

TRÊS VERMELHO OU TRANCA

A PRIMEIRO PERÍODO
GRUPO 1

H
Hidrogênio



Hidrogênio
H

PRIMEIRO PERÍODO
GRUPO 1 **A**

Q Marie
Skłodowska-Curie



Marie
Skłodowska-Curie **Q**

K SEGUNDO PERÍODO
GRUPO 18

Neônio



Neônio

SEGUNDO PERÍODO
GRUPO 18 **K**

SEGUNDO JOGO DO "O ALQUIMISTA"

Olá pessoal, conforme prometemos na última postagem, hoje estamos publicando o **Três vermelho químico ou tranca químico**, segundo jogo dos sete adaptados para se jogar com o baralho químico "**O Alquimista**", mas, antes queremos lhes fornecer uma dica que está sendo repetida na introdução de quase todos os jogos dos sete adaptados.

DICA

Caso tenham alguma dúvida a respeito das cartas, lhes informamos que já foram postados dois arquivos no **site <https://baralhoalquimista.com.br/>** sob os títulos:

1º – VITRINE DAS CARTAS

Aqui são apresentadas todas as cartas do referido baralho.

2º – O QUE PODEM DIZER AS CARTAS

Onde são dadas algumas das informações que poderão ser extraídas das cartas, algumas, mas não todas.

Em quase todos os jogos, dos sete adaptados para o "O Alquimista", se encontrará esta **DICA** no início da publicação.

Tenham bons jogos e sejam felizes, são os nossos votos.

O próximo jogo a ser publicado depois do de hoje será o **Escopa química, ou Escoquímica. similar ao tradicional jogo escopa de quinze.**

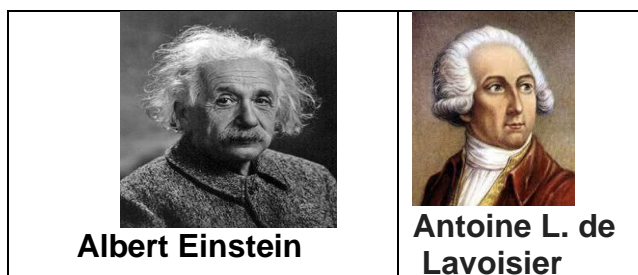
Como já dissemos cada jogo traz consigo informações detalhadas e didáticas de como jogá-los.

Agora, vamos ao jogo:

TRES VERMELHO QUÍMICO OU TRANCA QUÍMICO.

Jogo que às vezes é chamado de buraco ou biriba pela grande semelhança entre eles. Também é chamado de canastra. Pode ser jogado tanto em duplas como entre dois contendores individuais, em dupla é o mais comum. São necessários, para a execução do jogo, dois baralhos "O Alquimista" de 52 cartas cada. Pode-se também, a critério dos contendores, usar os dois curingões que deste baralho são o Lavoisier e o Einstein, conforme foi informado na vitrine das cartas. Fizemos a opção de não usá-los

CURINGÕES



Albert Einstein

Antoine L. de Lavoisier

NÚMERO DE RODADAS POR JOGO

O número de rodadas até ao término do jogo é imprevisível, jogam-se várias até que sejam atingidos 3.000 ou 5.000 *pontos* conforme o previamente combinado pelos jogadores.

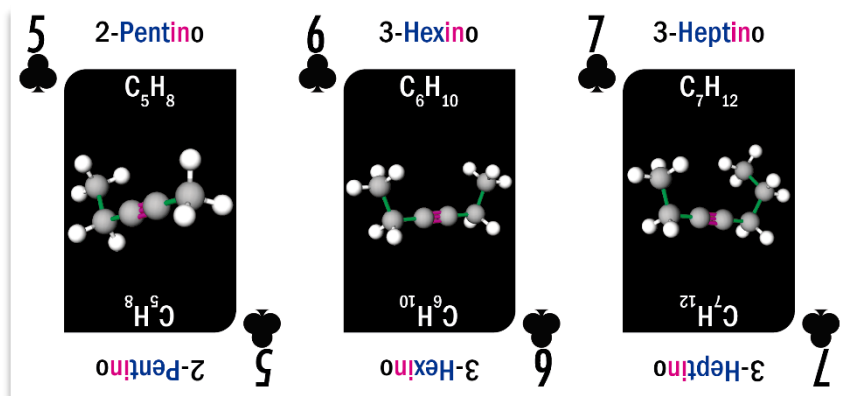
TERMOS USUAIS.

1. JOGOS

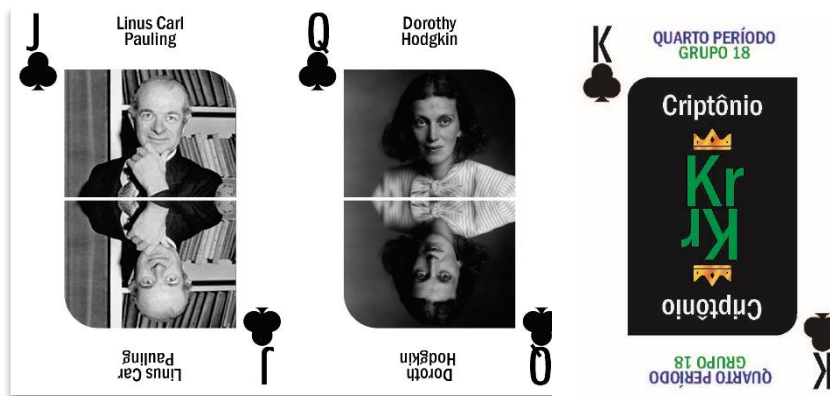
Faz-se um jogo quando são colocadas em ordem crescente continua três ou mais cartas de mesmo naipe (ouros ou **alcanos**, espadas ou **alquenos**, paus ou **alquinos** e copas ou materiais de laboratório). Os números das cartas de dois a dez, dos baralhos tradicionais, coincidem com os prefixos indicativos do número de carbono existente no composto exibido por esta carta, Já informamos isto na apresentação. Informemos novamente:

N. de Átomos de carbonos	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Prefixos	et	prop	But	pent	sex	hept	oct	non	dec

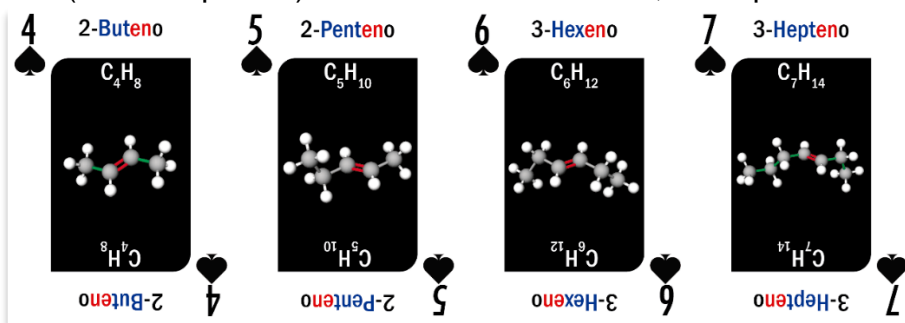
Vejamos um jogo de paus (ou de alquinos) de três cartas



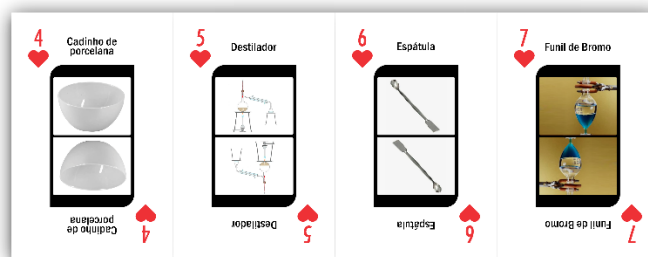
Outro jogo de paus (ou de alquinos) com três cartas



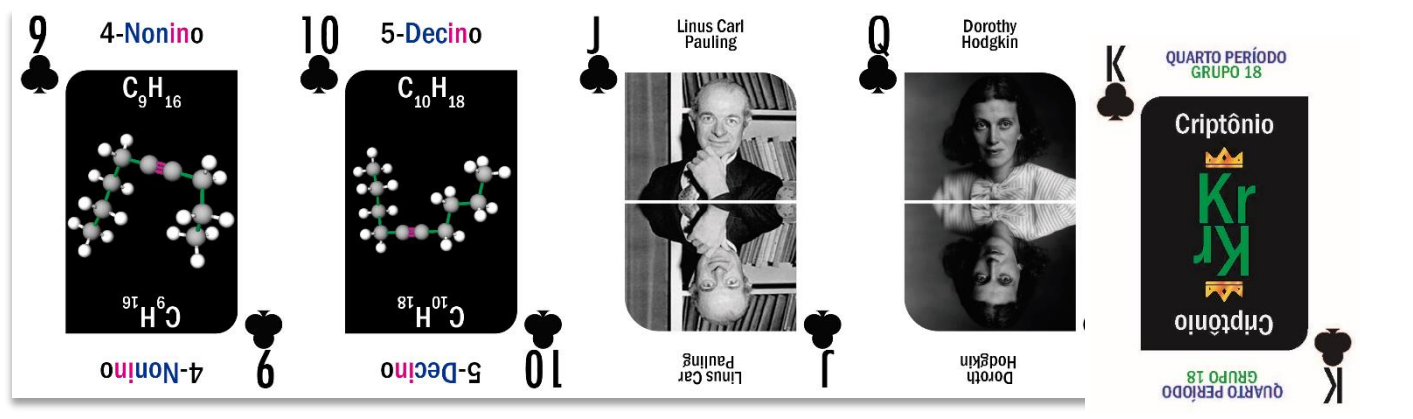
Um jogo de espadas (ou de alquenos) com mais de três cartas, com quatro cartas:



Um jogo de copas, ou de materiais de laboratórios com quatro cartas.



Um jogo de paus (ou de alquinos) com cinco cartas.



Um jogo de ouros ou alcanos com a presença de um As



OBS.

1. Nenhuma das sequencias apresentadas até agora é curingada, são sequencias limpas.
2. Em algumas regiões é permitido fazer conjunto de no mínimo três cartas de mesmo número com naipes iguais ou diferentes, chamados de trincas, tripas ou lavadeiras. Estas lavadeiras podem ser ampliadas com mais cartas, chegando-se até a uma canastra (sete cartas), *mais adiante nos ocuparemos, em detalhes, do termo "canastra."* Pode-se colocar curinga nestas lavadeiras, colocar um dois, colocar um **et**, neste caso, se construir um canastra, ela será considerada **canastra suja**, se não tiver curinguinha será uma canastra limpa ou real, Na maioria dos locais em que se joga buraco ou três vermelho ou **tranca** estas tripas ou lavadeiras não são bem vindas, elas são proibidas, exceto nas de ases, mesmo assim sem curinga, já que dificultam muito a formação de sequencias tradicionais

ATENÇÃO, como já se falou as trincas não são permitidas na maioria dos locais onde se joga o três vermelho ou biriba, exceto a trinca de Ases.

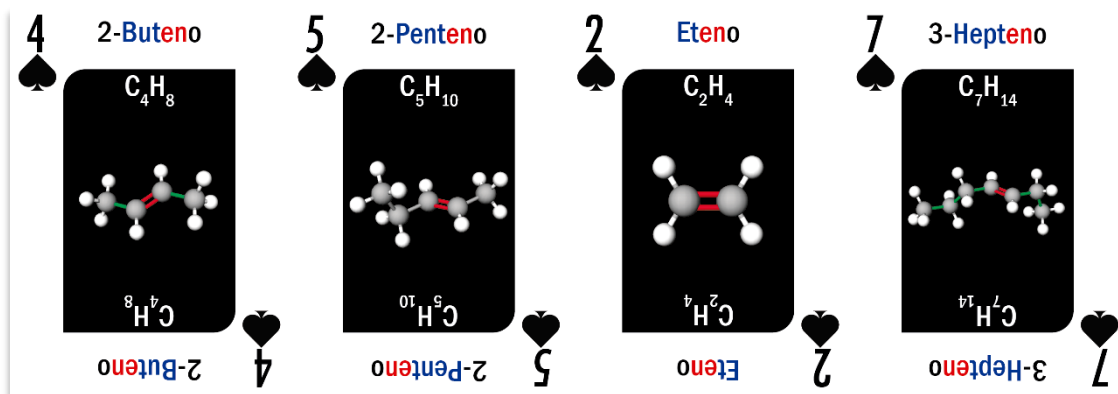
Aqui só se permitem trinca de ases e mesmo assim **sem** curinga.

Veja uma:



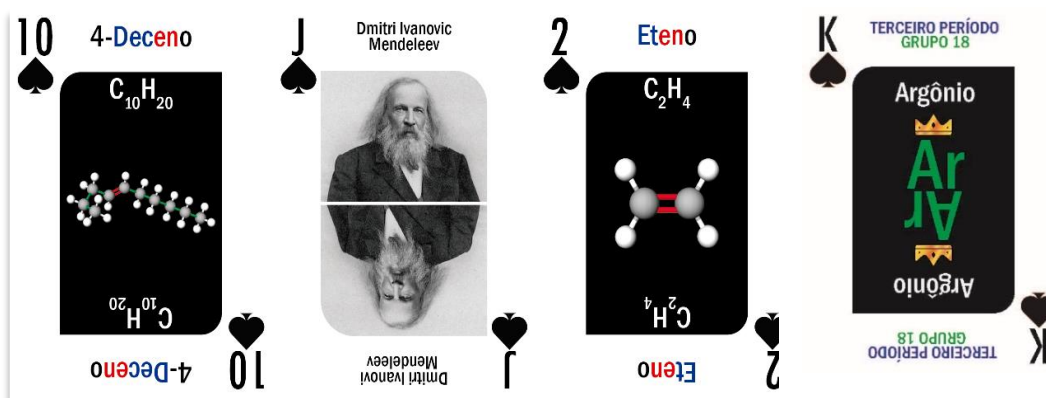
Já falamos dos curingas, mas, voltemos a eles. Não usaremos curingões. Considera-se curinguinha, como já foi dito, qualquer carta do baralho cujo nome se inicia com **et**, as quais correspondem aos dois do baralho tradicional, então qualquer carta de número dois, **et**, além do almofariz com pistilo que corresponde ao dois de copas, são curinguinhas. Um curinguinha só pode substituir qualquer outra carta desde que seja do mesmo naipe, sendo que cada jogo só aceita um curinga. Veja as sequencias abaixo, sequencias curingadas:

UMA SEQUÊNCIA CURINGADA:



Aqui, o curinguinha dois de espadas, **eteno**, está substituindo o seis de espadas, O **3-hexeno**

OUTRA SEQUÊNCIA CURINGADA



Aqui, o curinguinha dois de espadas, o **eteno**, está substituindo a dama de espadas, Irene J. Curie. OBS. Como já foi dito, neste jogo os curingões **Albert Einstein e Antoine Laurent de Lavoisier não entram.**

2.MORTO:

Constitui-se de duas pilhas de onze cartas cada, colocadas fechadas sobre a mesa de jogo, isto é, com as faces para a superfície da mesa. Embora existam dois *mortos* apenas um time tem direito a um deles, aquele que acabar com as cartas em suas mãos em primeiro lugar. Estes dois mortos são colocados sobre a mesa pelo cortador.

OBS. Em vários locais onde se joga o biriba ou tranca, não se usa a figura de morto. *Aqui não a usaremos.*

3.CARTEADOR OU DISTRIBUIDOR.

Carteador ou **distribuidor** é o encarregado de embaralhar as cartas, oferecê-las ao *cortador* para *cortar o baralho* e após este corte recebê-las de volta para que possa distribui-las. A escolha do *carteador* deve ser feita no início do jogo, por sorteio, ou por outro critério estabelecido pelo grupo de jogadores O jogador com esta função é conhecido como **pé do baralho**. Após cada

rodada troca-se o *carteador*. Esta função passa a ser do jogador imediatamente à direita do primeiro carteador.

4. CORTADOR.

O **cortador** tem a função de receber as cartas embaralhadas do *carteador*, dividi-las em dois conjuntos com números aleatórios de cartas, colocar as cartas da parte que eram de **baixo** do monte original sobre as outras que eram a parte de **cima**, a Isto se chama cortar o baralho. Após este corte deverá devolver as cartas ao **distribuidor**, e ordenar, **sobe** ou, **desce**, conforme julgar que a distribuição das cartas deva começar *de baixo para cima ou de cima para baixo*. A seguir o **carteador** distribui quinze cartas para cada jogador, iniciando-se pelo jogador que estiver à sua direita e que é chamado de **mão do baralho**.

5. MONTE (Ou monte de compras)

Após serem distribuídas as quinze cartas a cada jogador, faz-se uma pilha com as que sobraram, colocando-as com as faces voltadas para o tampo da mesa de jogo ,(fechadas), e lhes dá o nome **de monte ou monte de compras**.

6. BAGAÇO OU LIXO

Dá-se o nome de lixo ou bagaço ao conjunto de cartas que se forma pelos descartes dos jogadores. Tais descartes são feitos em aberto, ou seja, todos os jogadores podem ver qual carta foi descartada para o lixo. Deve-se tomar o cuidado para que apenas a última carta descartada fique às vistas dos contendores.

7. CANASTRA

Denomina-se de canastra ao jogo baixado na mesa formado por sete ou mais cartas. Classificam-se em três grupos, canastra de ases, limpa e suja.

Vejam os cada tipo:

- Canastra de ases**, constituem-se em um jogo com 7 ou 8 ases. Vale, na contagem final. 500 pontos.
- Canastra limpa** é formada por um grupo de sete ou mais cartas sem curinga. Também vale 500 pontos.
- Canastra suja** constitui-se de um jogo com 7 ou mais cartas contendo um curinguinha do mesmo naipe. Vale 300 pontos.

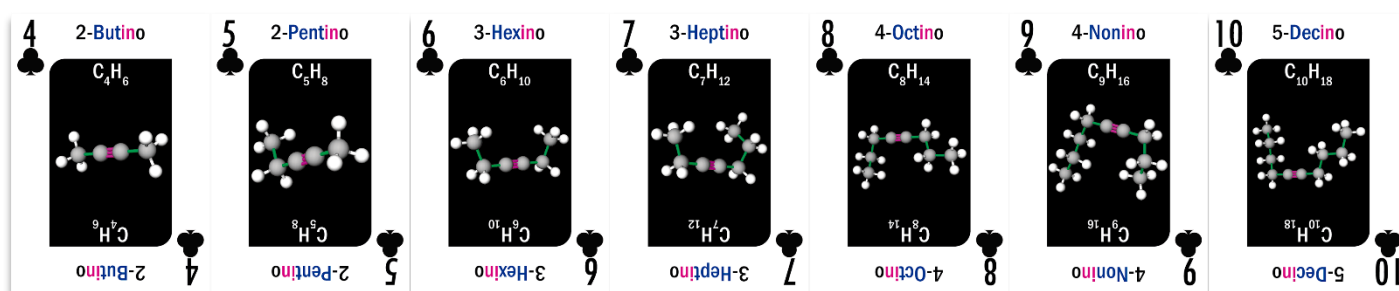
Vejam os alguns exemplos:

I - Canastra de ases

Aqui se tem uma castra de 7 ases, poderia ser oito

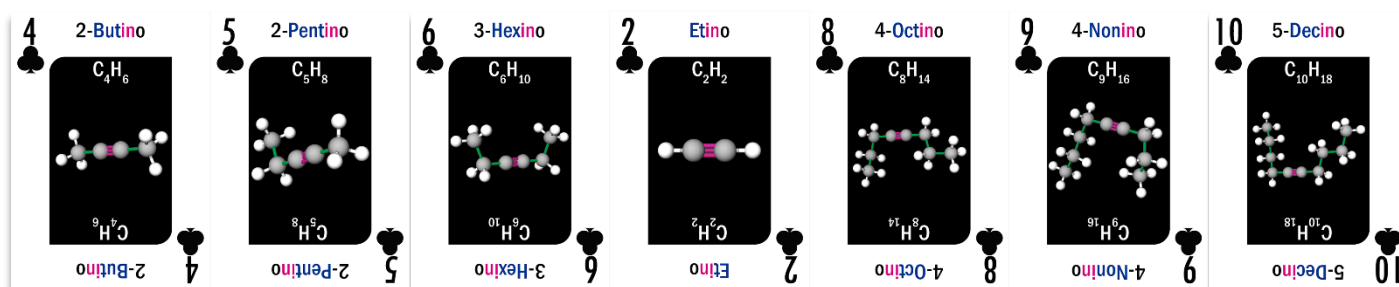


II - Canastra Limpa ou Real – (Canastra onde não se usa curinguinha) Valor 500 pontos.



Observe que esta canastra tem sete cartas sem usar curinga. Ela é real ou limpa. Poderia ter mais de sete cartas. Valor 500 pontos

III - Canastra suja ou canastra simples (Presença de curinguinha, de um **et** ou dois do mesmo naipe das outras cartas)



Observe que esta canastra tem um curinga, o dois de paus, ou **etino**, no lugar do sete de paus ou **heptino**, logo é uma canastra suja, ela vale 300 pontos.

8. COMPRAR

Significa pegar uma carta no **monte** de compras ou todas do **lixo**. Ao se comprar uma carta tem que descartar alguma, a comprada ou outra qualquer.

9. BAIXAR JOGO

É o mesmo que colocar jogo na mesa. Caso se esteja jogando em duplas esta ação propicia ao outro parceiro adicionar cartas no jogo baixado. Só se pode baixar, pela primeira vez, no jogo, no mínimo três cartas em sequência e se tiver em suas mãos cartas que somadas com a carta a comprar no lixo somem 75 pontos ou mais. Nesse **jogo não pode haver curinga**. Baixado o jogo, os jogadores da dupla poderão nele encaixar cartas sem limitação de pontos e baixar mais jogos.

10. VULNERABILIDADE

Ao se atingir a **metade ou mais da metade** dos pontos estipulados para se ganhar uma queda a dupla se torna **vulnerável**, isto significa que o primeiro jogo da rodada desta dupla somente poderá ser baixado por um jogo cujo total de pontos das cartas a serem baixadas atinja no mínimo 120 PONTOS..

11.. BATER

Quando um jogador se livra de todas as cartas de suas mãos se diz que ele bateu, terminou uma **rodada**, não necessariamente o jogo. Existem três modos diferentes de bater.

a) Batida direta:

É aquela em que o jogador esvazia as mãos sem jogar carta fora, sem descartar.

b) Batida indireta:

Ocorre quando o jogador termina suas cartas descartando uma.

c) Batida final

Como o próprio nome está indicando, trata-se da batida que põe fim à *rodada*. É condição necessária para se efetua-la que a dupla a executá-la já tenha pelo menos uma canastra limpa na mesa, ou que complete esta canastra com uma carta comprada na batida.

COMO JOGAR

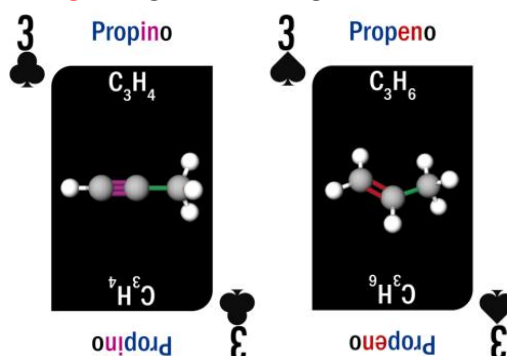
1º Escolhe-se o **pé do jogo**, este é o jogador que irá distribuir as cartas, será o **carteador** ou distribuidor.

2º O **Pé** embaralha as cartas e solicita ao jogador à sua esquerda que o **corte**, este jogador passa a ser o **cortador**. Cortar o baralho, **como já foi dito**, significa separá-lo **em duas partes** e colocar **a parte** que **estava em baixo** sobre a que **estava em cima**. O **cortador** não pode ver a face de nenhuma carta e nem as mostrar a qualquer jogador. A seguir o **cortador devolve as cartas para o carteador** e ordena que as cartas devam ser dadas de cima para baixo ou de baixo para cima dizendo “**Desce**” ou “**Sobe**” conforme seu desejo.

3º O **Pé, o carteador**, deverá distribuir cartas uma a uma, fechadas, a cada jogador, inclusive para ele mesmo, até municiar a todos com quinze cartas. A distribuição inicia-se pelo primeiro jogador à direita do **carteador**, começa-se pelo *mão*. Após esta distribuição, ele, o **carteador**, solicita que todos os jogadores consultem suas cartas para verificarem se receberam algum três vermelho. Caso isto tenha ocorrido, o jogador deverá colocar estas cartas de lado, *elas não jogam*, e comprar tantas cartas no monte quantas cartas três vermelhos ele recebeu. Esta compra deve se iniciar com o *mão*, caso ele não tenha três vermelho o jogador à sua direita faz a possível compra, a seguir os outros, nessa mesma ordem,

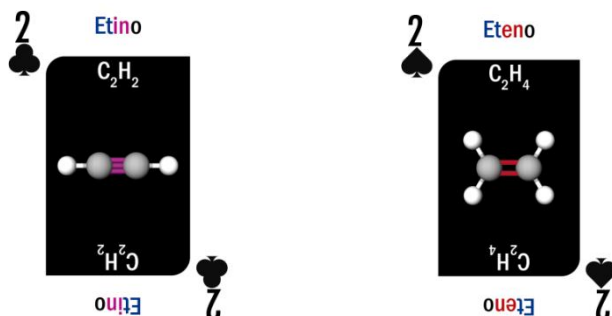
4º Após a distribuição sobram-se cartas e estas são colocadas entre os jogadores, sobre a mesa, fechadas, constituindo-se em um monte que se denomina de *monte ou monte de compras*. O **mão**, primeiro jogador a jogar à direita do **distribuidor**, à direita do **pé**, compra uma carta no monte, analisa quais combinações lhe são mais interessantes fazer com esta carta e com as que estão em suas mãos decidindo se deve descartar-lá ou descartar outra carta, e assim o faz. Está iniciada a formação do **bagajo** ou **lixo**. *Este jogador, o primeiro a jogar, tem o privilégio de descartar esta primeira carta iniciando o jogo e comprar outra, mas só uma vez. A seguir é a vez do jogador à direita do mão jogar.*

5º CARTAS QUE TRAVAM, **TRANCAM** O BARALHO.



Os três pretos têm única finalidade no jogo de travar o baralho. Jogar um três preto impossibilita ao próximo jogador pegar o lixo. Esta carta não conta nenhum ponto para qualquer jogador no final do jogo.

Tal como os três pretos, os dois pretos também travam o lixo, todavia diferente dos três pretos, eles funcionam como curingas e no final do jogo cada contribui com 10 pontos para quem os tenham.



6º A partir do segundo jogador a opção de compra de cartas aumenta, pois, este pode escolher entre comprar uma carta *do monte de compra* ou todas as cartas do *bagaço* ou *lixo*. Só se pode comprar a lixeira, todas as cartas do lixo, após já se ter baixado algum jogo, se a carta do topo do lixo juntada com duas ou mais cartas em poder do comprador, e que não tenha um curinga, propiciarem a baixar um novo jogo.

CONTANDO OS PONTOS

Terminada a rodada, contam-se os pontos de cada dupla.

- Somam-se os pontos das canastras, quando houver.
- Diminuem-se os pontos correspondentes aos valores das cartas que sobraram nas mãos dos jogadores que não bateram a batida final da rodada. Estes valores estão no tópico abaixo sob o título de valores das cartas.
- A dupla à qual pertence o jogador que bateu soma mais cem pontos.

A seguir são mostrados os valores das cartas no buraco químico ou três vermelho químico ou biriba químico

VALORES DAS CARTAS:

- **Et** e almofariz com pistilo, todas cartas dois. (também usados como coringa ou curinguinha) = 10 pontos

Metais alcalinos (Li, Na K além do hidrogênio que são os Ases) = 15 pontos cada.

- **Oct** (8), **non** (9), **dec** (10), J, Q, e Reis (Gases nobres) = 10 pontos
- **Prop** (3), **but** (4), **pent** (5), **hex** (6) e **hept** (7) = 5 pontos cada

CONTAGEM FINAL

PONTOS POSITIVOS

- Batida final 100 pontos
- Soma dos valores de todas as cartas constituintes dos jogos realizados.
- Canastra suja, cada, 300 pontos
- Canastra limpa ou real, cada, 500 pontos
- Canastra de ases 500 pontos
- **Cada três vermelho, até três, se tiver canastra, 100 pontos. Se pegar quatro três, 800 pontos, só se tiver pelo menos uma canastra.**

PONTOS NEGATIVOS

- Somam-se todos os pontos correspondentes às cartas que estão nas mãos dos jogadores que não bateram.
- Cada três vermelho, caso não se tenha feito canastra, confere 100 pontos negativos, se tiver quatro três vermelho a perda será de 800 pontos,

RESULTADO DA RODADA:

Somam-se todos os pontos positivos com os negativos e se tem o resultado da primeira rodada. Após esta **rodada** quase sempre ocorrem outras até se atingir o valor máximo de pontos estipulados para um jogo. Somam-se, algebricamente, os pontos negativos, se houver, com os positivos obtidos em diversas **rodadas** e, aquela dupla que primeiro atingir o número de pontos estabelecidos, ganha o jogo.

Aqui termina a apresentação do três vermelha químico. Dê sua opinião sobre nosso trabalho. Agradecemos sua atenção e prometemos para próxima postagem, a sétima, o terceiro jogo, Escopa química, smilar ao tradicional escopa de quinze. Sejam felizes. É o que lhes desejamos. Aquele abraço.

A partir deste jogo, no final de sua apresentação e no final dos outros cinco jogos onde se usa baralho "O Alquimista" serão feitos um esclarecimento e um pedido.

UM ESCLARECIMENTO E UM PEDIDO.

Este texto vai estar presente no final de todos os sete jogos do "O Alquimista.

Primeiramente é importante perceber que dentre os jogos apresentados não há um jogo químico propriamente dito, são jogos tradicionais adaptados para se jogar com um baralho que além das informações dos tradicionais baralhos exibem informações do mundo da química. Não pretendemos de forma alguma substituir o ensino formal da disciplina com este baralho, não temos a pretensão de ensinar química com um bralho. A intensão é a de, associando informações deste mundo misterioso, surpreendente e fundamental para o ser humano, que é o mundo da química, com jogos tradicionais e mundialmente conhecidos, se consiga despertar em algumas pessoas o interesse para o mundo mágico da química.

Fica aqui uma sugestão: este baralho tanto pode ser usado como passa tempo do publico em geral, como para alguém que lida com ensino da química, usando criatividade e produzindo algum jogo químico, relacionando informações da química, presentes no "**O Alquimista**", com conteúdos abordados em seu trabalho. Ficaremos felizes se isto ocorrer e teremos um imenso prazer de tomar conhecimento deste fato.

Agora um pedido. Gostaria de receber de quem leu este material, criticas e sugestões. Sugestões inclusive para novos jogos.

Também peço se possível, uma contribuição financeira para arcar com o que já gastei e com o que ainda vou gastar. Meu PIX e-mail: edson13456@hotmail.com.