Camões jogava o chincalhão

O chincalhão, como escrevi no meu trabalho *O jogo do chincalhão*, publicado no fascículo II e III do volume 23 de «Trabalhos de Antropologia e Etnologia», revista da Sociedade Portuguesa de Antropologia e Etnologia, Porto, 1978, págs. 301 a 321, e 1 Fig., é um jogo de cartas com variável número de jogadores emparceirados em dois grupos.

Assim se os jogadores são 4 emparceiram 2 a 2: emparceiram 3 a 3, 4 a 4, 5 a 5, se os jogadores são 6, 8 ou 10.

Joga-se com baralho de 40 cartas e sem trunfo.

A certas cartas é atribuido valor convencional em sequência decrescente desde a de valor máximo.

A série dos valores é, geralmente, formada por 9 a 11 cartas um tanto variável de região para região. Na Quinta de S. Pedro, freg. de Meirinhos conc. de Mogadouro, onde aprendi a jogar o chincalhão e muitas vezes o tenho jogado, a sequência a partir da carta de maior valor é a seguinte: *Duque* (2 de paus); *Cavalo* (valete de paus); *Cinco ouros* (quina de ouros); *Cinco paus* (quina de paus); *Sota* (dama de espadas); *Quatro paus* (quadra de paus); *Manilhão* (sete de copas); *Manilha* (sete de ouros); *Espadilha* ou *Mata ternos* (ás de espadas).

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

Na Quinta de S. Pedro a série é a das 9 cartas indicadas.

Mas já em Mindelo, freguesia do concelho de Vila do Conde, a série é de 10 cartas, como se indica: *Ás de paus; Ás de ouros; Garujo* (valete de paus); *Dourada* (dama de ouros); *Cinco ouros; Cinco paus; Bufa* (dama de espadas); *Ferro* (ás de espadas); *Carrela* (quadra de paus); *Carrelinha* (sete de copas).

Como na Quinta de S. Pedro seguem-se os ternos, os duques e as cartas dos valores correntes.

No meu trabalho citado publiquei mais duas séries, a de Guilhabreu (Vila do Conde), e a de Vila Chã e Modivas, tam-

bém freguesias do concelho de Vila do Conde, transcritas do belo trabalho do Prof. Celestino Maia, *Chincalhão — Jogo de cartas*, in «Douro Litoral», Boletim da Comissão de Etnografia e História, oitava série, VIII, Porto 1958, 8 págs. e 2 figs. Nestas duas séries são 11 as cartas de valor convencional. Em Guilhabreu a carta de valor máximo é o *Dois de paus*, como na Quinta de S. Pedro, e em Vila Chã e em Modivas, a carta de maior valor é o *Ás de paus*, como em Mindelo.

Dada a presença de 5 cartas de paus nas 4 séries estudadas, e o facto de em duas delas a carta de valor máximo ser o dois de paus e nas outras duas ser o ás de paus, é de crer que no chincalhão jogado por Luís de Camões, a carta de mais valor fosse o *três de paus*.

Certas cartas são, por assim dizer, constantes nas 4 séries que tivemos ensejo de estudar. Estão neste caso, além de outras o *cinco ouros* (quina de ouros) e o *cinco paus* (quina de paus), uma e outra em algumas séries ocupam o terceiro lugar, com grande valorização, e nas outras séries passam para o quinto ou sexto lugar, como se indicou no quadro da pág. 317 do nosso referido trabalho.

Nas quatro séries estudadas o valor máximo em qualquer delas é atribuído a uma carta de paus, o duque ou o ás.

Outras cartas de paus, o valete a quina e a quadra entram nas séries estudadas, em posições variáveis de série para série.

O Prof. Celestino Maia no citado trabalho, refere que «este jogo era já conhecido no séc. XVIII». Em sequência a esta referência, na pág. 319 do meu citado trabalho escrevi: «É bem possível que tenha origem mais remota».

Como vamos ver já no século XVI o jogava Luís de Camões.

No livro *Luís de Camões — Obras completas* Vol. III, Autos e cartas, com prefácio e notas do Prof. Hernâni Cidade, 2.ª ed., nas págs. 225 a 242, Lisboa, 1956, vem publicada a carta I, que, em nota de fundo da pág. 225, se diz ter sido publicada pela ed. em 1598. Esta carta, como se indica, foi publicada na primeira edição das obras do poeta. Alguns críticos, no entanto, consideram-na apócrifa.

Nessa carta escrita de Cêuta há uma curiosa referência ao chincalhão. Carta escrita certamente a um amigo, dela consta a passagem que se transcreve.

«Quero-vos dar conta de um soneto sem pernas, que se fez a um certo recontro que se teve com este distribuidor de bons propósitos, e não se acabou, porque se teve por mal empregada a obra; cujo teor é o seguinte:

Forçou-me Amor, um dia, que jogasse;
Deu as cartas, e ás de ouros levantou;
E, sem respeitar mão, logo trunfou,
Cuidando que o metal que me enganasse.

Dizendo, pois trunfou, que triunfasse,
A ũa sota de ouros que jugou;
Eu então, por burlar quem me burlou,
Três paus joguei, e disse que ganhasse.»

Como etnógrafo, e com a vivíssima admiração pelo insigne poeta, estou em desacordo com Camões, pois acho que as duas quadras foram obra muito bem empregada, porquanto nos dá informação segura de que o chincalhão já se jogava no século XVI, e que, pelo contexto das quadras, Camões bem o sabia jogar.

Tanto quanto se pode ajuizar pela leitura das duas quadras podemos afirmar que o nosso grande poeta conhecia bem o chincalhão, certamente por muito o ter jogado.

É pena que às duas quadras não seguissem os tercetos, pois que, dada a argúcia do poeta e o seu rico poder descritivo, ficaríamos possivelmente a conhecer algumas fases do jogo do chincalhão de há uns quatrocentos anos atrás.

De qualquer modo as duas quadras do soneto sem pernas, como o próprio poeta as designou, permitem fazer algumas considerações.

O respeitar a mão é, na regra do jogo, ser o primeiro a jogar aquele que fica à direita do que deu cartas.

Pelo que conta Camões, um jogador do grupo adverso, antecipando-se, pôs na mesa o *ás de ouros,* carta sem dúvida de grande valor, mas não de valor máximo, em atitude de fanfarrão, blasonando possuidor de jogo forte, tentando ludibriar o outro grupo.

O *ás de ouros* em algumas regiões do Concelho de Vila do Conde é a segunda carta de maior valor.

Na segunda quadra Camões refere a jogada da *sota de ouros* (dama de ouros também chamada *dourada)* a que o poeta respondeu com o *três de paus,* «e disse que ganhasse».

Parece poder depreender-se que o *três de paus* seria a carta máxima, o «rei da manada» como lhe chamam em algumas regiões de Trás-os-Montes.

O *três de paus* decidiu o ganho do jogo, rematado pelo dito de zombaria ao outro jogador, para que ganhasse depois daquela jogada terminante e decisiva.

Será esta a justa interpretação?

É pelo menos uma que pode fazer-se e, quanto a nós plausível.

Instituto de Antropologia «Dr. Mendes Correia»
Faculdade de Ciências — Universidade do Porto
Julho de 1980

J. R. dos Santos Júnior *
Antigo Director do Instituto de Antropologia «Dr. Mendes Correia» e Presidente da Sociedade Portuguesa de Antropologia.

* Quinta da Caverneira — Águas Santas — 4470 — MAIA