

BARALHOS E O ACASO*

Cláudio Roberto Fernandes Décourt

Resumo

Este capítulo inicia apresentando a ligação genérica entre jogos e o acaso. Dentre a variedade de jogos existentes, destaca aqueles com *informações completas* daqueles com *informações incompletas*, o que inclui, neste caso, os baralhos. Apresenta uma história das origens deste instrumento de jogo, baseada no atual estado da arte sobre o tema. Três aplicações usuais dos baralhos - jogos, adivinhação e mágicas - são discutidas, sempre correlacionando suas características com o acaso.

Jogo como gênero

O jogo é uma simulação do acaso. Uma abstração criada para emular determinado objetivo com certo grau de incerteza, com o risco de não obtê-lo.

Jogar está entre as primitivas e intrínsecas atividades do homem. E mesmo de outros animais. Uma pesquisa conduzida na Universidade Duke em 2005 mostrou que macacos preferiam tentar objetivos de maior risco, os quais poderiam lhes trazer, eventualmente, melhores quantidades de alimentos, ao invés de tentarem aqueles mais fáceis, que muitas vezes propiciavam alimentos em quantidade e qualidade iguais ou até maiores. "Jogavam" com o acaso, arriscavam ter um suprimento inferior. Mais que isso, sempre tentavam objetivos de maior risco mesmo quando os condutores da pesquisa sistematicamente colocavam alimentação melhor e mais abundante de forma mais fácil de ser obtida. (SCHWARTZ, 2006, p. 5)

Johan Huizinga, que foi reitor da Universidade de Leyden, na Holanda, importante filósofo cultural do século 20 e um dos mais eruditos estudiosos do conceito de jogo, considera essa atividade tão importante quanto à do raciocínio (que nos caracterizou como *Homo Sapiens*) e da fabricação de objetos (o *Homo Faber*). Para ele, o *Homo Ludens* (aquele que joga) mereceria um lugar na nomenclatura evolutiva de nossa espécie animal. Certamente jogamos desde muito antes de sermos classificados como *Homo*. (HUIZINGA, 2005, Prefácio)

Historiadores indicam que o jogo é "tão antigo quanto o homem", artifício que expõe nossa ignorância sobre datas e fatos dos quais não temos informações. Talvez essa propensão atávica do homem pelo jogo venha da sempre presente existência do acaso em nossa vida. O homem primitivo (e outros animais também...) corriam o risco diário de não conseguirem alimento ou, pior, de se tornarem alimento de outros animais. O desconhecido e suas vicissitudes estavam sempre presentes no "jogo" pela vida.

Prever fatos futuros também faz parte das características antropológicas do homem. Oráculos, adivinhações e mesmo as religiões, são práticas que, através de meios intuitivos ou sobrenaturais, procuram revelar informações ainda desconhecidas, indicando

* DOI - 10.29388/978-65-86678-51-2-0-f.575-602

comportamentos a serem adotados *a priori* de modo a poder mitigar o que virá. Há uma explícita simbiose entre jogos, adivinhações e previsões do futuro. Adivinhos criativos criaram ou usavam vários objetos para simular situações possíveis de ocorrerem. Vários instrumentos de jogos servem a ambas as funções. Aqui, como nos jogos lúdicos, trabalha-se com a simulação do acaso.

Um desses objetos foram os *astragalus* ou *osselets*, precursores dos dados modernos (SCHWARTZ, 2006, p. 7). Esses pequenos ossos, retirados de ovelhas e cabras domésticas, eram usados para promover respostas binárias, do tipo *sim* ou *não*, de acordo com a maneira como ficavam após serem jogados sobre uma superfície. Sua geometria permitia que ele se posicionasse unicamente de duas formas. Além de gerar a aleatoriedade dos resultados, instrumentando previsões, também serviam para jogos "mundanos", em que a randomização de resultados era requerida. A linha entre adivinhação e jogo é tênue. O termo inglês "*rolling the bones*", aplicado ainda hoje a jogos com dados e, também, para indicar que algo no futuro é incerto, vem desta origem. Embora criados para jogos, os baralhos de tarô foram, a partir do século 18, usados também para previsão do futuro. Cartas de jogar coreanas eram usadas para pressagiar o futuro, além de serem objetos de jogos populares. Mas isso já entra no assunto principal deste artigo. Falaremos sobre isto mais a frente.

Embora muitos desses jogos fossem apenas lúdicos, alguns já continham elementos de disputa de valores, *gambling* como se diz em inglês - *jogos de azar*. Em algumas regiões, como na América Central pré-colombiana, disputava-se frequentemente a própria vida: o perdedor era sacrificado aos deuses, uma ligação sinistra entre jogo e destino. O sacrifício procurava aplacar castigos eventuais, e a escolha do sacrificado era um jogo mortal.

Mesmo sendo clara a importância dos jogos na vida animal, particularmente nas origens e desenvolvimento do homem, vários estudiosos sérios da matéria se queixam do desprezo dado por vários acadêmicos ao tema. Colin Mackensie e Irving Finkel¹, indicam que esta negligência é de certa forma explicada pelo fato de jogos serem objetos de várias disciplinas. Sociólogos, filósofos, antropólogos, matemáticos, psicólogos e historiadores, tratam de aspectos específicos dessa atividade, mas quase nunca a veem como um todo. Raramente consideram o jogo como uma atividade universal do homem. E, são muito poucas (se existem) as sociedades antigas ou modernas nas quais o jogo e as atividades lúdicas e sociais a ele ligados não tenham importância.

Por outro lado há uma falsa percepção, indicando jogos como atividades lúdicas exclusivamente infantis, vistas sob óticas de atividades pueris, desmerecedoras de considerações mais amplas. Esta percepção, embora muito citada, não é verdadeira. Embora jogos como xadrez e bridge sejam tecnicamente percebidos como jogos "adultos", são estes considerados exceções, e não a regra merecedora de atenção mais profunda. No entanto, a maioria dos jogos de tabuleiro tradicionais, bem como a maioria dos jogos de cartas são praticados por adultos, alguns se dedicando à atividade como profissionais.

Outro crítico a este interesse ambivalente sobre jogos é o Prof. Sir Michael Dummett, autoridade mundial em lógica (foi professor desta matéria na universidade de

¹ Colin Mackensie é curador de arte asiática do *Middlebury College Museum of Art*, e Irving Finkel é curador assistente do *Department of Ancient Near East*, do Museu Britânico. Ambos são especialistas e colecionadores de jogos antigos. O comentário citado consta do prefácio de "*Asian Games*" (ASIA SOCIETY, 2004).

Oxford) e especialista nas origens do baralho, particularmente dos tarôs. Diz ele que, embora durante toda sua existência, o homem tem dedicado grande parte de seu tempo de vida a jogos - seja praticando diretamente, seja apreciando outros jogarem - pouca atenção é dada a pesquisas sérias sobre o tema. Quantidades grandes de energia, recursos materiais e financeiros despendidos na atividade tem motivado relativo pouco interesse de pesquisadores. Referências sobre países e regiões, por exemplo, citam sua história, características físicas e humanas, desenvolvimento econômico, dão detalhes de suas indústria, agricultura, pecuária, religiões, mas quase nunca citam hábitos de jogos praticados, com exceção eventual de alguns esportes. Dummett considera isso uma falha, pela importância cultural que os jogos representam nas atividades humanas. É dele a citação:

Um jogo faz parte tão integral de uma cultura, e é tanto um objeto de apreciação estética, como um produto da criatividade humana, como a arte folclórica ou um estilo de música; e, desta forma, vale ser estudada. (DUMMETT, 1980, xix)

O que é um jogo?

O conceito de jogo é bem amplo. Qualquer dicionário comprova isto. É extensa a lista de significados e de empregos da palavra. David Parlett, conceituado pesquisador sobre jogos inglês, refere-se a esta pluralidade de definições e aplicações, mencionando Wittgenstein - que nos serve de referência nesta série de artigos sobre o acaso. Usando o termo "jogo" (*game*) como exemplo, Wittgenstein responde à pergunta "o que é um jogo?" afirmando que, obviamente, jogo é qualquer atividade em que a palavra "jogo" é aplicada. Isso se relaciona diretamente com seus estudos sobre a análise da linguagem e sua visão relacionada com seus usos.²

Parlett citando Eigen e Winkler: "Acaso e regras são os elementos que fundamentam jogos e brincadeiras" (PARLETT, 2004, p. 35, nota 23). E conceitua Parlett: "Como jogar implica em liberdade de ação, então liberdade implica em imprevisibilidade do destino". (PARLETT, 2004, p. 24)

Imprevisibilidade é inerente ao jogo, absolutamente essencial para sua definição. Há jogos informais, desestruturados, efêmeros, como os praticados por crianças em muitas de suas brincadeiras diárias. E há jogos formais, com regras e objetivos previamente definidos. Em todo jogo formal dois ou mais jogadores disputam um objetivo acordado o qual apenas um deles irá atingir. Essa definição implica na imprevisibilidade de quem será o vitorioso. Ninguém joga com a certeza que vai ganhar. E essa incerteza, esse risco de perder é que torna o jogo de interesse. Essa imprevisão, esse "jogar" com o acaso é que fascina!

Parlett chama a atenção para a diferença entre os conceitos de *acaso* (*chance* em inglês) e *sorte* (*luck* em inglês). Acaso está relacionado ao conceito matemático de probabilidade. Pode, assim, ser quantificado e avaliado, desde que sejam analisados como resultados de vários eventos aleatórios ocorridos em longos espaços de tempo. Sorte, por outro lado, é um conceito vago, um chavão. Dizer que alguém ganhou na loteria por

² Uso como referências neste ponto: (PARLETT, 2004, 23), (WITTGENSTEIN, 1958, p. 31-32) e (JAPIASSÚ; MARCONDES, 2001, verbete sobre WITTGENSTEIN).

"sorte" é um lugar comum. Trata-se, na verdade, de uma possibilidade estatisticamente mensurável. Afirmar que alguém ganha consistentemente em determinado jogo porque é alguém de muita sorte, não passa de superstição. (PARLETT, 1990, p. 16)

Girolamo Cardano (1501-1576) escreveu sobre jogos de apostas em 1564. Médico por profissão, foi apaixonado por jogos de aposta. Indicava, no entanto, que jogadores compulsivos sofriam do equivalente a uma doença. E, em seu manual sobre jogos de azar, indicava que o ganho ou perda era comandado não pela personificação de algo chamado "sorte". Se isso fosse verdadeiro, dizia ele, os maiores jogadores seriam os astrólogos ou aqueles que tomassem seus conselhos. Mas Cardano dizia não conhecer nenhum astrólogo que tivesse se tornado rico por prever com precisão o resultado de um jogo, por mera "sorte". Por outro lado, apresentava em seus trabalhos métodos baseados em teorias matemáticas de probabilidade, indicando que determinados resultados poderiam surgir após um grande número de eventos similares. Cardano antecipou alguns conceitos um século antes de Pascal (1623-1662), considerado o pai da teoria da probabilidade, desenvolver sua teoria.³

O jogo no qual um dos participantes consegue induzir o resultado a seu favor é uma fraude, pois se eliminou a imprevisibilidade. Alguns jogadores profissionais de jogos com apostas quando usam métodos fraudulentos (*trapaças*, como são popularmente conhecidas) dizem, eufemisticamente, que estão "corrigindo a sorte". Para serem conceitualmente mais corretos, estão, na verdade, "induzindo o acaso" a seu favor. Legislações formais de vários países não proíbem o jogo (mesmo aqueles em que haja ganho financeiro), mas sempre consideram as fraudes um crime. E as punições para fraudes em jogos podem ser mais que exemplares. Disputas de cartas no velho oeste nas quais se constataavam trapaças eram quase sempre punidas com a morte instantânea do trapaceiro.

Jogamos contra quem ou contra o quê?

Os dados são usados como instrumentos de puro acaso em jogos. Desde os *astragalus*, vitória ou derrota dependia exclusivamente deste fator. Jogos do tipo de *loterias*, como o moderno loto e seu primo *bingo*, seguem a mesma linha. Dependem exclusivamente do que a eventualidade trouxer de resultado. Jogamos contra o resultado indicado por algo que não controlamos. Nenhum participante influencia com destreza ou habilidade a determinação do vencedor. A disputa não é entre os oponentes, e sim entre cada oponente e os resultados oferecidos pelos dados.

Em torno de 4.000 anos a.C., surgiram os primitivos jogos de tabuleiro. Compunham-se de três elementos: o tabuleiro, as peças e as regras. Um dos mais importantes exemplares antigos foi descoberto por Sir Leonard Woolley, entre os rios Tigre e Eufrates em 1926, em uma tumba real da primeira dinastia de Ur, a bíblica Ur dos Caldeus, última civilização da Suméria. É datado em torno do ano 2560 a.C. O jogo completo continha o tabuleiro intacto e várias peças. Entre elas três dados em forma de pirâmides. Embora as regras originais sejam desconhecidas é provável que se trate de um

³ (PARLETT, 1990, p. 52). Uma interessante referência sobre Cardano, embora seja um romance histórico e não uma biografia acadêmica, é (EMERICH, 2013).

jogo do tipo *trilha* no qual as peças se movimentam indicadas pela pontuação dos dados piramidais. Neste caso, também o acaso induzido pelos dados, exóticos aos nossos olhares atuais, era o exclusivo fator de ganho⁴.

Outros jogos de tabuleiro baseiam-se apenas em estratégia. Cada participante joga alternadamente, cada movimento reconfigurando as peças no tabuleiro. A vitória é de quem tem a melhor estratégia, eventualmente aproveitando falhas do adversário. Aqui o jogo testa habilidades entre os jogadores. São estes os reais contendores. Jogos como xadrez e damas têm essa configuração. São classificados como jogos de **informações completas**, ou seja, cada participante sabe exatamente a posição de todas as peças sobre o tabuleiro, em todo o tempo em que a partida é jogada. Neste caso, não existe o acaso indicado pela aleatoriedade de um lançar de dados ou de outro mecanismo que produza um valor aleatório. Cada movimento é uma escolha do jogador. Seu caminho para a vitória ou derrota depende da escolha correta de cada movimento ou de entender falhas na escolha de seu adversário. O acaso, aqui, está vinculado a escolhas, fruto de habilidade, previsão, experiência...

A combinação dos efeitos de estratégia e aleatoriedade geraram jogos como o *gamão* em que se une a imprevisibilidade provocada pelo jogar de dados e a estratégia de qual peça movimentar para ganhar melhor posição para a vitória. De qualquer forma, aqui também temos um jogo de informações completas, embora com a influência ocasional do lançamento do dado. (GRUNFELD, 1975, p. 150)

Mas a grande revolução no mundo dos jogos surgiu relativamente recente. Entre os séculos 12 e 14 surgiram na Ásia e na Europa tipos diferentes de jogos. Não usavam tabuleiros. Além disso, suas estruturas não dependiam da posição de peças e sim da formação de conjuntos ou sequências. O acaso aqui não estava vinculado a valores produzidos por dados ou algo similar. Dependiam de quais peças cada disputante recebia, de forma aleatória, antes ou durante o jogo. Neste conjunto reconhecemos jogos como dominó, *mahjong* e nossos populares baralhos.

Estes três tipos pertencem a um grupo de instrumentos de jogos com duas faces, sendo uma com desenhos repetidos (ou homogeneamente sem elementos decorativos), impedindo a identificação do valor da peça que se encontra na outra face, que permanece desconhecida dos jogadores (ou do conhecimento de apenas um deles) até que possam ser mostradas, o que ocorre em determinada condição do jogo praticado.

O revolucionário neles é o fato das "peças" envolvidas em uma partida serem parcialmente desconhecidas de alguns participantes. São jogos de **informações incompletas**. Mas isso não elimina totalmente a necessidade de também ser necessário usar certa habilidade e estratégia para obter a vitória. O fato das cartas de um baralho serem misturadas antes de cada partida e distribuídas aleatoriamente a cada jogador faz com que esses jogos partam de condições diferentes em cada disputa. As cartas que caberão a cada participante são imprevisíveis, totalmente governadas pelo acaso. Somam-se aqui três elementos: (1) *imprevisibilidade* - não se sabe que cartas receberemos, nem as que caberão aos outros jogadores; (2) *desconhecimento* - cada jogador apenas vê os dorsos homogêneos

⁴ Sobre o Jogo Real de Ur, atualmente no acervo do Museu Britânico, veja (MURRAY, 1951, p. 19) e (GRUNFELD, 1975, p. 57).

das cartas dos outros participantes, e *desigualdade* - alguém sempre poderá dar uma jogada melhor que o outro, em função das cartas que tem e do andamento da partida.

Novo jogo, novos elementos

Diferentemente dos jogos de habilidade em tabuleiros (com informações completas), nos quais o primeiro movimento é limitado dentro de certas possibilidades, convencionalizado nas regras do jogo, nos jogos com baralhos a carta (ou cartas) que iniciam uma partida (ou uma "mão") são imprevisíveis. Acaso, habilidade e desinformação se juntam pela primeira vez em um tipo de jogo diverso do que até então se praticava.

Dentre os três principais tipos de jogos deste tipo, os baralhos são os mais versáteis. Dominós e mahjong, a menos de pequenas variações em regras e sistemas de pontuação, são jogados sempre da mesma maneira. Não podemos, no entanto, falar em um jogo típico com baralhos. Existem vários possíveis jogos, com estruturas, objetivos, pontuação, número de participantes e inúmeros outros elementos que distinguem várias classes de jogos. Parlett (2008) apresenta 24 classes de jogos com baralhos, cada uma com grande variedade de alternativas, reunindo, só nesta referência, mais de 300 jogos diferentes, com estruturas distintas, sem contar com variedades locais e pequenas variações.

Embora a inclusão do fator desinformação tenha sido uma inovação de sucesso - o que explica os jogos com baralhos serem ainda intensamente praticados - criadores e regulamentadores procuraram diminuir a influência do desconhecido em alguns jogos, tentando torná-los mais de habilidade, mais próximos dos jogos considerados nobres, por serem exclusivamente de estratégia, como o xadrez. Uma maneira foi tentar eliminar (ou, pelo menos, diminuir) as incertezas criadas pela distribuição aleatória das cartas antes de cada nova "mão". Uma forma encontrada foi a inclusão de "leilões" em jogos do tipo de *vasas*, por exemplo. Nesses tipos de jogos, cada participante deve acompanhar o naipe da carta jogada por outro participante; ficará com a mão aquele que jogar a carta de maior valor⁵. Esta estrutura de jogo, usada nos jogos de tarô, ficou famosa com o popular jogo de *whist* desenvolvido na Inglaterra no século 19. No final do século 19, início do 20, criou-se o *bridge*, com estrutura praticamente igual ao whist, mas ao qual foi introduzido o leilão, pelo qual é possível aos jogadores estimar as cartas que cada dupla participante pode ter, pois do acerto da participação no leilão determina-se o *contrato*, indicando quantas vasas o grupo vencedor do leilão pretende fazer. Além disso, o parceiro que venceu o leilão joga com suas cartas abertas, contrariando os princípios de imprevisibilidade e desconhecimento. Pretendeu-se com isso transformar o jogo em mais "cerebral" e menos ocasional. A fama deste jogo, muitas vezes mencionado como "xadrez com cartas" mostra que, mesmo contrariando alguns princípios que nortearam a criação dos baralhos, o apelo de jogar com mais habilidade foi vencedor.

Um dos fatores que determinam o quanto certo jogo com baralhos é mais ou menos dependente de acaso ou de habilidade está ligado ao número de participantes em cada partida. Em uma partida entre duas pessoas, se cada um recebe exatamente metade

⁵ Os jogos originalmente criados e jogados pelos *mamelucos* que, como detalharemos mais adiante, foram os introdutores do baralho na Europa, eram do tipo de *vasas*.

das cartas de um baralho (para efeito de nossa explicação) cada um sabe as cartas que o outro tem, e a vitória terá na habilidade de jogar as cartas certas um fator importante na disputa.

A maioria dos jogos de baralhos em ilustrações do século 15 mostra duplas jogando cartas. Alguns manuais de jogos de carta defendem três como a quantidade ideal de participantes em uma partida. Jogos como o popular *skat* alemão, o *ombre* espanhol e outros regionais europeus, são típicos de três participantes. Os britânicos whist e bridge utilizam quatro pessoas, mas no bridge temos as duplas, que reduzem a competição a apenas dois grupos.

Colocar mais de quatro jogadores em uma partida faz decrescer a quantidade de informações iniciais disponível para cada um, reduzindo assim a eficácia de se usar habilidade em uma disputa. Vários jogos nos quais se permitem mais de quatro participantes são jogos de apostas. Poker, em suas várias modalidades, admite mínimos de cinco ou seis participantes em uma partida. Não podemos, no entanto, dizer que poker seja um jogo de mero "azar", apenas determinado pelas cartas que cada um recebe. Pelo contrário, trata-se de um jogo de habilidade extrema, em vários aspectos. Nele, não se trata apenas de habilidade inferida pelas jogadas feitas (não se trata de um jogo de *carteado*), mas sim de perceber por sinais pessoais e atitudes dos outros jogadores que cartas esses devem ter em mãos. Além disso, uma acurada prospecção de probabilidades, de inferência dos possíveis "acazos" é fundamental. E de apostar com base nessas informações factuais e subliminares.

Jogos como nosso popular *buraco*, embora não sendo típicos de apostas, se valem mais do acaso do que de habilidades dos jogadores para indicar os vitoriosos. Estes jogos são designados genericamente em inglês como de *round table*, por admitirem quantidades indefinidas de participantes, sendo mais influenciados pelo acaso do que pela habilidade.

Mitos e verdades nas origens deste fantástico instrumento de jogo

Jogos com as características dos baralhos tiveram suas primeiras notícias na China, em 1294. Neste ano foi levada a consideração do então imperador da China, o mongol Kublai Khan, o julgamento de dois chineses acusados de jogar a dinheiro com um tipo de material consistindo de pequenas "placas", apenas identificadas por uma de suas faces. Não se sabe a sentença aplicada aos dois jogadores, mas o registro serviu como primeira referência a esta nova modalidade de jogo, até então desconhecida. (LO, 2004, p. 217)

Genericamente os chineses denominam a este tipo de peça *pai*. Vários jogos com estruturas diferentes foram inventadas e praticadas na China usando as *pai*, que significa, literalmente, "placa". As cartas de jogar, feitas em papel, designam-se em chinês por *zhi pai*; dominós, por *gu pai* (placas de osso) e as peças de mahjong, normalmente fabricadas em marfim e bambu, por *ya pai*.

As cartas chinesas, longínquas precursoras dos baralhos atuais, eram (e ainda são) pequenos retângulos alongados, com dimensões médias em torno de 10 cm x 2,5 cm, portanto bem menores que as cartas de jogar ocidentais modernas. Tanto na aparência física como na composição e regras dos jogos, pouco se assemelham aos baralhos mais populares hoje.

Mas como essas cartas evoluíram e chegaram até a Europa, tomando a forma, estrutura e padrão que hoje nos é familiar? Temos aqui muita especulação e pouca certeza. O fato é que outros padrões de cartas de jogar orientais têm muito pouco a ver na aparência e estrutura com os jogos de cartas europeus que originaram o moderno baralho, com o qual disputamos nosso buraco, poker, bridge, truco...

Outros tipos de jogos similares às cartas chinesas são também conhecidos. Embora se especule que foram criadas há muito tempo, exemplos de cartas de jogar coreanas foram encontrados apenas no século 19. Além disso, são fisicamente muito diferentes de nosso baralho atual e das próprias cartas chinesas. Sua origem é admitida como sendo um tipo de oráculo usado naquela região. (CULIN, 1976, p. 679)

Na Pérsia as cartas têm um formato semelhante ao das cartas atuais, mas têm estrutura com cinco naipes contendo cinco cartas repetidas em cada um deles, todas representando figuras; não há cartas numerais. O registro mais antigo de sua existência é do século 16/17. Embora o jogo básico usando essas cartas (denominadas *As Nas*) tenha semelhança com nosso pôquer moderno, a data de seu aparecimento refuta qualquer possibilidade de que possa ter sido um estágio da evolução das cartas chinesas até o modelo atual. Já se conhecia o baralho na Europa na segunda metade do século 14. (DIBA, 2004, p. 233)

A Índia também parece estar fora da "rota para a Europa". Com cartas redondas e compostas por conjuntos de até 120 cartas com 10 naipes, assemelham-se pouco com o que jogamos hoje. Além disso, parecem ter surgido apenas no século 16, quando já se jogava muito baralho na Europa. (HOPEWELL, 2004, p. 241)

No Japão, o fenômeno evolutivo foi reverso: foram os portugueses, ao chegarem ao Extremo Oriente em meados do século 17, que terminaram por aculturar aquele país com suas cartas europeias. Vários jogos com cartas praticados até hoje nas ilhas japonesas têm desenhos baseados em baralhos portugueses daquela época⁶. (MANN ; WAYLAND, 1973)

Até o primeiro quarto do século 20 prevaleciam especulações sem fundamento sobre como o baralho surgiu na Europa. Suposições, sem base documental, falavam em ciganos, Marco Polo, cruzados e outros veículos levando o novo tipo de jogo àquela região em uma época na qual a Europa se estruturava politicamente, ainda com os efeitos da Idade Média em sua cultura e geografia. Especulava-se, por outro lado, sobre uma origem naquele próprio continente.

Como para a maioria das invenções antigas, não se pode atribuir a uma pessoa específica a criação do baralho. Lendas falam de um imperador chinês que o teria criado para entreter suas várias mulheres. E que teria vindo para a Europa trazido por Marco Polo ou pelos ciganos. Outros afirmam que foi criado na França para o rei Carlos VI, que precisava se distrair para aplacar sua loucura. Isto teria ocorrido em 1392, quando já se jogava baralho na Europa há, pelo menos, 30 anos. Marco Polo nunca citou baralhos em

⁶ Várias populações indígenas das Américas ao entrarem em contato com o baralho europeu também agregaram esse elemento exótico às suas culturas. Nos Estados Unidos os índios Apache criaram desenhos e jogos típicos usando baralhos trazidos pelos conquistadores espanhóis (WAYLAND; WAYLAND; FERG, 2006). Foi encontrado, no início do século 19, com um índio da etnia Charrua (que habitava o Uruguai e sul do Brasil) um exemplar de baralho fabricado em couro cru, com desenhos típicos das cartas espanholas.

suas bem relatadas viagens. Os ciganos chegaram à Europa em 1398 e encontraram esse jogo em prática corrente. São lendas e fantasias, apenas.

Na maioria dessas hipóteses, no entanto, o oriente parecia ser a origem mais plausível.

Como para vários outros objetos, instrumentos e atributos científicos, artísticos e culturais europeus, temos que reconhecer aqui outro legado dos árabes à civilização europeia.

As cartas mamelucas

Faz parte do acervo do museu Topkapi Sarayi, em Istambul, um conjunto de cartas de jogo. São cartas de grandes dimensões (25,5 cm x 9,5 cm), pintadas à mão, com detalhes em ouro. Há indicações que teria sido um presente do governante mameluco do Egito ao sultão Otomano, em meados do século 16.

Figura 1: Cartas do baralho mameluco, atualmente no Museu Topkapi Sarayi, em Istambul. Estão representadas (da esquerda para direita): três de espadas; oito de moedas (ouros); dois de tacos de polo (atual bastões) e cinco de copas (cálices). Cartas da coleção do autor, reproduções das originais, em edição fac-símile por Aurelia Books, de Leuven, Bélgica, e fabricadas por Carta Mundi⁷.



Temendo invasões dos mongóis pelo oriente, e das cruzadas cristãs vindas da Europa, os árabes da dinastia Ayyubid, que governavam o Egito no século 13, trataram de formar um exército profissional bem treinado, adquirindo a casta dos *mamelucos* no

⁷ Fotografia sem título produzida pelo próprio autor em fevereiro de 2020 e que integra o seu acervo fotográfico pessoal.

mercado de escravos. Eram compostos principalmente por turcos vencidos em guerras. Embora comercializados como escravos, após sua aquisição, sua condição de vida nada tinha de sub-humana: recebiam pagamento regular, mantinham hierarquia formal de comando, escolhendo seus comandantes (sultões) entre seus próprios pares e vivendo em condições extremamente confortáveis. Sua força foi tal que terminaram por tomar o poder no Egito em 1258, terminando a gestão Ayyubid. Governaram a região até 1517, quando foram dominados pelos Otomanos. Tiveram uma significativa influência na cultura daquele país, durante os anos em que o governaram. Muito da arte e arquitetura da atual cidade do Cairo foi formada na época mameluca. (UNESCO, 1997, p. 150).

Ao estudar estas cartas em 1938, L. A. Mayer (importante pesquisador da influência árabe na Europa) concluiu que o modelo poderia ter sido o precursor dos baralhos europeus. Embora sem as tradicionais cartas figurativas (reis, damas, valetes e cavaleiros, comuns nos mais antigos baralhos da região), a semelhança estrutural e dos símbolos que identificam os naipes é notável. A inexistência das figuras relaciona-se com a tradição árabe de evitar a representação figurativa de pessoas, explicada por alguns como proibição formal de base religiosa e por outros como simplesmente ser considerada de mau gosto estético. Mas identificava em seu baralho cartas que representavam reis, primeiros vice-reis e segundos vice-reis; exatamente três "figuras reais", como na maioria dos baralhos europeus. Compunha-se de 52 cartas, como ainda encontrado em vários tipos de baralhos, especialmente na versão mais popular dos baralhos modernos (MAYER, 1971).

A descoberta de outras cartas com menores dimensões e apresentação menos luxuosa que as cartas encontradas no museu Topkapi Sarayi, provavelmente produzidas ainda no século 12, mostrou evidências consistentes de que nossos baralhos atuais foram, quase certamente, originários deste jogo mameluco. Estudos e análises concluídos na década de 1970, principalmente por membros da *International Playing Card Society* (IPCS), como o Prof. Sir Michael Dummett, consolidaram a versão da origem mameluca do baralho europeu. (DUMMETT, 1972, 1980)

Esta conclusão reforça descrições como a de Giovanni di Covelluzzo, nas *Crônicas de Viterbo*: "No ano de 1379 chegou a Viterbo um jogo de cartas proveniente do país dos sarracenos, chamado *naiib*". Citações e baralhos de origem árabe com características semelhantes também foram encontrados na península ibérica. Não por coincidência, Itália e Espanha foram os principais pontos de contato entre mamelucos e europeus, durante o século 14. Não é por outra razão que baralhos são designados até hoje na Espanha como *naiipes*.

Outra referência importante foi deixada por um frei dominicano da cidade de Basileia, na Suíça: em seu "*Tratado sobre a moral e disciplina da vida humana*", escrito em 1377, Johannes of Rheinfelden descreve em detalhes um conjunto de cartas com estrutura similar àquelas atribuídas aos mamelucos.

Além dessas duas importantes referências, várias outras começam a aparecer na Europa na segunda metade do século 14. A maioria delas eram sermões contra a prática de jogos com cartas ou proibições dos governos de várias regiões à prática de jogos usando baralhos: Florença, Paris, Siena, em 1377; Berna (1379); Barcelona, Nuremberg, Perpignan, em 1380; Zurique e Holanda, em 1390, apenas para citar as mais comentadas em artigos sobre o tema. (DEPAULIS, 2013)

Todas essas referências evidenciam o rápido desenvolvimento dos jogos de cartas na Europa a partir dos anos 1370. Itália e Espanha são os inconfundíveis pontos de contato com as cartas mamelucas. A semelhança de baralhos primitivos destas regiões com baralhos mamelucos é mais do que evidente.

Além da semelhança física das cartas, pesquisas sobre o tipo de jogo praticado pelos mamelucos indicam jogos do tipo "de vasas", ainda populares atualmente em jogos da família do *whist*, cujo descendente mais famoso, e ainda praticado, é o *bridge*. Vários dos antigos jogos de cartas europeus, entre eles o jogo de tarô, também são estruturados em vasas.

Sabemos da existência de cartas de jogar na China, em 1294. Seu "transporte" para a Europa tem um trajeto desconhecido, mas há registros que tenha chegado naquela região em meados do século 14, firmando o padrão com o qual ainda hoje nos divertimos, ganhamos e perdemos dinheiro. Nada mais que isso. Se assim foi, o baralho mameluco pode ter sido uma evolução do baralho chinês. Ou pode ter sido uma criação posterior dos árabes, um exemplo do "paralelismo" cultural que observamos em muitos objetos: criações independentes, sem ligações formais, apenas "coincidências criativas", em tempos e lugares diferentes. Até agora nada nos dá conta do que realmente ocorreu.

De qualquer forma, aquele que realmente criou esse novo tipo de jogo morreu sem o reconhecimento de ter deixado um legado cultural importante para a humanidade. Até porque, à época, cuidava de uma atividade ilegal e, mais que tudo, desejava permanecer desconhecido.

Evolução do baralho na Europa: como fogo no palheiro!

Os jogos com cartas se espalharam rapidamente pela Europa. Como "fogo no palheiro", conforme caracterizam vários historiadores da matéria, várias regiões adotaram a prática. Do norte da Itália para regiões hoje nos territórios da Alemanha, França, oeste da Áustria e Suíça. Da Espanha para a costa atlântica da França, Sardenha, sul da Itália e Portugal. Em várias outras ondas de expansão, se espalhou por toda a Europa. A partir de 1400 a prática dos jogos com cartas atraía a todos, de nobres a trabalhadores, transformando-se em um "*Jeux de princes, jeux de vilains*", como sugere o título de uma exposição da Biblioteca Nacional da França, realizada em 2009 (NETCHINE, 2009).

Daí passou às colônias europeias no Novo Mundo. Na Ásia, retornou como um novo tipo de jogo, irreconhecível para alguns e fruto de nova aculturação para outros, como no caso das cartas portuguesas que se transformaram em vários jogos típicos japoneses.

Mas se os novos jogos passaram a ser "moda" em várias regiões, havia que se fabricar os instrumentos para a prática. Os nobres encomendavam suas cartas a artistas famosos da época. Muitos desses baralhos eram usados e guardados como verdadeiras relíquias de cada família da nobreza e alta burguesia europeia. Muito do que se conhece atualmente sobre baralhos da época eram maços que pertenceram a estas abastadas famílias. Exemplos deste período (1430 - 1540) foram reunidos em uma exposição no Metropolitan Museum of Art, em Nova York, realizada entre janeiro de 2015 e abril de

2016, com as peças mais antigas existentes de baralhos, pertencentes a vários museus de todo o mundo (HUSBAND, 2015).

Baralhos que se destinavam ao uso popular, no entanto, não tinham o luxo e os detalhes encontrados nesses jogos abastados. A produção aqui devia ser rápida, de baixo custo e em quantidade suficiente para abastecer os vários locais (principalmente tabernas) em que era praticado. As novas técnicas de impressão com matrizes de madeira e, posteriormente, usando metais, criaram uma nova classe de artesãos especialistas nesse objeto de consumo. A produção de baralhos tornou-se uma das mais primitivas e prósperas atividades industriais da época. A fabricação demandava um processo em várias fases, desde a fabricação dos cartões até a embalagem e distribuição dos maços. Toda uma sequência, empregando várias pessoas, com funções especializadas.

Um dos mais antigos registros sobre fabricação de baralhos é fruto de pesquisas recentes: sabe-se de certo Rodrigo de Borges, que produzia baralhos na cidade de Perpignan (cidade de influência catalã, hoje em território francês) em cerca de 1380. A partir de 1400 várias referências falam de fabricantes em Bolonha (1427), Limoges (1428), Veneza e Avignon (1441), Strasburg (1448), e em vários outros locais. (Depaulis 2012) e (Garrigue 2012)

Muitos desses fabricantes modificavam os desenhos de baralhos trazidos de outras regiões, atendendo a costumes e gostos locais e pessoais. Criou-se assim, rapidamente, uma grande variedade de desenhos e padrões "regionais" de baralhos, que se adaptavam aos costumes e as variações das regras de jogos que chegavam a cada região. Essa pluralidade de desenhos e jogos atingiu seu apogeu no final do século 19 onde quase uma centena de diferentes tipos de baralhos associados às várias regiões europeias era conhecida.

A criatividade de fabricantes e artesãos gerou novos desenhos das figuras, mas também dos símbolos que representavam os naipes utilizados. Dos originais, usados pelas cartas mamelucas – moedas, cálices, espadas e tacos de polo – modificações foram sendo introduzidas. O mais antigo sistema de naipes, o italiano, se mantém muito próximo das cartas mamelucas, sendo, certamente, uma cópia direta daqueles. Com exceção dos "tacos de polo", desconhecidos pelos europeus (mas muito praticado pelos árabes), todos os outros desenhos foram utilizados. Substituíram-se os tacos por bastões, genéricos. Também Espanha e Portugal acompanham os naipes italianos e o original mameluco, criando um conjunto hoje designado, genericamente, como "sistema latino" de naipes.

Talvez o sistema suíço de naipes tenha sido o primeiro objeto de modificação criativa. Uma radical mudança foi feita. Ao invés das copas (cálices), espadas, bastões e moedas (ouros) foram criados os naipes de escudos, flores, frutos do carvalho (bolotas) e guizos. Há registros de baralhos usando esse sistema em c.1450. A Alemanha vem logo em seguida (c.1460), provavelmente usando os suíços como referência, mas mudando escudos por corações e flores por folhas.

Finalmente, são os fabricantes franceses, talvez mais práticos e com desejo de maiores produções, os simplificadores dos símbolos dos naipes de seus baralhos, criando quatro figuras simples, monocromáticas, abstratas e de fácil reprodução, que para a maioria das pessoas identifica de forma inequívoca os naipes dos baralhos. Há registros de que isso tenha ocorrido em torno de 1480.

Figura 2: Sistemas de naipes europeus. De cima para baixo: (1) Sistema latino (espanhol e italiano). (2) Sistema suíço. (3) Sistema alemão. (4) Sistema francês



Fonte: imagem de (DEPAULIS, 2013, p. 11).

A crescente união das regiões europeias nos países formados no final do século 19 - início do século 20 foi restringindo as variedades de padrões regionais. Mas ainda distinguimos hoje vários modelos específicos de baralhos, usados em áreas específicas. O padrão veneziano (um dos mais antigos conhecidos) e o de Bolonha, além de vários outros, ainda são populares na Itália atual. Naipes como o italiano, o espanhol, o português⁸ e o francês mostram a diversidade de padrões existentes ainda hoje naquele país. Munique e

⁸ O sistema de naipes português é uma das variedades "latinas" dos sistemas europeus. Usado por poucos padrões de baralhos, hoje é apenas aplicado no *Tarocco Siciliano*, regional revivido há alguns anos naquela região do sul da Itália. (URSINO, 2019)

Berlim têm seus desenhos específicos, diferindo entre si e de baralhos de outras regiões, cada qual usando sistemas de naipes diferentes. Embora restrito a uma pequena região, os suíços de Zurique e seu arredores ainda praticam o jogo de *Jass*, de origem holandesa, mas jogado com um baralho típico, com desenhos, estrutura e sistema de naipes exclusivos. Na França, um padrão "nacional", criado no século 19 é reconhecido como peculiar daquele país. Este padrão surgiu em 1701 quando o governo francês criou vários desenhos padrões de baralhos, associando-os às principais regiões do país, de modo a controlar os impostos que passaram a ser uma fonte profícua de recursos públicos. Nove regiões foram estabelecidas, cada uma com um desenho diferente, de modo a facilitar o controle do pagamento desses impostos. (TILLEY, 1973) e (D'ALLEMAGNE, 1906)

Um desses padrões, o da cidade de Rouen, tornou-se especialmente importante para o desenvolvimento dos baralhos modernos.

O baralho internacional

Voltando de batalhas durante a chamada "Guerra dos 100 anos" (1337 – 1453), soldados ingleses trouxeram do continente vários objetos. Além deles, mercadores franceses e flamengos tinham na sua bagagem comercial para a Inglaterra, vinhos, missais, livros de rezas e outras mercadorias populares da época. Nestes conjuntos também havia os baralhos, novidades "da moda" na Europa continental, ainda pouco conhecidos nas ilhas britânicas. Muitos dos comerciantes franceses eram da cidade de Rouen, importante centro exportador de produtos franceses e de outros países europeus.

Desta forma, o baralho regional de Rouen tornou-se o padrão usado na Inglaterra. Logo, surgiram artesãos, especialmente em Londres, interessados em produzir baralhos no país, seguindo o novo modelo. A abertura do mercado levou alguns fabricantes franceses a se estabelecerem em Londres, como *Blanchard*, um importante fabricante francês. Do século 14 ao 18, o já característico "padrão inglês", derivado direto do padrão de Rouen, teve uso restrito à Inglaterra. No século 18, seguiu com os *pilgrims* para as colônias inglesas no Novo Mundo.

E, gradual, mas rapidamente, o desenho corre o mundo, acompanhando a fama do whist e do poker. Sucessor do whist, o bridge passa a ter a fama de jogo importante na década de 1930. E o padrão inglês, cada vez mais, passa a ser conhecido e reconhecido como padrão universal de baralho. Logo, o desenho originalmente criado por um obscuro fabricante de Rouen, transforma-se no "padrão internacional", usado por muitos jogadores e fabricado em todo o mundo. Quando alguém, atualmente, se refere a um baralho, quase certamente está visualizando um baralho deste padrão internacional.

Um dos aspectos mais interessantes e marcantes deste padrão é a manutenção, por mais de cinco séculos, das características principais dos desenhos das figuras. Talvez seja esta a concepção gráfica mais duradoura e copiada do mundo. Composto por 52 cartas usa o sistema de naipe francês. Compõe-se de três figuras (Rei, Dama e Valete), e de 10 cartas numerais para cada naipe.

Uma carta típica do padrão internacional é o *curinga*. Constitui-se em outro fator de acaso, já que é usado em alguns jogos como uma carta extra, comumente substituindo quaisquer das outras cartas do baralho. O curinga é uma invenção americana de c.1865.

Foi criado para o jogo de *euchre*, introduzido por imigrantes alsacianos nos Estados Unidos em meados do século 19 e que se tornou muito popular naquele país e na Austrália, rivalizando-se com o whist e com o poker. Atualmente é praticado no sul e no oeste da Inglaterra, especialmente na Cornuália. Neste jogo o valete do naipe de trunfo é chamado de *Bower direito*, o outro valete da mesma cor do trunfo de *Bower esquerdo* e introduz-se uma carta extra ou *Best Bower*, que deu origem ao curinga moderno. *Bower*, em alemão, significa *pequeno fazendeiro*, e é também usado para designar o valete dos baralhos. A evolução desta palavra para *joker* (curinga, em inglês) deveu-se a uma corrupção do nome do jogo, designado em alemão como *Jucker* ou *Juckerspiel*. Samuel Hart, importante fabricante americano de baralhos no século 19, introduziu o *Best Bower* como carta extra em seus baralhos para *euchre* em c.1865. A popular utilização de bufões (*bobos da corte*) em curingas verifica-se a partir do final do século 19 – início 20 (DUMMETT, 1980, p. 27).

Embora cada um dos vários fabricantes que produziram e produzem baralhos no padrão internacional tenham criado e modificado estilos, muitas vezes corrompendo o significado original de certo detalhe, são mantidos vários pontos básicos em quase todas as versões produzidas. Note-se, entretanto, que em baralhos modernos é muitas vezes difícil associar detalhes das figuras a objetos conhecidos. Com o passar do tempo desenhos que representavam itens concretos, como armas e ornamentos de vestimentas, foram sendo transformados em formas abstratas estilizadas, com aparência pouco similar ao original.

Figura 3: Evolução do desenho do *rei de copas* do baralho internacional. Da esquerda para a direita: (1) Regional de Rouen, França, fabricação por Maréchal, c. 1550. (2) Hunt, Inglaterra, c.1809, figuras simples, sem índices. (3) De La Rue, Inglaterra, c.1840, ainda figuras simples, sem índices. (4) De La Rue, c.1850, Figuras duplas, sem índices. (5) De La Rue, c. 1880, figuras duplas, índices primitivos, reproduzindo as cartas em cada canto. (6) USPC, Estados Unidos, moderno, figuras duplas com índices atuais. Todas as cartas de baralhos da coleção do autor. Fabricantes e datas indicadas em cada caso.⁹



⁹ Fotografia sem título produzida pelo próprio autor em fevereiro de 2020 e que integra o seu acervo fotográfico pessoal.

Uma classificação para o universo dos baralhos

Em 1966, uma jornalista e também colecionadora escreveu um desprezioso livro explicando como colecionar baralhos (Mann 1966). Serviu de base para estabelecer o colecionismo de baralhos, inspirando novos colecionadores e ajudando aqueles já tradicionais a organizarem suas coleções. Mas seu grande mérito foi estabelecer os alicerces para um estudo mais sistemático da história e, particularmente, da tipologia dos baralhos. Ao dividir os tipos básicos de baralhos existentes em duas categorias principais, a dos baralhos *padrão* e as dos baralhos de *fantasia*, estabeleceu as bases nas quais vários estudiosos firmaram seus estudos. O conceito é tão simples - quase óbvio - a quem sabe dele agora, que pode ter passado despercebido, não fosse a atenção de um dos mais importantes estudiosos de baralhos, Prof. Michael Dummett, que já mencionamos anteriormente, mas que vamos conhecer melhor agora.

Considerado uma das maiores autoridades em lógica, Michael Anthony Earley Dummett (1925 - 2011) foi o Wykeman Professor de lógica da Universidade de Oxford, e professor visitante de várias universidades americanas como Princeton, Harvard e Stanford. É considerado um dos principais filósofos da linguagem, notabilizando-se como interprete de Frege e Wittgenstein. Sobre Frege escreveu vários livros e artigos (Japiassú e Marcondes 2001, 76). Mas sua importância aqui não vem de sua ligação com Wittgenstein e sim com os baralhos. Dedicou-se, no início como mera curiosidade, depois como um apaixonado e rigoroso estudioso, a origem do baralho europeu e, especialmente, ao estudo das origens e emprego do tarô. Sua obra primeira sobre o tema é *The Game of Tarot (from Ferrara to Salt Lake City)* editada em 1980 (DUMMETT, 1980). Ali está um extenso e erudito relato de fatos e detalhes sobre o tema, jamais encontrado em nenhuma obra anterior.

Neste livro, o Prof. Dummett indica Sylvia Mann como sua principal colaboradora. De fato, foi ela uma de suas primeiras interlocutoras, dando as primeiras noções sobre o tema, desenvolvidas depois de maneira soberba em suas obras. Um desses conceitos originais, citado logo no início de seu livro pioneiro é exatamente a classificação básica em baralhos padrões e de fantasia (*standard* e *non standard* na nomenclatura original em inglês). Juntos foram fundadores da *Playing Card Society* (atualmente International Playing Card Society - IPCS), uma das mais eruditas entidades reunindo pesquisadores, colecionadores e entusiastas de baralhos e de suas aplicações. Ambos foram presidentes da entidade: Sylvia Mann foi a primeira presidente, de 1972 a 1974, e Michael Dummett de 1981 a 1983. Vários outros livros e artigos de ambos são referências importantíssimas sobre o tema. Voltaremos a mencionar Prof. Dummett mais a frente ao falarmos sobre o tarô, importante e controverso baralho, que ele conheceu profundamente.

Embora quase intuitivo, expliquemos melhor a classificação dos baralhos em padrões e fantasia.

Baralhos padrão são aqueles reconhecidos como usados em jogos pelos praticantes das várias modalidades existentes, em qualquer lugar. Por baralhos de fantasia entendemos aqueles editados com outros objetivos do que serem usados para jogos, sendo aplicados na publicidade de produtos, propaganda política, objetivos educacionais e outras aplicações que fogem do seu uso principal. Como conceitua Sylvia Mann, baralhos padrão

são usados em jogos; baralhos fantasia, embora possam também ser aplicados em jogos, foram desenhados com outros objetivos (MANN, 1966, p. 119). Importante explicar que estamos aqui falando dos desenhos encontrados nas faces das cartas, ou seja, na parte em que desenhos distintos são encontrados. Eventualmente baralhos padrão poderão ter seus dorsos (parte homogênea, igual para todas as cartas de um maço) com propaganda ou desenhos especiais. Isso, no entanto, não caracteriza um baralho como padrão ou não, e sim o desenho de suas faces, aquele que distingue cada carta durante uma partida.

Outra característica típica dos baralhos padrões é o fato de terem o desenho de suas cartas (particularmente de suas cartas de figuras) repetido por vários fabricantes, mantendo as mesmas características básicas, com eventuais pequenas alterações em detalhes. Já os baralhos de fantasia são criações únicas, desenhadas muitas vezes por artistas gráficos ou plásticos e quando são, eventualmente, reeditados por diferentes fabricantes, são quase sempre referidos a edições anteriores. Em outras palavras, baralhos de fantasia são identificados como peças únicas, enquanto baralhos padrões têm produções amplas, por vários editores e fabricantes.

Todos os baralhos usados para práticas de jogos regionais são considerados padrões e, claro, também o baralho reconhecido com internacional. Há, no entanto, uma quantidade significativa de baralhos de fantasia editada com vários objetivos, tornando-os uma plataforma importante para a criatividade de artistas de várias modalidades.

O controverso tarô

Duas hipóteses básicas procuram explicar a origem do tarô. Na versão mais popular esse baralho é relacionado com o ocultismo, justificado pela provável ligação do simbolismo de suas cartas com a Cabala. A possibilidade de que o misticismo ocidental tenha tido origem no Antigo Egito estabelece uma relação entre o tarô e ritos religiosos e místicos daquela época. Por esta versão o principal objetivo das cartas de tarô (e sua principal utilização) é a de servir de instrumento ao conhecimento e à prática de rituais ocultistas, especialmente a adivinhação.

Menos conhecida, a outra hipótese indica que o tarô originou-se no norte da Itália em torno do ano de 1442, de acordo com referências encontradas em Ferrara (Dummett e Mcleod 2004, 1), com o objetivo específico de ser usado em jogos de cartas. O mais antigo exemplar de um baralho de tarô existente atualmente foi produzido em Milão, e supõe-se que tenha sido fabricado em 1441. Pouco mais de 60 anos antes estão registradas as primeiras referências à existência de cartas de jogar na Europa. Coube aos europeus acrescentar 22 cartas à composição dos pioneiros jogos de cartas europeus, já então populares no norte da Itália. Nestas cartas foram utilizadas imagens com a iconografia popular típica da época, cujas alegorias eram extensivamente usadas na ilustração de livros e na ornamentação arquitetônica. A função destas cartas adicionais – designadas por *trunfos* – é a de superar qualquer carta normal jogada na mesma *mão*, na disputa de cada uma das rodadas de jogos de *vasas*, classe de jogos cuja estrutura é a mesma do atual jogo de *bridge*, e que seguem a estrutura dos originais jogos praticados pelos mamelucos, como já mencionamos.

Os temas usados nas ilustrações das cartas repetem a iconografia típica daquela época, de resto usada nas ilustrações de livros e na ornamentação arquitetônica. Seus defensores não desconhecem a intensa utilização desse baralho na adivinhação, mas esclarecem que essa prática foi uma criação do século 18. Reforçam a ligação com o ocultismo como fruto da imaginação de alguns de seus praticantes, informando que jogos utilizando o baralho de tarô ainda são encontrados na Itália, Alemanha, Áustria, Suíça e na França, embora quase desconhecidos na Inglaterra e nas Américas, onde prevalece a utilização esotérica. (DUMMETT, 2004)

A primeira hipótese foi suportada originalmente por Antoine Court de Gébelin, pastor protestante de origem francesa, como parte dos ensaios contidos em sua obra *Monde primitif*, publicada em nove volumes entre 1773 e 1782. Falecido em 1784, Gébelin não se refere à utilização do tarô com propósitos de adivinhação. Apenas indica a associação simbólica de suas figuras com ideias do antigo Egito (DECKER; DEPAULIS; DUMMETT, 1996, p. 57). Alguns seguidores e defensores dessa tese admitem que a inclusão dos símbolos (principalmente dos trunfos) nas cartas do baralho teve como objetivo preservar seu significado em épocas de eventual obscurantismo.

O desenvolvimento da aplicação do tarô como instrumento de adivinhação e previsão do futuro coube, principalmente, a Jean-Baptiste Alliette, que se autodenominou Etteilla, usando um anagrama de seu sobrenome. Este francês, originalmente um cabeleireiro, publicou em 1770 um livro no qual expõe a maneira de ler o futuro usando um baralho de 32 cartas, popular à época para o jogo de *Piquet*. O livro denominava-se: “*Etteilla ou maniere de se récréer avec un jeu de cartes par M****” (DECKER; DEPAULIS; DUMMETT, 1996, p. 74). Esta é, de fato, a primeira referência impressa a um método de ler as cartas para efeito adivinhatório, embora o título possa ser entendido com objetivos apenas lúdicos¹⁰. Note-se que o método ainda não fazia referência ao tarô, praticamente desconhecido na França, à época (DUMMETT; MACLEOD, 2004, p. 195). A posterior publicação da obra de Court de Gébelin inspirou Etteilla a usar este baralho associado ao seu método de previsão do futuro. Seu agudo espírito comercial popularizou durante vários anos a utilização do tarô como instrumento adivinhatório, tornando Etteilla o grande cartomante da época.

A leitura de sorte e previsão do futuro, usando vários métodos, foi moda na Paris do início do século 19. Entre as mais famosas videntes da época estava a chamada Mlle. Lenormand, nome pelo qual era conhecida Marie-Anne-Adélaïde Le Normand, nascida em Alençon, Normandia, em 1772. Entre suas possíveis criações (não comprovada) está um baralho especialmente concebido para previsão do futuro, que não mostra, no entanto, nenhuma ligação com o tarô. Compõe-se de 52 cartas com desenhos e alegorias que sugerem várias interpretações. Baralhos baseados no suposto original da Mlle. Lenormand são até hoje produzidos por fabricantes modernos como Grimaud, da França. Nota-se, aliás, que Lenormand tinha pouco conhecimento do tarô e nunca se referiu a Court de Gébelin ou a Etteilla. Como cartomante, no entanto, foi mais famosa que este último, que teve sua fama totalmente eclipsada por ela.

¹⁰ A palavra *récréer* pode significar *criar de novo* ou *dar nova existência* mas também significa *recrear, divertir, alegrar*.

O hábito de adivinhação com baralhos (tarôs e não tarôs) sofreu um gradual desgaste no final do século 19, tendendo a cair em completo esquecimento, ou a se tornar (como de fato já era considerado) um divertimento de salão, sem nenhuma ligação com o ocultismo e seus desdobramentos. Foi nesse período que, outro francês, nascido Alphonse-Louis Constant, passou a reviver o ocultismo da condição decadente em que se encontrava.

Educado para ser sacerdote, jamais recebeu os votos. Na primeira fase de sua vida dedicou-se a escrever poesia e panfletos defendendo posições socialistas radicais. A segunda fase, que correspondeu a 23 anos (ele faleceu em 1875 com 65 anos), marcou sua dedicação ao renascimento do ocultismo, sendo um dos primeiros a se utilizar deste termo. Autodenominando-se Éliphas Lévi, enfatizou a ligação entre Tarô e Cabala, teoria que até hoje serve de base para justificar a origem mística deste baralho. Embora criticado por seus escritos confusos e vagos, é reconhecido como importante elemento no *revival* do ocultismo a partir do final do século 19, com influência até o presente. (DECKER; DEPAULIS; DUMMETT, 1996, p. 166)

A segunda hipótese sobre a origem do tarô, que admite sua criação apenas como instrumento de jogo a partir do século 15, tem sua base em trabalhos bem mais recentes. Seus detalhes se restringem a estudiosos da história dos baralhos e dos jogos com eles praticados. Este grupo é liderado pelo Professor Sir Michael Dummett. Outro estudioso do tema é o pesquisador independente francês Thierry Depaulis, que entre sua extensa bibliografia inclui uma das poucas histórias do jogo de bridge até hoje editadas (DEPAULIS, 1997). Ronald Decker, americano professor e historiador de arte, especializado no período renascentista, e ex-curador da coleção de baralhos da United States Playing Card Co., e John McLeod, matemático formado por Cambridge e ganhador do prêmio Modiano por colaborações à pesquisa sobre jogos com baralhos, são outros nomes que podem ser incluídos nessa relação. Todos são membros da International Playing Card Society-IPCS. Além das obras já referidas temos (DECKER; DUMMETT, 2002), básicas sobre seus estudos, além de vários artigos nas publicações da IPCS, constituindo-se no atual “estado da arte” do assunto.

Por essa versão, a origem do tarô foi exclusivamente lúdica. Indica que tanto criadores como utilizadores originais do tarô jamais se importaram com o eventual simbolismo místico das figuras retratadas, dando a elas apenas aplicação nos jogos praticados.

Quase como um corolário da primeira “hipótese ocultista”, encontra-se referências indicando o tarô como o baralho primitivo. A posterior exclusão dos trunfos (designados pelos ocultistas como *arcanos maiores*) teria dado origem aos baralhos normais, contendo apenas cartas organizadas em naipes. Em outra versão o tarô seria composto apenas pelos 22 trunfos aos quais teriam sido posteriormente acrescentadas cartas normais, com naipes.

As evidências históricas explicam, no entanto, que a criação do tarô é posterior a existência dos baralhos normais, demonstrando que os trunfos foram acrescentados às cartas de naipe, servindo ao propósito das diversas modalidades de jogos em que são utilizados. (DUMMETT; MCLEOD, 2004, p. 3)

Durante o século 15, os jogos praticados com este novo tipo de baralho eram denominados *carte da trionfi*, e as cartas adicionadas, *trionfi*. Estes termos indicavam claramente o objetivo destas cartas que era o de prevalecer, superar, ganhar... *triumfar* sobre

outras cartas jogadas em cada mão. No século 16 o jogo usando baralhos com *trionfi* passou a ser designado por *tarocco* e as cartas usadas por *tarocchi*. A origem do termo é desconhecida. Os primeiros trunfos criados não eram numerados, nem continham legendas: a identificação de cada carta era feita exclusivamente por sua imagem. A numeração e designação dos trunfos parecem ter sido inventadas durante o século 18, na França.

Após sua criação no norte da Itália, o jogo de tarô, e as respectivas cartas usadas para sua prática, espalharam-se para a Suíça, sul da França, Alemanha e Áustria, mas não chegaram à Inglaterra e à península Ibérica. Assim, perderam o barco que levaria este jogo para o Novo Mundo, tornando-o desconhecido em países de línguas inglesa e espanhola, onde apenas sua utilização esotérica é conhecida e praticada. Especula-se que, se isto tivesse ocorrido, o jogo de tarô poderia ser atualmente mais famoso e conhecido que os jogos de *bridge* (que é seu descendente) e *poker*. Os desenhos usados tanto nas cartas “normais” como nos trunfos foram sendo gradualmente modificados, adequando-os ao gosto e a iconografia popular das regiões em que chegavam. Baralhos de tarô austríacos, por exemplo, são ilustrados com cenas rurais típicas daquela região durante os séculos 18 e 19, abandonando-se completamente a simbologia originalmente concebida para os trunfos dos primeiros tarôs italianos, popularizada posteriormente pelo tarô de Marselha, e usada para fins esotéricos.

Se por um lado a fascinação do homem pelo acaso talvez o tenha levado a apreciar os jogos como simuladores desta condição, também pode ter sido um fator indutor da ansiedade do desconhecido, do que acontecerá sem que ele saiba. Para diminuir esse efeito criaram-se mecanismos que pretendem prever o futuro, permitindo, se possível, eliminar, diminuir ou, pelo menos, mitigar seus efeitos. Apela-se para algo sobrenatural. De novo acredita-se na “sorte” como um fator que determina o acaso.

Dentre os vários sistemas, métodos, mecanismos e instrumentos usados nesta tarefa mística, os baralhos são citados e usados tradicionalmente. Ciganas leitoras de sorte com baralhos são populares. E o uso do tarô trouxe a este exercício uma especial aura de mistério. A aleatoriedade das cartas, seus símbolos e o “clima” criado por seus “interpretes” vem, há tempos, fazendo parte da cultura popular, aceita (muitas vezes veladamente) por muita gente. Sendo, como foi, uma aplicação inventada, com objetivos comerciais antes de tudo, deve ser levado a sério como fenômeno social. Quanto ao efeito psicológico que exerce sobre quem acredita em sua eficácia é uma questão que transcende ao escopo deste artigo.

Não se pode negar que atribuir ao tarô uma origem misteriosa ligada ao ocultismo, tem um apelo muito maior do que admitir que as cartas tenham tido uma origem simples e prosaica, criadas por algum jogador e repetidas por fabricantes de baralhos, tendo como referência padrões de desenhos populares no norte da Itália, ao final do século 15.

É curioso – senão paradoxal – notar que, na verdade, a hipótese racional é hoje muito mais “hermética” do que a hipótese mística. A primeira é descrita em umas poucas obras, de distribuição relativamente restrita (embora não “ocultas”...), sendo conhecidas de uns poucos “iniciados” na história e desenvolvimento dos jogos, enquanto que a segunda é “revelada” em múltiplas referências, facilmente obteníveis na internet, em qualquer livraria ou banca de jornal.

Ou seja, a verdadeira história do tarô é hoje, realmente, a “história oculta” do tarô.

Baralhos e mágica: um casamento menos esotérico

Se por um lado o baralho é usado para objetivos místicos (como adivinhar o futuro), por outro também ajuda no entretenimento lúdico das pessoas. Quase um símbolo da arte mágica, é um dos mais populares instrumentos usados por mágicos amadores e profissionais para a realização de efeitos que transcendem explicações. Mágica, entendida como arte lúdica, pretende apresentar efeitos que encantam por criarem a "ilusão da impossibilidade". Coisas impossíveis acontecem, mas sempre obtidas por métodos possíveis. Melhores são os mágicos que melhor criam e apresentam esses "fenômenos". De certa forma o mágico também usa o acaso na criação de efeitos aparentemente impossíveis.

Logo que surgiram, os baralhos foram identificados pelos mágicos como um instrumento aplicável a seus efeitos extraordinários. Seu tamanho, forma, diversidade de desenhos em cada elemento que o compõe, chamaram atenção desses produtores de ilusão. A utilização de baralhos em jogos de apostas, por sua vez, fez com que vários artifícios, artimanhas e subterfúgios fossem desenvolvidos para "corrigir a sorte", eufemismo que já mencionamos, utilizado por jogadores profissionais trapaceiros. Esses mecanismos pouco honestos, no entanto, serviram para que mágicos identificassem neles bases para produzirem efeitos extraordinários com baralhos. Houve uma "transferência de tecnologia" entre trapaceiros e mágicos, proporcionando uma base para o nascimento de vários números de mágica com baralhos, o que se convencionou chamar, mais modernamente, de *cartomagia*.

Assim, pode-se dizer que o baralho se tornou um instrumento para mágicas quase simultaneamente ao seu surgimento como instrumento de jogo. Uma diferença fundamental entre as duas aplicações é que nas mágicas, o "efeito" é visível (ou seja, os espectadores veem que uma carta trocou de valor por outra), enquanto em jogos os adversários do trapaceiro não podem perceber a troca de cartas, sob pena de ter que pagar de forma exemplar, o que em várias oportunidades significou a própria vida! Mas, em ambos os casos, o método usado para transformar as cartas é desconhecido do público e dos outros jogadores. E são utilizados praticamente os mesmos métodos, nas duas aplicações.

Esta troca de mecanismos entre desonestos jogadores e mágicos, apenas interessados em encantar suas plateias, enseja uma natural discussão ética.

De fato esta é uma questão delicada. Mas esta troca de técnicas e informações é um fato real. Na minha visão não há nenhum comprometimento aos mágicos, porque estamos falando de "métodos", não de objetivos. Os objetivos dos mágicos e dos trapaceiros com cartas são muito distintos. O primeiro leva diversão, divertimento às pessoas; o segundo usa de artifícios para ter vantagens fraudulentas em jogos. O primeiro tem uma atividade digna. O segundo não. Embora sejam utilizados métodos muito semelhantes nas duas atividades, me parece que o julgamento moral que poderíamos fazer das duas atividades é muito diferente.

Uma comparação possível se relaciona com a tecnologia aeronáutica, por exemplo. Muito da tecnologia militar, que sempre pode ser criticada por seus efeitos nefastos, é aplicada no desenvolvimento de aviões civis, usados no transporte de pessoas, na

assistência médica e social de pessoas em lugares de difícil acesso, enfim em várias atividades nobres.

Outro exemplo possível está em determinados medicamentos (como a morfina, por exemplo), aplicados no tratamento e alívio do sofrimento de pessoas, mas que também podem ser usadas como substâncias tóxicas, podendo levar à morte, se utilizadas de forma abusiva e descontroladas. A tecnologia de produção é a mesma, mas os objetivos de utilização são diametralmente opostos.

Muitos outros exemplos podem ser identificados. Parece-me difícil distinguir algo que seja puramente "politicamente correto" em todos os seus aspectos. Sempre algo *bom* pode ser usado para o *mal*. Ou vice versa, como no caso de magia e trapaça. A origem foi a trapaça, mas as mesmas técnicas acabaram criando um tipo de divertimento geradores de alegria e divertimento às pessoas.

A visão, genérica, de que o mágico pode ser visto como um trapaceiro é usada eventualmente em alguns casos. Há, por exemplo, alguns filmes classe B nos quais o mágico é o bandido ou assassino. Mas, outros tipos de personagem também personificam bandidos e assassinos. Sempre algo intrinsecamente bom pode ser usado para (ou como imagem) do mal. Mágicos não são exceções.

Quando mágicos identificaram os baralhos como instrumentos úteis para criar suas ilusões, a qualidade dos baralhos ainda era muito limitada. Baralhos primitivos eram fabricados em cartões espessos e pouco flexíveis. Eram compostos por cartas de grande espessura se comparados com baralhos atuais. Sua utilização em números de mágica era precária, embora desde o século 14 já se encontrem livros explicando números de mágica com baralhos.¹¹

Mas até meados do século 19 os efeitos mágicos com baralhos se limitavam a utilização de combinações matemáticas, ordenação de cartas e a manipulações muito restringidas pelas características das cartas. Em torno de 1850, no entanto, uma grande revolução tecnológica no desenho e fabricação de baralhos fez nascer uma nova era. O surgimento dos *índices*, que permitiam a identificação das cartas sem que fosse necessário ver toda sua superfície e, principalmente, a criação dos *pasteboards*, ou seja, a fabricação de cartões pela colagem de folhas mais finas de papel, em substituição aos cartões espessos, duros e de folha única. Com este novo processo as cartas tornaram-se mais finas, mais uniformes e mais elásticas, apresentando condições favoráveis a manipulações sofisticadas e complexas.

Esta alteração técnica provocou um salto jamais visto na história do baralho e das mágicas com ele realizadas. Surgem neste período grandes nomes da cartomagia mundial, como Hofzinsler, Dr. Elliott e o obscuro, mas famoso, Charlier (EVANS, 1928, páginas 129 e 158). Livros tratando da explicação de novas técnicas passaram a abordar a cartomagia como uma especialidade única, até hoje talvez a mais exclusiva de todas elas¹².

O mágico é, de certa forma, um "corruptor" do acaso. Ao apresentar um efeito no qual os espectadores constataram que a carta colocada sobre a mesa era um ás de ouros,

¹¹ Escrito por Horatio Galasso e editado em 1593, "*Giocchi di Carte Bellissimi di Regola e di Memoria*". é reconhecido como um dos mais antigos tratados de mágica com baralhos, já envolvendo métodos de correção de sorte com números de mágica. (GALASSO, 2007, p. 15)

¹² Livros importantes sobre as origens da cartomagia são (ROTTERBERG, 2004), (MAGIC CHRISTIAN, 2013) e (ERDNASE, 2002).

mas no momento seguinte esta passou a ser um quatro de paus, houve uma quebra na expectativa, uma alteração do que se esperava. E isto é que encanta nesta arte singular.

Um pouco mais sobre jogos, probabilidade e acaso

Um baralho padrão do tipo internacional com 52 cartas, sem curingas, ao ser embaralhado pode assumir uma quantidade enorme de arranjos diferentes (MCMANUS, 2009, p. 393). As ordenações potencialmente existentes são equivalentes a 52! (52 fatorial). Isto equivale a multiplicação de todos os números de 1 até 52. Ou seja:

$$52! = 1 \times 2 \times 3 \times 4 \times \dots \times 49 \times 50 \times 51 \times 52$$

Trata-se de uma sequência muito grande para apresentar o número, algarismo por algarismo. Para os curiosos vai o número completo, sem nenhum arredondamento:

80.658.175.170.943.878.571.660.636.856.403.766.975.289.505.440.883.277.824.000.000.0
00.000

Ou seja, aproximadamente, $8,0 \times 10^{67}$.

É um número difícil de ser imaginado. Para comparação temos $7,0 \times 10^{22}$ estrelas no universo conhecido. A idade do universo é de $13,82 \times 10^9$ anos. Mais impressionante: desde o *Big Bang*, passaram-se "apenas" $4,35 \times 10^{17}$ segundos! Isto é outro fator a favor dos possíveis "acazos" que um baralho nos oferece.

Um dos jogos que mais envolvem jogadores profissionais atualmente, o poker, é um exercício de probabilidades, entre outras habilidades. Os ases são as cartas de valor mais alto nesse jogo, seguidos de reis, damas e demais cartas até o dois. A menor mão capaz de vencer uma disputa é quem tem a maior carta entre as suas. Segue quem tiver o par composto pelas maiores cartas. Neste caso o desempate dá a vitória a quem tem a maior carta em sua mão. Dois pares dá a vitória a quem tiver a soma do valor de seus pares. Em um empate também conta quem tiver a maior carta entre as outras. Nesta mão a probabilidade de se obter os dois pares é de 1 para 20, ou seja, a cada 20 distribuições de cartas uma delas deverá entregar dois pares.

As trincas ganham dos dois pares. Três cartas de um mesmo valor, ganha quem tem o trio de maior valor. Neste caso nunca haverá empate. Para obter a trinca a proporção é de uma mão distribuída em 50. Segue-se a "sequência" (*straight* em inglês): sua mão deve ter cinco cartas em uma sequência, mesmo que as cartas não sigam coerência entre naipes. O ás pode, claro, compor uma sequência, mas não pode estar no meio dela; ou seja uma série composta por dama, rei, ás, dois e três não conta pontos. A possibilidade de se ter uma sequência é de 1 em 250.

Na evolução das mãos temos os "flush" (sem tradução em português) nos quais a coerência entre as cartas é serem todas do mesmo naipe, independente de valores. Ganha a soma maior de valores. Probabilidade de 1 para 500 de se obter um flush. Outra mão sem designação em português é o "full house" ou apenas "full". Aqui temos um par e uma

trinca juntos. A soma dos valores do conjunto, com peso maior para as trincas, dará a vitória a quem as tiver. Probabilidade de 1 para 700 de montar uma composição como esta.

Seguem-se as icônicas quadras. Uma quadra de ases é a mais icônica de todas, embora a probabilidade de compor esta mão seja de 1 para 4.000, independente do valor da carta, seja uma quadra de ases seja uma quadra de dois.

Outra mão apenas designada em inglês é o "straight flush". Aqui temos uma sequência com todas as cartas do mesmo naipe. Obter isso tem a probabilidade de 1 para 65.000. Se a sequência de cartas for a máxima, ou seja, ás, rei, dama, valete e dez todas do mesmo naipe, temos um "Royal straight flush", como é conhecido no Brasil, ou apenas "Royal Flush" como universalmente designado. Isso eleva as possibilidades para 1 em 650.000.

Façam suas apostas! O acaso aqui tem números para ajudar.

Tratados, manuais, guias, coleções de livros, cursos (*on e off line*), revistas especializadas, e muitos outros meios pretendem fazer de pessoas leigas verdadeiros especialistas neste famoso jogo. A reunião de várias habilidades faz dele um grande negócio, com grandes torneios mundiais, celebridades e multi milionários profissionais. Embora lidando com o acaso, não contam com a "sorte". Suas disputas são com riscos muito bem calculados, além da sagaz observação de seus adversários. Aqui como em outros jogos a constância com que certos jogadores sistematicamente ganham tira toda a pertinência de serem classificados como "jogos de azar". O vitorioso aqui trabalha com a astúcia de avaliar com quem se joga e com a correta administração do acaso.

Embora o poker seja o jogo com cartas mais praticado universalmente no momento, outros jogos têm suas associações, clubes e grupos, promovendo competições regularmente. Para a uniformização das regras praticadas em cada jogo são editados vários manuais contendo instruções de como cada um deve ser jogado. Os primeiros manuais publicados sobre jogos surgiram na França no século 17. O mais antigo conhecido e registrado é de 1631 e trata do jogo de *piquet*, muito popular naquele país. (DEPAULIS, 1994, p. 11)

Várias coletâneas sobre regras e instruções de como praticar vários jogos com baralhos têm sido editadas, algumas constituindo verdadeiras antologias sobre o tema. Veja (LENSI, 1985; POWELL, 1972; PARLET'T, 2008), como exemplos.

E concluindo...

Baralhos e acaso têm ligações estreitas. E se complementam. Thomas R. Knapp, especialista em metodologia quantitativa da Universidade de Ohio, em Columbus, concebeu há anos um livro básico auxiliar na instrução de estatística para alunos de graduação e interessados em geral. Sua ideia foi usar um baralho como uma população finita do qual se pode extrair amostras aleatórias de vários tipos. A diversidade de conjuntos que compõe um baralho (cores, naipes, valores individuais, figuras, etc.) oferece um conjunto apropriado para ensinar vários conceitos ligados à probabilidade. O projeto transformou-se em um *best seller*, com demanda intensa até hoje, embora editado originalmente em 1996. Embora seja um pequeno livro, com apenas 100 páginas, é vendido

por preços ainda relativamente elevados, tendo em conta sua intensa procura. (KNAPP, 1996)

Talvez essa paixão pelo acaso faça dos jogos - particularmente daqueles concebidos com essa invenção fantástica que foram os baralhos - uma atividade permanente do Homo Sapiens, pelo menos enquanto esta designação ainda prevalecer para nós *Homos...* Algumas obras, especulando sobre o futuro evolutivo do homem, indicam os jogos para computador como possíveis atividades desta evolução, pelo menos para aqueles que ainda permaneceriam em estágios menos evoluídos. Seria uma ocupação daqueles sem funções pela crescente substituição de atividades humanas pelos robôs.¹³ Será que nos novos estágios nossos seguidores evolutivos também jogarão? Será que a paixão pelo acaso será mantida? Ou o acaso será indeterminado? Estarão os baralhos presentes (como ainda estão) em nossos computadores ou naquilo que os substituirão?

Dúvidas que o acaso nos responderá algum dia...

Referências

ASIA SOCIETY. **Asian Games**: The Art of Contest. s.l.: Asia Society, 2004.

CULIN, S. **Chess and Playing** – Cards. Reprint Edition. New York: Arno Press, 1976.

D'ALLEMAGNE, H.-R. **Les Cartes a Jouer du XIV^e au XX^e siècle**. Paris: Hachette, 1906.

DECKER, R.; DUMMETT, M. **A History of the Occult Tarot: 1870 – 1970**. London: Duckworth, 2002.

DECKER, R.; DEPAULIS, T.; DUMMETT, M. **A Wicked Pack of Cards: The Origins of the Occult Tarot**. London: Duckworth, 1996.
Depaulis, Thierry. 1994. *Les loix du jeu*. Paris, Cymbalum Mundi.

_____. **Histoire du Bridge**. Paris: Éditions Bornemann, 1997.

_____. Imprimait-on des cartes à jouer à Ferrare en 1436? **Journal of The International Playing Card Society**, v. 40, n. 4 (Apr. - June 2012), p. 252-256, 2012.

_____. **Le Tarot révélé**. La Tour-de-Peilz, Musée Suisse du Jeu, 2013.

DIBA, L. Persian Playing Cards: A Courtly Art. In: **Asian Games**, s.l., , p. 233-239, 2004.

¹³ Talvez a obra mais popular neste tema seja *Homo Deus* de Yuval Harari (2015).

DUMMETT, M.; MCLEOD, J. **A History of Games Played with the Tarot Pack: The Game of Triumphs**. Lewiston: The Edwin Mellen Press, 2004.

DUMMETT, M. Mamluk Playing Cards. Book Review. **The Journal of the Playing Card Society**, v. I, n. 2, p. 26-34, Rye, Playing Card Society, November 1972.

_____. **The Game of Tarot: from Ferrara to Salt Lake City**. London: Duckworth, 1980.

_____. A Brief sketch of the history of Tarot cards. In: INTERNATIONAL PLAYING-CARD SOCIETY – IPCS, 2004, Schaffhausen. **Anais...** Schaffhausen: Conference Proceedings, 2004. p. 2-6.

EMERICH, R. **Cardano: Ascensão, tragédia e glória na renascença italiana**. Rio de Janeiro: Record, 2013.

ERDNASE, S. W. **Artifice, Ruse and Subterfuge at the Card Table: A Treatise on the Science and Art of Manipulating Cards** (conhecido como *The Expert at The Card Table*). Edição facsimile do original de 1902. s.l.: Erdnase, 2002.

EVANS, H. R. **History of Conjuring and Magic**. Kenton, International Brotherhood of Magicians, 1928.

GALASSO, H. Giochi di Carte Bellissimi di Regola e di Memoria. Cópia Fac símile de original de 1593. In: GIBECIÈR: **A Journal of The Conjuring Arts Research Center**. New York: CARC, 2007.

GARRIGUE, J. P. La carte à jouer à Perpignan, du XIVe au XIXe siècle. In: 2012 CONVENTION PAPERS, ISSY-LES-MOLINEAUX, 2012. IPCS, 2012. p. 7-8.

GRUNFELD, F. V. **Games of the World**. New York: Ballantine Books, 1975.

HARARI, Y. N. **Homo Deus: A Brief History of Tomorrow**. London: Harvill Secker, 2015.

HOPEWELL, J. Ganjifa: The Traditional Playing Cards of India. In: **Asian Games**. s.l.: Asia Society. p. 241-251.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.

HUSBAND, T. B. **The World in Play: Luxury Cards 1430 - 1540.** New York: Metropolitan Museum of Art, 2015.

JAPIASSÚ, H.; MARCONDES, D. **Dicionário Básico de Filosofia.** 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

KNAPP, T. R. **Learning Statistics Through Playing Cards.** Thousand Oaks: Sage, 1996.

LENSI, A. **Bibliografia Italiana di Giuochi di Carte.** Premessa e saggio di integrazione di Giampaolo Dossena e Dino Silvestroni. Ravenna: Longo Editore, 1985.

LO, A. China's Passion for Pai: Playing Cards, Dominoes, and Mahjong. In: **Asian Games.** s.l.: Asia Society, 2004. p. 217- 231.

MAGIC CHRISTIAN. **Non Plus Ultra: Magic of the 19th Century** (Johann Nepomuk Hofzinger). Seattle: Hermetic Press, 2013.

MANN, S.; WAYLAND, V. **The Dragons of Portugal.** Farnham: Sandford, 1973.

MANN, S. **Collecting Playing Cards.** New York: Bell Publishing, 1966.

MAYER, L. A. **Mamluk Playing Cards.** Leiden: E. J. Brill, 1971.

MCMANUS, J. **Cowboys Full: The Story of Poker.** New York: Picador, 2009.

MURRAY, H. J. R. **A History of Board-Games Other Than Chess.** Oxford: Oxford University Press, 1951.

NETCHINE, È. (org.). **Jeux de Princes, Jeux de Vilains.** Seuil: Bibliothèque nationale de France, 2009.

PARLETT, D. **The Oxford Guide to Card Games.** Oxford: Oxford University Press, 1990.

_____. The Arts Of Contest. In: **Asian Games.** s.l.: Asia Society, 2004. p. 19-35.

_____. **The Penguin Book of Card Games.** London: Penguin Books, 2008.

POWELL, S. **A Gambling Bibliography.** Las Vegas: University of Nevada, 1972.

ROTERBERG, A. **New Era Card Tricks**. Edição fac-símile de original de 1897. New York: Magico, 2004.

SCHWARTZ, D. G. **Roll the Bones: The History of Gambling**. New York: Gotham Books, 2006.

TILLEY, Roger. **A History of Playing Cards**. New York: Clarkson N. Potter, 1973.

UNESCO. **General History of Africa: IV - Africa from the Twelfth to the Sixteenth Century**. Oxford: James Currey, 1997.

URSINO. **Il Mondo In Mano: Sei Secoli di Tarocchi e Carte da Gioco in Sicilia**. Museo Civico di Castello Ursino. Catania: Operaincerta Editore, 2019.

WAYLAND, V.; WAYLAND, H.; FERG, A. **Playing Cards of the Apaches: A Study in Cultural Adaptation**. Tucson: Screenfold Press, 2006.

WITTGENSTEIN, L. **Philosophical Investigations**. 2. ed. Oxford: Basil Blackwell, 1958.