com 82 cm de comprimento por 22 cm de largura, e a uma distância de cerca de 1,50 cm. Como o largo frente à capela, onde se jogava, foi asfaltado, e como foi escassa a quantidade de asfalto, a cama ou caixa do asfaltado mostra a brita bem patente, por isso não se podia fazer uma risca, a marcar a distância a que se tinha de jogar. Resolveu-se o problema

* Quinta da Caverneira — Águas Santas — 4470 Maia.

com a ponta de uma ripa que os jogadores pisavam com a ponta da bota.

A tábua pode pôr-se no chão, ou, como a vi em S. Pedro, pousada sobre dois cepos que tinham alturas de cerca de uma mão travessa ou em cima de um banquinho.

Quaisquer dois pedaços de madeira ou até duas pedras servem, desde que a tábua fique sensivelmente horizontal.

A tábua de S. Pedro tinha quatro *riscas* ou *raias*, uma a meio da tábua, outra dela distanciada 13 cm. Para o outro lado da raia havia mais duas *riscas* ou *raias*. A terceira a 9 cm da raia mediana, a quarta a 11 cm da terceira.

O número de *raias* nas tábuas da *raiola* pode ser só de três; a raia mediana e mais duas, uma para cada lado; a risca de cima e a risca de baixo, riscadas a uma distância variável, por via de regra entre 15 a 20 cm. Pode haver quatro riscas, como vimos na tábua de S. Pedro, ou nos dois topos do *banco da raiola* do café de Meirinhos, em que a quarta risca foi traçada no bordo do banco a uma distância de 2,5 cm, igual ao diâmetro das antigas moedas de um vintém; é a *raia da borda*, que marca o lado de onde se joga. Um dos lados do banco tem 7 raia. Além das 4 como as do outro lado, tem mais 3, do lado da raia de baixo; 2 separadas de 2,5 cm, e a 17 cm acima da raia da borda mais 1.

As moedas com que vi começar a jogar em S. Pedro foram as seguintes. Um vintém de D. Luís de 1888; uma moeda de 50 pesetas de 1957; uma moeda de 10\$00 de 1974; uma moeda francesa de 10 francos.

Em Meirinhos jogavam com moedas de 1 escudo com serrilhas na borda feitas à navalha. A tábua do banco de Meirinhos é de choupo, que passaram com um pano molhado antes do início do jogo. A tábua, aos lados da raia para a qual correntemente costumam jogar, está toda picada e já com ligeiro rebaixo em cova. Se é certo que as moedas jogadas podem ficar de chapa, vi que muitas vezes ficavam espetadas na tábua, mais ou menos inclinadas, mas não caídas de chapa.

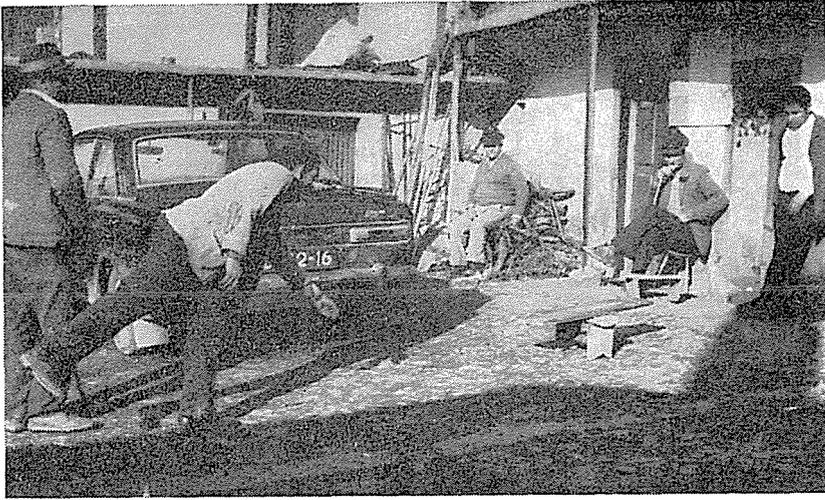


Fig. 1 — O jogador no momento de atirar a moeda para a tábua pousada sobre um banquinho.

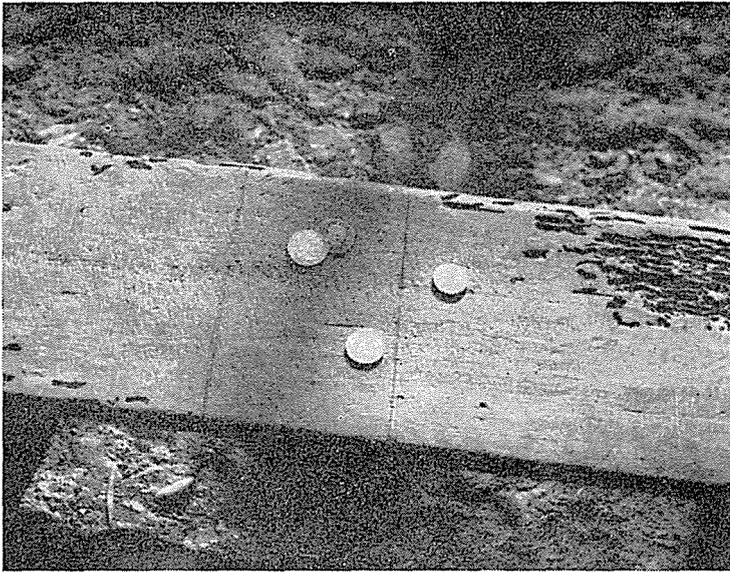


Fig. 2 — Na jogada para a velha e carunchosa «tábua da Raiola» da Quinta de S. Pedro, a quarta moeda ficou «queimada», por ter caído fora da tábua.

O JOGO

Por via de regra são quatro os jogadores, emparceirados dois a dois.

Mas podem jogar seis, emparceirados três a três.

Para saber qual dos dois grupos deve ser o primeiro a jogar faz-se uma jogada, que não se conta, a que chamam jogada *chôcha*.

Ouvi o jogador de um dos grupos dizer para o seu parceiro. — Deixa botar eles mão.

Isto é, deixa que sejam eles a jogar na dianteira na jogada *chôcha*.

Nesta jogada a moeda que fica mais perto da *raia* é que ganha a vez de jogar na dianteira na jogada que se segue, que é propriamente a primeira jogada, pois é por ela que se inicia a contagem dos tentos.

Em vez de se fazer a *jogada chôcha*, pode fazer-se o sorteio com uma moeda que se esconde na palma da mão ou se atira ao ar, propondo aos competidores *caras* ou *cruinhos*.

O que joga na dianteira tem vantagem por ter a raia limpa. É que algumas vezes a moeda jogada vai bater sobre moeda a queimar a raia, pincha e vai ficar longe da risca. E mais ainda: é que a primeira moeda a queimar a risca ganha 5 tentos, enquanto que qualquer outra que venha também a queimar a risca só ganha 2.

Antes do início de qualquer jogada pode um dos grupos indicar a raia para que se vai passar a fazer o jogo. Assim se se tem estado a jogar para a *raia do meio*, e os que estão a perder vêm que os competidores estão *cadimos* naquela raia, dirão: agora joga-se para a raia de cima, ou para qualquer das outras.

Mas nem é preciso falar; vai-se à marca, um singelo pedacinho de pau, ou um fósforo, ou uma bolinha de papel, que estava posta à borda da *raia do meio*, e coloca-a na borda da raia para que se vai fazer aquela jogada.

Joga primeiro o que conseguiu pôr a sua moeda mais perto da raia na jogada *chôcha*. Segue-se um dos jogadores do outro grupo, depois o parceiro do que jogou na dianteira e por último o parceiro do que jogou em segundo lugar.

Isto é, a sucessão da vez de jogar vai alternando entre os jogadores dos dois grupos, como aliás é regra geral em quase todos os jogos.

Em cada jogada a moeda que fica mais perto da raia ganha 3 tentos.

Se a moeda fica sobre a raia ganha 5 tentos os 3 próprios de cada jogada e mais 2 por ter *queimado a raia*.

Pode suceder que outro jogador consiga lançar a sua moeda e ir também *queimar a raia* mas só ganha 2 tentos. Só o primeiro a queimar a raia é que ganha 5 tentos, isto se a sua moeda chegou ao fim da jogada na raia pois é frequente um dos adversários conseguir com a sua moeda sacudi-la da raia.

Nem sempre a moeda jogada fica em cima da tábua, salta ou rola e cai ao chão; é moeda *queimada*.

Quando tal sucede já não se pode pôr 6.

A *raiola* é jogo de apostas. Assim se o que joga na dianteira consegue pôr a sua moeda muito perto da raia, geralmente volta-se para o competidor que se lhe segue na jogada e diz:

— Joga p'ra seis.

Os competidores podem não aceitar a aposta, dão 3 tentos ao apostador; acabou aquela jogada e vai-se começar outra.

Pode no entanto aceitar a aposta e inclusivé dizer:

— Pois não jogo sem ser para nove.

Cabe agora ao grupo do primeiro apostador aceitar ou não o jogo para nove, e mesmo aumentar a aposta para 12.

Se o que joga na dianteira consegue que a sua moeda caia na raia já não pode pôr seis. Só pode pôr 6 quando a sua moeda não queimou a raia.

Pôr seis tanto se pode fazer de entrada, quando é posto antes de jogar pelo que joga na dianteira, como no decorrer do jogo por qualquer jogador, que então, quando a sua moeda fica muito perto da raia, se dirige ao competidor que se lhe segue,

— Ora joga lá p'ra seis.

Pode qualquer jogador antes de atirar a sua moeda pôr seis, dizendo.

— Só jogo p'ra seis: ou — seis pr'a jogar esta.

Os competidores podem aceitar a aposta e dizem — Joga.

Se a aposta para seis não fôr aceite pelos competidores, o apostador ganha 3 tentos, e acaba a jogada.

Se uma moeda cai para fora da tábua já não se pode pôr 6.

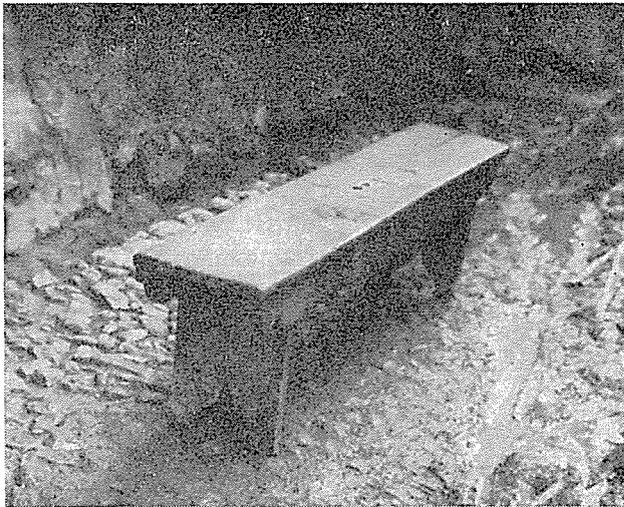


Fig. 3 — Banco da Raiola do Café Meirinhos. A tábua do assento é de choupo, madeira relativamente mole.

Como também não se pode pôr 6 desde que uma moeda queima a raia.

No café de Meirinhos, sede da freguesia, joga-se muito a *raiola*. O jogo faz-se não para uma tábua, como vimos sucede em S. Pedro, mas para um banco, que tem 1,68 m de comprimento por 28 cm de largura.

O banco tem a meio dois grandes buracos. As duas metades, a um e outro lado dos buracos, desempenham o papel de

duas tábuas da *raiola*. Ambas as metades têm as riscas ou raias respectivas, que no banco do café de Meirinhos são quatro. Três sensivelmente a meio de cada metade do banco junto dos buracos referidos, e uma quarta como atrás se indicou, riscada a curta distância do bordo do banco.

O banco tem riscadas em cada uma das suas metades as 4 raias, e assim podem jogar ao mesmo tempo dum lado do banco quatro jogadores e do outro lado outros quatro.

A raia mediana é aquela para a qual geralmente se joga, se bem que no início de qualquer jogada um qualquer jogador pode indicar que naquela jogada o jogo vai fazer-se para a *raia de cima*, para a *raia de baixo* ou para a *raia da borda*.

Mas é para a raia mediana que quase sempre se joga. Por isso aos lados da raia mais jogada a madeira, de choupo, do banco está toda roída do bater das moedas que têm de ser jogadas por alto e picadas. Além de que costumam picar um bordo das moedas às cutiladas, de modo que o bordo fique levemente serrilhado, a ponto de poderem ficar especadas na tábua e no início do jogo passar um pano molhado no assento do banco.

CONTAGEM DO JOGO

O jogo da *raiola* é um jogo de apostas em que a contagem dos tentos é semelhante à contagem no jogo de cartas do chincalhão ⁽¹⁾.

Ganha o jogo quem primeiro fizer 30 tentos.

Cada jogada é sempre para 3 tentos e antes do *truco* nunca para menos. Só ganha uma moeda, e só uma; a que ficar mais perto da raia, ou quando queimar a *raia*.

No caso de uma moeda ser a primeira a queimar a raia ganha 5 tentos, e nenhuma outra moeda ganha tentos por mais

⁽¹⁾ Santos Júnior (J. R. dos) — O jogo do chincalhão em Trás-os-Montes, in «Trabalhos de Antropologia e Etnologia», revista da Sociedade Portuguesa de Antropologia, vol. XXIII, Porto, 1979, págs. 301 a 321 e 1 Fig.

perto que esteja da raia. Se porém outra moeda vem queimar a raia ganha 2 tentos.

A contagem prossegue somando os tentos ganhos em cada jogada aos tentos ganhos nas jogadas anteriores.

Cada jogo é de 30 tentos e ganha quem primeiro os fizer. A contagem não é feita em três dezenas seguidas mas em duas quinzenas.

Assim, quando a contagem passa além de 15 por exemplo 2 ou 3 tentos não se contam 17 ou 18 mas sim 2 ou 3 de cima.

E assim é que na contagem dos dois grupos pode o número de tentos ser o mesmo, embora um ser da primeira quinzena e o outro ser da segunda; uns são *de cima* e os outros são *de baixo*.

Quando tal sucede um dos da primeira quinzena, se a contagem é por exemplo 10 e 10, muitas vezes, por graça, diz: afinal estamos iguais.

Então um dos da segunda quinzena, também graciosamente, costuma ripostar. — Sim, estamos iguais, só com uma diferença, é que os vossos são laregos e os nossos são cevados ⁽¹⁾.

Quando um dos grupos chega a 10 de cima está o jogo a *truco*, quando esse grupo for a *botar de mão*.

Tal e qual como no jogo do chincalhão.

Depois de o jogo estar a *truco* cada jogada vale só um tento, a menos que algum dos jogadores, por via de regra os da menor contagem, diga *truco*.

Posto o *truco* a jogada passa a fazer-se para 3 tentos.

Se a jogada sai boa, isto é, com a moeda muito próxima da raia ou mesmo a queimá-la, os que estão por baixo podem *retrucar* e pôr 6.

Se os competidores não aceitam a aposta dão 3 tentos ao apostador, se aceitam prossegue a jogada e no fim ver-se-á quem ganha.

⁽¹⁾ *Larego* é um porco pequeno, muitas vezes dito de meia caldeira, enquanto que o porco cevado é um porco bem gordo. Esta mesma alusão a laregos e cevados ouvi-a algumas vezes no jogo do chincalhão.

Quando um grupo atinge *14 bons* ou seja *14 de cima* está *truçado pelo jogo*. Então na sua mão joga-se só para 1 tento.

Os que estão em *14 estão à manda*, isto é, têm o direito de mandar ou não mandar jogar. Para isso como têm *a mão de manda*, compete-lhe jogar seguidos os dois emparceirados. Se depois de jogadas, as suas moedas ficam em boa posição, muito perto ou *a queimar a raia*, é que manda jogar aos seus competidores. Se não manda jogar, os competidores que estão abaixo de 15 ganham 2 tentos.

Isto se forem a jogar na dianteira os que estão a *truco* ou seja os que estão a 14.

Se forem a jogar na dianteira os que estão abaixo de 15, a jogada faz-se para 3 tentos.

Quando os dois grupos estão *a truco*, isto é, ambos acima de *10 bons*, só se joga para um tento, a menos que um dos grupos *ponha truco*, o que após aquela fala, significa passar a jogada a fazer-se para 3 tentos. O outro grupo pode aceitar a aposta e joga, ou não aceita a aposta e dá 2 tentos ao apostador, acaba-se a jogada para logo se iniciar outra.

A *raiola* na Quinta de S. Pedro joga-se muitas vezes por simples entretenimento e também a vinho, meio litro ou um litro, que será pago pelos que perderem, e é bebido no fim da jogada. É frequente jogarem também a cerveja.

Informaram que em Meirinhos costumam jogar não só a vinho ou cerveja mas também a dinheiro por fora.

No início da jogada um dos grupos dirige-se aos seus competidores e propõe. Vamos jogar a duas cervejas e vinte escudos por fora.

A quantia de dinheiro posto por fora pode variar para menos ou para mais do que os vinte escudos indicados.

Em Meirinhos são tão afeiçoados ao jogo da Raiola que, especialmente no verão, jogam tardes inteiras, e todo o dia dos domingos.