

FODASSE
FODA-SE
"7 Letras"



Regras e regulamento

04/10/2025

*"Tu tá sendo legalista."
-Leonardo*

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

Sumário

Sobre esse livro	1
O jogo e seu objetivo	1
A primeira rodada	2
Rodadas seguintes	2
A contagem de pontos	4
A "força" relativa entre cartas de diferentes valores, e a resolução de empates	4
O que um jogador pode fazer	5

Sobre esse livro

Esse livro é produzido usando o programa de composição T_EX. 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 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:

$$4 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 7 \cdot Q \cdot J \cdot K \cdot A \cdot 2 \cdot 3$$

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 \times 4 naipes).

3: Ao início de uma partida, todo jogador inicia com zero pontos; O objetivo de cada rodada é **não** adquirir pontos; a quantidade máxima de pontos que um jogador pode adquirir 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) 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) 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*;
- (f) 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;
- (g) 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;
- (h) um jogador vence uma etapa tendo a carta mais "forte", dentro do contexto de força definido nas regras 1, 2, e outras regras seguintes.
- (i) o jogador que vence uma etapa, inicia a próxima etapa, exceto quando for a última;

- (j) 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: 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