

FODASSE  
FODA-SE  
"7 Letras"



Regras e regulamento

09/11/2025

*"Tu tá sendo legalista."*  
*-Leonardo*

*"Vai tomar no seu cu, Leozinho."*  
*-Kamal*

## **Sumário**

<b>Sobre esse livro</b>	<b>1</b>
<b>O jogo e seu objetivo</b>	<b>2</b>
<b>A primeira rodada</b>	<b>2</b>
<b>Rodadas seguintes</b>	<b>3</b>
<b>Punições para a distribuição incorreta de cartas</b>	<b>3</b>
<b>A contagem de pontos</b>	<b>5</b>
<b>A "força" relativa entre cartas de diferentes valores, e a resolução de empates</b>	<b>5</b>
<b>O que um jogador pode fazer</b>	<b>6</b>
<b>Política de <i>copyright</i></b>	<b>7</b>

# Sobre esse livro

Esse livro é produzido usando o programa de composição T<sub>E</sub>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.

A criação de versões diferentes desse livro é permitida, como definida na *Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0*, configurando "forma razoável", como requerido na cláusula 3(a)(1):

- (a) Uma página, imediatamente subsequente à capa, substituindo ou appendendo ao preâmbulo, informando:
  - (i) A versão do regulamento original da qual a versão alternativa surgiu, essa versão deve ser explícita com um dos seguintes identificadores: data, "*commit*" do repositório *Git*, "*tag*" do repositório *Git*, ou o título de lançamento ("Primeira versão, terceira revisão");
  - (ii) Um resumo de modificações nas regras, e o intuito ao fazê-lo;
- (b) **Toda e qualquer regra modificada ou removida deve permanecer no livro, porém sobrescrito com uma linha., assim.**

É importante salientar aqui que a parte "*NãoComercial*" (*NC*) se refere apenas à esse livro de regulamentos, e não à qualquer valor monetário adquirível por meios da organização de competição ou espólio de vitória;

Em outras palavras: **Esse livro não pode ser vendido, mas você pode fazer quanto dinheiro quiser (ou conseguir) jogando Fodasse.**

# O jogo e seu objetivo

1: *FODASSE*, *FODA-SE* ou "7-letras", é um jogo de cartas de baralho com quantidade e 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:

◇ · ♠ · ♥ · ♣

Portanto um baralho de fodasse possui 40 cartas (10 valores × 4 naipes).

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 colocar 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 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) é responsabilidade do *dealer* de dar a quantidade de cartas corretas pra cada jogador antes do início da rodada, a não apreciação dessa regra é passível de punição com **1 (um) ponto**;

- (d) a fim de facilitar a apreciação da regra anterior, é responsabilidade do jogador informar, quando perguntado pelo *dealer*, quantas cartas recebeu, antes do início da rodada, a não apreciação dessa regra é passível de punição com **2 (dois) pontos**;
- (e) 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*";
- (f) cada jogador deve dizer, respectivamente e um de cada vez, em sentido anti-horário, quantas etapas ele ganhará;
- (g) a quantidade de cartas na *chamada* não pode ser o mesmo número que a quantidade de etapas na rodada (ou a quantidade de cartas na mão dos jogadores); cabe ao último jogador fazendo a *chamada* - invariavelmente o *dealer* - garantir que esses dois números não serão os mesmos;  
Por exemplo: Considerando uma rodada com quatro etapas (quatro cartas nas mãos dos jogadores), quando a *chamada* chegar no *dealer*, se houverem três cartas na *chamada*, o *dealer* não pode pôr uma carta na *chamada*;
- (h) 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;
- (i) 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;
- (j) um jogador vence uma etapa tendo a carta mais "forte", dentro do contexto de força definido nas regras 1, 2, e outras regras seguintes.
- (k) o jogador que vence uma etapa, inicia a próxima etapa, exceto quando for a última;
- (l) As cartas da etapa são agrupadas 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", ou "pôs em chamada".

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

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

10: Ao final da rodada, após a contagem dos pontos, 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) Nesse caso, quem iniciará a próxima etapa, é quem jogou a primeira carta na etapa anterior;
- (e) O vencedor da etapa seguinte a uma etapa acumulada ganha essa etapa, e quaisquer outras etapas acumuladas antes dessa;
- (f) 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 entrar em qualquer rodada, um jogador que tiver entrado em uma partida depois da primeira rodada começa com a segunda maior quantidade de pontos (letras);

13: Todo 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;
- (d) Abandonar a partida a qualquer momento, por qualquer razão; sem a possibilidade de voltar no futuro;
- (e) **Sob um quórum de maioria simples**, pausar a partida por não mais do que 15 (quinze) minutos, por qualquer razão considerada pontualmente válida pelos jogadores

# CC BY-NC-SA 4.0



Livro de Regulamentos do Jogo Conhecido como "Fodasse", Foda-se", ou "7 Letras" ©2025 por Patrício Mauritano é licenciada sob a *Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International*. Para ver uma cópia dessa licença, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>