



ANEXO 7

REGULAMENTO DO JOGO DE SOLO

100

O jogo de Solo é um jogo de cartas de origem Espanhola, sendo que foi notada a sua existência entre o povo Gaúcho, por volta de 1800. Encontramos informações sobre o jogo na Região Central e Serra, especialmente nas regiões de Palmeira das Missões, Santa Maria, Cachoeira do Sul, Santana da Boa Vista, Caçapava do Sul, Tupanciretã, Quevedos, etc. Hoje é ainda muito jogado nos comércios de carreira, pela campanha, especialmente por homens com idade acima de quarenta anos. Encontramos também algumas mulheres que praticam o jogo, mas é raro.

Na nossa pesquisa a respeito do jogo do Solo, visitamos a cidade de Palmeira das Missões, onde foi nosso informante o Sr. Wilmar Winck de Souza e Sr. Hermes Garcia. Estivemos também no interior do Município de Santa Maria, onde encontramos durante a realização de um rodeio, no CTG Tropeiro Velho localizado no Passo das Laranjeiras, informações com os Srs. Joaquim Tavares, Martin Farias, Mário Farias, Cláudio Rocha e Wanda Rocha. Da cidade de Santana da Boa Vista obtivemos a contribuição do Sr. José Teixeira. Estivemos também no interior do Município de Cachoeira do Sul, onde o jogo do Solo foi muito praticado nos comércios de carreira no lugar denominado Irapuá onde fomos buscar na família Marques as informações. Também temos informações da prática desse jogo no Município de Quevedos que está localizado entre Tupanciretã e São Pedro do Sul no centro do Estado.

Art. 1º O Jogo do Solo obedece a seguinte regulamentação:

§1º O jogo do Solo é praticado (jogado) por três jogadores. Pode ter mais um, que será o **CARANCHO**, que deverá ser sempre o distribuidor de cartas, mas que não joga a partida em que deu as cartas.





§2º Os jogadores são denominados “mão”, “centro” e “pé”. O carancho, quando houver, distribui as cartas mas não joga a partida.

§3º Uma partida de solo é composta de doze (12) vazas.

§4º O “pé” no jogo é quem distribui as cartas, se jogado por três. Se jogado por quatro, é quem está posicionado a esquerda do “carancho”. O “pé” é o último jogador a receber as cartas.

§5º TRUNFO: São as cartas do naipe escolhido pelo Solante, antes de jogar a partida e após a distribuição de todas as cartas. Uma carta de trunfo, na vaza sempre será a matadora, resguardados os valores de cada carta. Nenhuma carta de outro naipe matará o trunfo.

§6º O baralho utilizado é o Espanhol, desprovido dos oito (8), dos nove (9) e dos dois (2), portanto são trinta e seis (36) cartas.

§7º Para início dos jogos, haverá sorteio entre os candidatos para a formação dos trios.

§8º Se no sorteio sobra um ou dois candidatos, estes automaticamente estarão classificados para a próxima composição de mesas, não podendo entrar noutro sorteio, porventura existente.

§9º Todo o jogador que usar má fé ou usar de recursos que desabonem o evento será automaticamente desclassificado.

§10. Na primeira jogada do trio, cada jogador tirará uma carta do baralho e quem tirar a carta de valor maior sairá dando cartas.

§11. O carancho, ou o “pé” distribui as cartas uma a uma, sempre por cima, em número de doze (12) para cada jogador.

§12. Após receber as cartas cada jogador poderá fazer as propostas de jogo iniciando pelo “mão”. Se não tiver cartas boas para solar o jogo dirá “eu passo” passando depois pelo centro, que verificará as suas cartas boas para solar o jogo,





dirá: “eu passo”. O “pé” é obrigado a solar o jogo, podendo para isso solicitar uma carta de sua livre escolha sempre a melhor, pela qual dará também uma carta de sua livre escolha, de preferência a de menor valor. O trunfo é escolhido pelo Solante.

§13. Todo o jogo maior tira o menor, para a definição de quem sairá jogando.

§14. Na ordem, os jogos terão o seguinte valor:

- I. Jogo Pobre;
- II. Jogo Rico (obrigatoriamente trunfo em ouro);
- III. Manilheiro (obrigatoriamente trunfo em ouro);
- IV. Contra as Quatro;
- V. Bólo Branco;
- VI. Bólo Preto;
- VII. Natural.

§15. No caso de um jogador receber três manilhas (7), este é obrigado a solar o jogo, pedindo o outro sete que lhe falta, dando em troca uma carta de livre escolha. Neste caso o trunfo é obrigatoriamente “ouros”.

§16. Se um jogador após receber as cartas, e tiver quatro manilhas (7), este é obrigado a solar o jogo. Mas se na mesma partida outro jogador se propuser a solar também, dirá: “Solo contra as quatro” e passa a ser este o solante. O trunfo passa a ser de livre escolha do solante. Podendo para isto pedir uma carta, dando outra de sua livre escolha.

§17. O Solante jogará sozinho contra os outros dois jogadores, isto é, os pontos dos adversários serão somados no final da partida, em confronto aos conquistados pelo Solante.

§18. Qualquer jogador, após receber as cartas, poderá propor o jogo dizendo: “tenho solo”, e o trunfo é: “basto”, “copa”, “espada”. Se outro jogador tiver





solo em ouros dirá:- “tenho pra mais” e o trunfo é “ouros. Este passará a ser o Solante do jogo.

§19. Após a distribuição das cartas, não havendo proposta do “mão” nem do “centro”, o “pé” se obriga a solar o jogo, podendo pedir uma carta de sua escolha, dando em troca outra. O trunfo é de livre escolha do Solante “pé”.

103

§20. Estando o “pé” obrigado a solar o jogo e mesmo assim as suas cartas não reunirem condições de vencer o jogo, este poderá passar, pagando aos adversários as fichas apostadas, dando-se em seguida início a uma nova partida.

§21. Bólo Preto: após distribuídas as cartas, um jogador poderá dizer “tenho Bólo Preto”, isto é, as melhores “cartas matadoras” e ainda poderá pedir mais uma de sua livre escolha dando outra em troca, dizendo aos adversários qual é o trunfo. Nesse caso, o Solante não poderá perder nenhuma vaza. Caso isto ocorra, este perderá a partida e pagará as fichas apostadas.

§22. O Solante sempre estará apostando duas (2) fichas. Se perder pagará duas (2), uma ficha a cada jogador, se vencer receberá uma ficha de cada jogador.

§23. Bólo Branco: após distribuídas as cartas, qualquer jogador poderá dizer:- “tenho Bólo Branco”, isto é, as cartas mais baixas, as não matadoras (brancas), podendo pedir uma de sua livre escolha, dando outra em troca. O trunfo é de sua livre escolha. Neste caso, o Solante não poderá vencer nenhuma vaza. Caso isto ocorra, este perderá a partida pagando aos adversários as fichas apostadas.

§24. Solo contras as Quatro: se um jogador receber as cartas e tiver as quatro manilhas (7), é obrigado a solar o jogo. Mas se a mesma partida outro jogador se propuser a solar também, dirá:- “Solo contra as Quatro” e passará a ser este o Solante. O trunfo é de sua livre escolha.

§25. Valor das cartas para a contagem do jogo:

I. Manilha (7) vale 5 (cinco) pontos





- II. As (1) vale 4 (quatro) pontos
- III. Rei (12) vale 3 (três) pontos
- IV. Cavalo (11) vale 2 (dois) pontos
- V. Sota (10) vale 1 (um) ponto

104

§26. As cartas brancas, isto é, os 6 (seis), os 5 (cinco), os 4 (quatro) e os 3 (três) nada valem para a contagem dos pontos. Cada vaza conta-se 1 (um) ponto. Após jogadas todas as vazas, o total dos pontos jogados são 72 (setenta e dois) assim discriminados: quatro manilhas- 20 (vinte) pontos; quatro ases- 16 (dezesesseis) pontos; quatro reais - 12 (doze) pontos; quatro cavalos- 08 (oito) pontos; quatro sotas- 04 (quatro) pontos; doze vazas - 12 (doze) pontos. 60 (sessenta) pontos de carta e 12 (doze) das vazas.

§27. Para vencer uma partida, o Solante deverá fazer uma contagem final de mais de 36 (trinta e seis) pontos, e se for mão 36 (trinta e seis) pontos.

§28. Cada jogo será composto de 12 (doze) partidas ou 16 (dezesesseis) se tiver carancho. O ganhador será aquele que ao término das 12 (doze) ou 16 (dezesesseis) partidas tiver o maior número de fichas, no caso de empate serão jogadas tantas partidas quanto forem necessárias, até que, se tenha um ganhador.

§29. A carta jogada pelo mão, chamará carta do mesmo naipe, isto é, cada jogador deverá jogar uma carta do mesmo naipe da primeira jogada, devendo sempre cobrir o jogo, ou seja, sempre que possível matar a carta. Caso o jogador não tiver carta do naipe jogado, este deverá cortar com trunfo, se não tiver, jogará uma carta qualquer, que será sempre perdedora. Se tiver e não jogar perderá o jogo.

§30. Numa partida de Solo, o Solante, sempre jogará sozinho contra os outros dois jogadores, isto significa que os pontos conquistados pelos adversários serão somados para confronto dos pontos do Solante. Quem somar mais de trinta e seis (36) pontos, ou trinta e seis (36) se for o mão, será o vencedor da partida e receberá as fichas apostadas.





§31. O Solante, isto é, o jogador que propuser o jogo, dirá qual naipe será o trunfo.

§32. O vencedor da vaza, iniciará a próxima, jogando a primeira carta, chamando o naipe de sua escolha.

Art. 2º A inscrição será individual, sendo que obrigatoriamente deverá estar representando uma Entidade Concorrente filiada a CBTG e em dia com suas obrigações.

Art. 3º O jogador deverá estar devidamente pilchado.

Art. 4º Os casos omissos nesse regulamento serão dirimidos pelas Comissões Organizadoras dos eventos onde se realize o jogo.

