

FODASSE
FODA-SE
"7 Letras"



Regulamento

04/10/2025

"Tu tá sendo legalista."

-Leonardo

"Vai tomar no cu, Leozinho"

-Kamal

Sumário

Sobre esse livro	1
O jogo	1
As regras do jogo	3

Sobre esse livro

Esse livro é produzido usando o programa de composição $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$. O código fonte desse livro, assim como instruções de composição, podem ser acessados em <https://brejela.club/gitea/brejela/fodasse>. Contribuições, idéias, espelhos de arquivo, *um baseado*, ou outra ajuda é sempre bem vinda.

O jogo

1: *FODASSE*, *FODA-SE* ou "*7-letras*", é um jogo de cartas de baralho com valor de cartas idêntico ao truco, começando com o 4 e terminando com o 3 da seguinte maneira:

4 · 5 · 6 · 7 · Q · J · K · A · 2 · 3

2: O valor dos naipes, assim como no truco segue, do menor para o maior:

♦ · ♠ · ♥ · ♣

3: Ao início de uma partida, todo jogador inicia com zero pontos; O objetivo de cada rodada é não adiquirir pontos; a quantidade máxima de pontos que um jogador pode adiquirir é 6; um jogador com sete pontos deve ser considerado eliminado;

4: O jogo acontece em rodadas, composto por etapas; Uma etapa compreende o espaço de tempo em que todos os jogadores jogam uma carta na mesa, em competição direta uns com os outros.

As regras do jogo

5: O início da partida se dá com o início da primeira rodada:

- (a) A primeira rodada inicia-se com um carta entregue para cada um dos jogadores; nenhum dos jogadores pode ver a própria carta; todos os jogadores devem ser capazes de ver as cartas uns dos outros;
- (b) o *dealer* deve então colocar uma carta virada para baixo, abaixo do baralho na mesa; essa carta deifinirá as *manilhas*;
- (c) em direção anti-horária, imediatamente adjacente ao *dealer*, o primeiro jogador decidirá, julgando ao ver as cartas dos oponentes se ganhará a etapa ou não;
- (d) todos os jogadores, seguindo -em ordem- a direção anti-horária, tomarão a decisão se ganharão, ou não, a etapa em questão
- (e) após todos os jogadores decidirem, em ordem, se ganham a etapa ou se não, todos devem colo-

car a sua carta na mesa, a carta virada para decidir a *manilha* deverá ser virada, e pontos deverão ser marcados, de forma que;

- (f) qualquer jogador que assumiu vencer a etapa e não venceu, ganha um ponto; e
- (g) qualquer jogador que assumiu perder a etapa e vencer, ganha um ponto.

6: Imediatamente após o fim da primeira rodada, rodadas subsequentes seguirão da seguinte forma:

- (a) o *dealer* da rodada é sempre o jogador imediatamente adjacente ao *dealer* anterior, em sentido anti-horário;
- (b) o *dealer* nessa rodada deve-se entregar, a cada um dos jogadores, uma carta a mais em relação ao que foi entregue na rodada anterior; no caso em que é impossível dar essa quantidade de cartas para todos os jogadores (mais a carta de vira que define a *manilha*), deve-se passar a dar uma carta a menos do que foi entregue na rodada anterior; isso deve se repetir através das rodadas

subsequentes até que apenas uma carta seja entregue em uma rodada; qualquer rodada que contempla apenas uma carta para cada jogador deve seguir as diretrizes definidas na regra 5;

- (c) após todas as cartas serem devidamente entregues à cada um dos jogadores, inicia-se à partir do jogador imediatamente adjacente ao *dealer* em sentido anti-horário, a "*chamada*";
- (d) cada jogador deve dizer, respectivamente e um de cada vez, em sentido anti-horário, quantas etapas ele ganhará;
- (e) após todos os jogadores assertarem quantas rodadas cada um ganhará, inicia-se a rodada; O primeiro jogador a iniciar a rodada é o imediatamente adjacente ao *dealer*, em sentido anti-horário;
- (f) todos os jogadores jogam uma carta por etapa; uma etapa só acaba quando todos os jogadores daquela rodada tiverem jogado uma e não mais do que uma carta;
- (g) um jogador vence uma etapa tendo a carta mais

”forte”, dentro do contexto de força definido nas regras 1, 2, e outras regras seguintes.

- (h) As cartas da etapa são acumuladas em um grupo e colocadas ante o jogador vencedor da etapa, para fins de auditoria;

7: Após o fim de cada rodada, um ponto deve ser dado à cada jogador que venceu uma quantidade diferente de etapas à que ”chamou”.

8: Todo jogador possui o direito de jogar em todas as etapas de todas as rodadas na qual iniciou.

9: Pontos devem ser calculados apenas no final de cada rodada, após o término pleno de todas as etapas na rodada em questão.

10: Ao final da rodada, se todos os jogadores tiverem sido eliminados, repete-se a rodada com a mesma quantidade de jogadores.

11: Com relação à comparação de ”força” entre as cartas, o seguinte é definido:

- (a) Cartas de mesmo valor anulam-se durante a etapa;

Exceto quando cartas de *manilha*

Exemplo 1:

Cartas na mesa: $\diamond K \cdot \heartsuit K \cdot \clubsuit 7$; Vira: $\heartsuit 4$

Vencedor da etapa: $\clubsuit 7$

Exemplo 2:

Cartas na mesa: $\diamond K \cdot \heartsuit K \cdot \clubsuit 7$; Vira: $\spadesuit J$

Vencedor da etapa: $\heartsuit K$

- (b) Cartas do mesmo valor que outras, na mesma etapa, que já foram anuladas por terem valor idêntico, também serão anuladas;
- (c) No caso de, em uma etapa, todas as caras serem anuladas por outras de mesmo valor, e não houverem cartas de valor único durante a etapa, essa etapa passa a se tornar "acumulada";
- (d) O vencedor da etapa seguinte a uma etapa acumulada ganha essa etapa, e quaisquer outras etapas acumuladas antes dessa;
- (e) Etapas podem se "acumular" indefinidamente até o final da rodada; Uma rodada em que todas

as etapas terminaram em acumulações é considerada uma rodada em que jogador nenhum venceu uma etapa;

12: Um jogador pode:

- (a) Se comunicar com os outros jogadores na mesa durante uma rodada;
- (b) Pedir para ver as cartas de rodadas anteriores, divididas em etapas na frente do jogador que as venceu;
- (c) Mostrar suas cartas para todos os jogadores, apresentando elas diante da mesa;