



DO XADREZ AO “COPACABANA”: O JOGO E A JOGATINA NA VIDA, NO PENSAMENTO E NA OBRA DE MALBA TAHAN¹

Pedro Paulo Salles

Universidade de São Paulo / ECA

E-mail: < ppsalles@usp.br >

Resumo

Criado por Malba Tahan em meados dos anos 1940 a partir das regras do bridge, o “copacabana” é um jogo de cartas que caracterizava as reuniões que o autor de *O Homem que Calculava* promovia ritualisticamente em sua casa, aos sábados, só com alguns amigos e parentes escolhidos a dedo. A jogatina tinha lugar na casa da rua Artur Araripe, número 43, na Gávea, Rio de Janeiro, onde residiu de 1943 até falecer, em 1974. A fim de compreendermos o lugar que os jogos ocupavam em sua atribulada vida de escritor, matemático e professor, definiremos primeiramente a presença do xadrez, trazendo imagens e apontamentos históricos e enxadrísticos necessários à sua compreensão. Feito isso, oferecemos ao leitor o jogo de cartas “copacabana”, com sua história, suas regras, seus lances e maneiras de jogar, buscando perpetuar, assim, mais uma prática malba-tahaniana, servida ao molho de expressões dos próprios jogadores, que davam vida às noites de jogatina.

Palavras-chave: Jogo, Educação Matemática, Malba Tahan.

FROM CHESS TO "COPACABANA": CARDS AND GAMES IN MALBA TAHAN'S LIFE, THOUGHT AND WORK

Abstract

Created by Malba Tahan in the mid 40s from the rules of bridge, "copacabana" is a card game that characterized the meetings that the author of *The Man Who Counted* ritually held on Saturdays in his house, with but a very few carefully selected friends and relatives. The card playing took place at his home on 43 Arthur de Araripe Street, in Gávea, Rio de Janeiro, where he lived from 1943 until his final days in 1974. In order to understand the place that the games occupied in his busy life as writer,

¹ Sendo irmão (dois anos mais novo) de minha avó, Julieta de Mello e Souza Miranda, Malba Tahan era meu tio-avô. Conhecia-o como “tio Julio” ou simplesmente “Malba”, e assim o chamarei ao longo deste artigo. Agradecimentos a Ruth Sylvia de Miranda Salles e Gisela Guisard Milliet (sobrinhos de Malba Tahan), Raul Milliet Filho (sobrinho-neto) e André de Faria Pereira Neto (neto) pelos preciosos relatos e informações. Agradecimentos também à Renata de Faria Pereira (neta) pela colaboração, ao João F. Salles (sobrinho-bisneto), o meu “filho que calculava”, pela ajuda nos cálculos e ao Marcos Alves dos Santos (pesquisador do CAEM-IME USP), parceiro de copacabana e enxadrista. As regras do jogo copacabana me foram inicialmente ensinadas e sistematizadas por Guilherme Augusto de Faria Pereira (neto) em 2005, e posteriormente incrementadas por Nelson Manoel de Mello e Souza (sobrinho) em 2018, aos quais agradeço imensamente.

mathematician and teacher, first of all, we will define the presence to chess, for which we will also provide some images, and historical and chess notes for better understanding. We will then offer the reader the "copacabana" card game, with its history, rules, moves and strategies, seeking to perpetuate, thus, another Malba-tahanian practice, served in a sauce of zesty expressions, which brought life to his card-playing nights.

Key words: Game, Mathematics Education, Malba Tahan.

DEL XADREZ AL "COPACABANA": EL JUEGO Y LA JOGATINA EN LA VIDA, EN EL PENSAMIENTO Y LA OBRA DE MALBA TAHAN

Resumen

Creado por Malba Tahan a mediados de los años 1940 a partir de las reglas del bridge, el "copacabana" es un juego de cartas que caracterizaba las reuniones que el autor de *El Hombre que Calculaba* promovía ritualísticamente en su casa en los sábados, sólo con algunos amigos y parientes elegidos por afinidad. El juego tenía lugar en su casa de la calle Artur Araripe, número 43, en la Gávea, Río de Janeiro, donde residió de 1943 hasta sus últimos días en 1974. A fin de comprender el lugar que los juegos ocupaban en su atribulada vida de escritor, matemático y profesor, definiremos primero la presencia del ajedrez, trayendo imágenes y apuntes históricos y ajedrecísticos necesarios para su comprensión. A continuación, ofrecemos al lector el juego de cartas "copacabana", con su historia, sus reglas, sus lances y maneras de jugar, buscando perpetuar, así, otra práctica malba-tahaniana, servida a la salsa de expresiones de los propios jugadores, que animaban las noches de sábado.

Palabras clave: Juego, Educación Matemática, Malba Tahan.

O xadrez na vida e na obra de Malba Tahan

No prólogo do *Libro de los Juegos*, comissionado pelo rei Alfonso X em 1283, em Sevilha, afirma-se:

E porque o xadrez é um jogo mais sossegado e honrado que os dados e os jogos de mesa, fala-se neste livro primeiramente dele [...] e de como dão xeque ao rei, que é uma maneira de afrontar o senhor com direito, e de como lhe dão mate, que é uma maneira de grande desonra, assim como se o vencessem ou matassem. (1283, fol. 2v. apud MUSSER, 2007, p. 1244 – tradução nossa)

Inspirados no prólogo desta obra emblemática na história dos jogos, iniciamos o artigo também com o xadrez, trazendo primeiramente sua presença na vida de Malba Tahan e depois em sua obra, que mescla literatura oriental e matemática. A fim de dar vida à narrativa, pontuaremos o texto com imagens suas e do próprio *Libro de los Juegos*, do qual também traremos outros trechos de interesse para nossa narração. Em notas de rodapé e no corpo deste capítulo, elucidaremos alguns lances de xadrez, cuja compreensão é necessária a um acompanhamento mais denso dos episódios narrados e das imagens visitadas.

O xadrez esteve presente na vida de Malba Tahan desde os tempos de menino. Em sua infância, na pequena cidade de Queluz (SP), como quase toda criança, o brincar e o jogar eram a tônica de suas atividades nas horas de folguedo. Brincava com seus animais, principalmente os

inúmeros sapos que nomeava e “domesticava” à beira do rio Paraíba, com o cachorro Sultão, um enorme dinamarquês preto; enfrentava os gansos, escalava os barrancos da “fortaleza”; brincava e praticava diversos jogos com seus irmãos, irmãs, vizinhos e amigos, dentro ou fora do ambiente escolar, já que as aulas da Escola Provincial de Queluz eram na sala de sua própria casa e a professora era sua própria mãe, Carolina. (MELLO E SOUZA, 1949, p.45).

É provável que tenha sido seu irmão mais velho e preceptor, João Batista, quem lhe ensinara a jogar o chamado “jogo dos reis”.

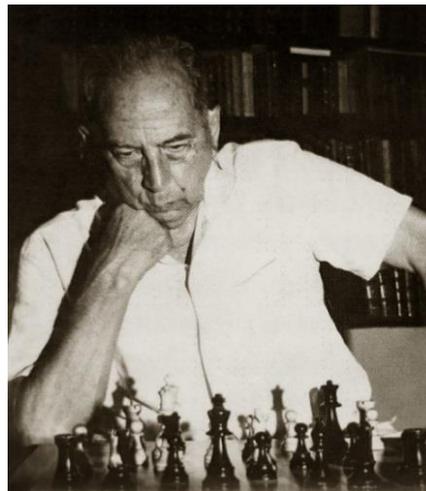


Figura 1 – João Batista, nos anos 1970, estudando jogadas famosas (Foto: acervo de família).

É o próprio João Batista quem narra, em seu livro *Meninos de Queluz* (1949), a presença desse jogo na vida do menino Julinho. Na ocasião, com cerca de onze anos de idade, ao escutar o apito do trem expresso que trazia de São Paulo seu parceiro de xadrez, o René Barreto:

– Bonito! grita Júlio, – vem aí o seu René, e o Rubens perdeu o cavalo branco do xadrez!...
 [...] O inspetor escolar René Barreto [...], finda a visita regulamentar à escola, gostava de jogar umas partidas de xadrez com o Júlio; mas nem sempre era fácil reunir as peças do jogo, com que nossos irmãos pequenos se distraíam, espalhando-as conscienciosamente pela casa tôda. (MELLO E SOUZA, p. 62).



Prof. René Barreto

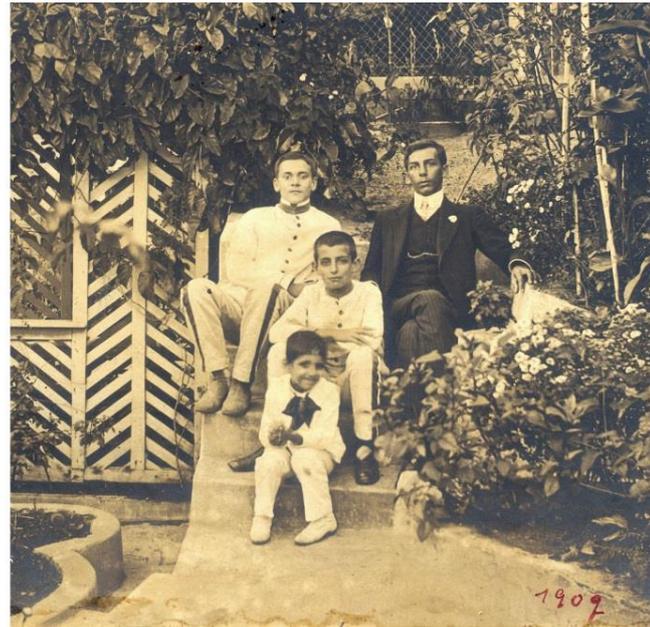


Figura 2 – O inspetor René de Oliveira Barreto, parceiro de xadrez de Malba quando este tinha 11 anos de idade, era formado na Escola Modelo Caetano de Campos-SP e autor de livros sobre o uso de materiais concretos em aulas de aritmética e geometria, método chamado “intuitivo” (1912, 1915). Na outra foto, Julio ao centro, com 14 anos, com uniforme do colégio, tendo atrás dele (de roupa escura) seu irmão João Batista e à sua frente seu irmãozinho José Carlos (em 1909), seu futuro parceiro no jogo copacabana.

João Batista, na citação acima, fazia alusão ao Rubens, à Olga e ao José Carlos (Zezé), os quais, com suas *reinações*, davam sumiço aos dois reinos de madeira, seus cavaleiros e vassalos, levando-os a passear e brincar pelo casarão de Queluz.

A seguir, vemos Julio, com 23 anos, jogando uma partida com Olga, sua irmã, com 13 anos, em 1918, prestes a lhe dar um cheque-mate. Notem que ele, jogando com as brancas, tendo a dama em Dd1 e o bispo em Bc3, segura sua torre para dar o mate em Ta1++ (Fig. 3).



Figura 3 – Malba, jogando com as brancas, prestes a mover a torre para o mate². A legenda original diz: “Eu e Olga jogando xadrez (ret. tirado pelo Milliet) – 1918” (Arquivo de Queluz). Ao lado, José Milliet, cunhado de Malba e autor da foto.

Conta sua sobrinha Ruth Sylvia de Miranda Salles³, escritora, que “tio Julio”, quando adulto, jogava xadrez muito bem. Ela testemunhou, em casa da “tia Etta” (Antonietta, irmã de Malba), uma partida em que ele enfrentou dois adversários ao mesmo tempo; ao que parece eram seus sobrinhos Raul e Horácio Milliet. Vejamos o que Malba previra no destino destes dois rapazes em seu livro *Numerologia* (1969, p. 39):

Veja o que ocorre com o nome Milliet, bastante conhecido [...]. (Lembra-se do [...] engenheiro Raul Milliet? Do economista Horácio Milliet?). Com um L só (Miliet) terá Miliet o *nuno* 662, que é péssimo⁴; escrito, porém, como deve ser, [...] com dois Il, terá uma excelente numerologia.

Mas não houve numerologia que desse jeito nos Milliet ao jogarem xadrez contra ele. Enfrentou os dois garotos ao mesmo tempo, jogando de costas para os dois tabuleiros, em pé, e os venceu inapelavelmente, conforme narra sua sobrinha:

Tio Julio enfrentou os dois de costas para os tabuleiros. E ganhou! Dos dois! Quando perguntei a ele como conseguia essa proeza, disse-me simplesmente:
– Eu apenas fecho os olhos e consigo mentalizar os dois tabuleiros como se os visse à minha frente.⁵

² O lance seria Ta1++ (Torre na casa “a1”, i.e., nas coordenadas ‘coluna a’, ‘linha 1’, tendo os dois sinais de adição o sentido de ‘xeque-mate’).

³ Mãe do autor deste artigo.

⁴ *Nuno* é como se chama a resultante do cálculo numerológico feito a partir das letras de um nome ou sobrenome, a fim de verificar seu augúrio.

⁵ Depoimento pessoal dado em meados de 1995, às vésperas do centenário de Malba Tahan, e muitas outras vezes depois.



Figura 4 – Malba com seu sobrinho Horácio Milliet, um de seus parceiros de xadrez (ca 1935)

Em seu primeiro livro, *Contos de Malba Tahan* (1925), no conto “Devoradores de reis”, um prisioneiro escuta outros dois gabando-se de haverem devorado reis e rainhas. O sujeito, apavorado, imaginando carnificinas horrendas destes sujeitos que queriam “transformar todos os monarchas da terra em iguarias e manjares” (MELLO E SOUZA, p. 49, 50), teme por sua vida e decide fingir-se de regicida, afirmando com naturalidade na frente deles:

- Isso que os senhores contam não é nada! Já comi em menos de um anno, vários reis, rainhas e princesas.
- Já enguli vivo um archiduque com roupa, medalha e tudo! (p. 51)

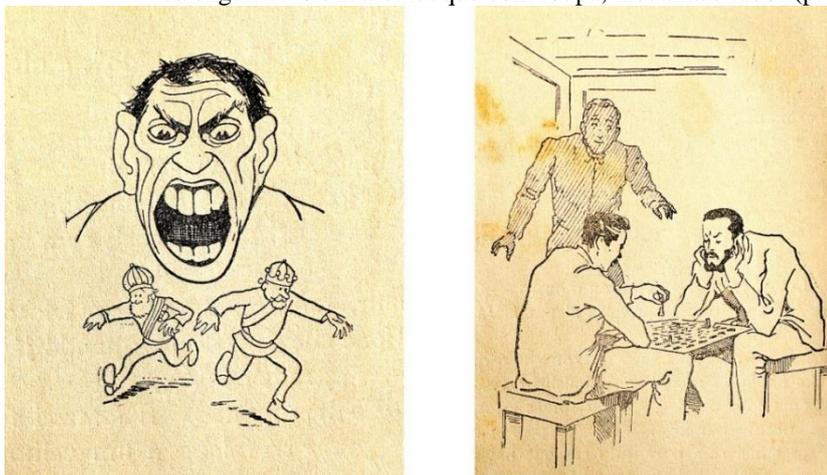


Figura 5 – Ilustrações do conto “Os devoradores de reis” (1925), esq: Belmont, dir: M. Constantino

Espantadíssimos com essa inesperada confissão, os dois acham melhor se afastar dele. No mesmo instante, pegam um tabuleiro de xadrez, sentam-se e começam a jogar uma partida. Foi então que o homem se deu conta da gafe que cometera, ainda mais quando pôde observar, de perto, as peças toscas do xadrez em uso:

Aquelles dois homens não passavam de simples e pacatos enxadristas: as peças do jogo – reis, damas, cavalos, etc. – na falta de material próprio eram fabricados [sic] com miolo de pão. Pela combinação original existente entre eles, o vencedor de cada partida tinha o direito de devorar o rei adversário. Isso importava, para o vencido, um grande sacrifício, pois era forçado a economizar, nas refeições seguintes, uma parte do pão suficiente para fabricar um novo rei. (p. 51, 52)

Usando o *mal-entendido* como modo narrativo, Malba constrói uma cena tragicômica: cômica pelo mal-entendido, o *non sense* e a revelação final; e trágica pela condição dos personagens.

Vem a propósito o prólogo do *Libro de los Juegos*, onde salienta-se a importância dos jogos de salão (de mesa e de tabuleiro) para as mulheres reclusas, para os velhos e fracos “e aqueles que têm gosto de aproveitar seus prazeres apartadamente, [...] ou aqueles que estão no poder dos outros, como na prisão ou cativoiro” (ALFONSO X, 1283, fol. 1r. – tradução nossa).

O diálogo que leva ao mal-entendido entre os prisioneiros é típico entre jogadores – gabar-se ao mesmo tempo em que bajula o oponente – e remete à *teoria dos jogos* (na qual se inclui, curiosamente, o famoso *dilema dos prisioneiros*, formulado por Albert W. Tucker⁶), no sentido de que há, para além do jogo de xadrez em si, uma outra “camada de jogo” formada pelas relações estabelecidas entre os jogadores, definidas, por sua vez, por complexas condutas paradoxais.

Em *O Homem que Calculava*, de 1938, o calculista persa Beremiz Samir é chamado à presença do califa Al-Motacém, na cidade de Bagdá. Vendo nas mãos do comissionário Nuredin um velho tabuleiro de xadrez, o calculista o toma em suas mãos e diz voltando-se ao califa:

- Este velho tabuleiro, dividido em 64 casas pretas e brancas, é empregado, como sabeis, no interessante jogo que um hindú chamado Lahur Sessa inventou, há muitos séculos, para recrear um rei da Índia. A descoberta do jogo de xadrez acha-se ligada a uma lenda que envolve cálculos, números, e notáveis ensinamentos.
- Deve ser interessante ouvi-la – atalhou o califa – Quero conhecê-la!
- Escuto e obedeço – respondeu Beremiz. (p.99)

Beremiz revela o preço alto que o príncipe hindu Iadava pagara pela vitória de seu pequeno exército sobre o do tirano Varangul: a morte trágica de seu filho. Para trazer Iadava de volta à alegria, o modesto brâmane Sessa cria o jogo de xadrez, chamado em sânscrito de *chaturanga* e, na Pérsia, de *chatrang*⁷. Apresenta-lhe, então, as peças, explicando seus movimentos estratégicos – os *peões* da infantaria à frente, o rei em sua posição central, ao lado dele a *rainha* (embora na época fosse um conselheiro do rei, como um *vizir*), depois os poderosos *elefantes de guerra* (que viriam a ser os bispos), a *cavalaria* e, finalmente, as *torres* (torreões de assalto) – e comenta os sacrifícios feitos em uma partida para se obter uma vitória na luta pela liberdade. O xadrez como metáfora da vida e da morte em face da guerra.

⁶ Tucker foi o professor de John Forbes Nash, matemático americano retratado no filme “Uma mente brilhante” e interpretada por Russel Crowe, em 2001.

⁷ O termo *chaturanga* (“em 4 partes”) descreve os quatro componentes de uma antiga armada hindu: infantaria, cavalaria, elefantes montados e carroças blindadas.



Figura 6 – Dois árabes jogando xadrez diante de um monarca, e um quarto personagem pondo a mão no ombro do vencedor, que joga com as brancas.⁸ (*Libro de los Juegos*, rei Alfonso X, 1283, fol. 17v.).

Encantado com o presente extraordinário, o rei decide presentear o inventivo Sessa com o que ele desejasse. Ao invés de pedir palácios e joias, ele pede apenas grãos de trigo, mas na seguinte medida:

Dar-me-eis um grão de trigo pela primeira casa do taboleiro; dois pela segunda, quatro pela terceira, oito pela quarta, e assim dobrando sucessivamente até a sexagésima quarta e última casa do taboleiro.[...]
Não só o rei como os vizires e venerandos brâmanes presentes riram-se, estrepitosamente [...] (1938, p. 107)

A conclusão é que a soma dos grãos de trigo (ou a soma dos 64 primeiros termos da progressão geométrica :: 1 : 2 : 4 : 8 : 16 etc.), conforme as instruções de Sessa, chegava a um resultado tão inesperadamente fabuloso, que a Terra inteira, sendo semeada de norte a sul, com uma colheita por ano, só poderia produzir a quantidade de trigo que exprimia a dívida do rei no fim de 450 séculos (TOCQUET, 1959, p. 164). Basta aplicar a fórmula $S = 2^{64} - 1$ (ou seja, elevar o número 2 à sexagésima quarta potência e subtrair 1) para se chegar ao resultado astronômico: $S = 18.446.744.073.709.551.615$ grãos de trigo.⁹

⁸ Reparem o rei preto encurralado no canto, na posição a8, o bispo branco em e3 (peça bicuda) e o peão em a6. Como Malba Tahan, este árabe também dará o mate com a torre branca, em Tc8++.

⁹ A subtração de 1, está relacionada ao primeiro grão de trigo (que seria equivalente a 2 elevado a zero) e é característica das operações com potência de 2 e funções exponenciais.

Para pagar esta dívida, o nobre califa teria de abrir mão de todas as suas terras, posses, tesouros, animais, súditos, bailarinas e escravos, ficando à miséria. Porém, Lahur Sessa abriu mão de seu pedido, dando ao califa uma lição de humildade e modéstia.

– Allah fala ao mundo pelas mãos dos generosos!

Malba Tahan também situa o xadrez no mundo judaico com o conto “Jogando Xadrez” em *Lendas do Bom Rabi* (1951, p. 45, 46), baseando-se em versão de Brown (1947, p. 499).

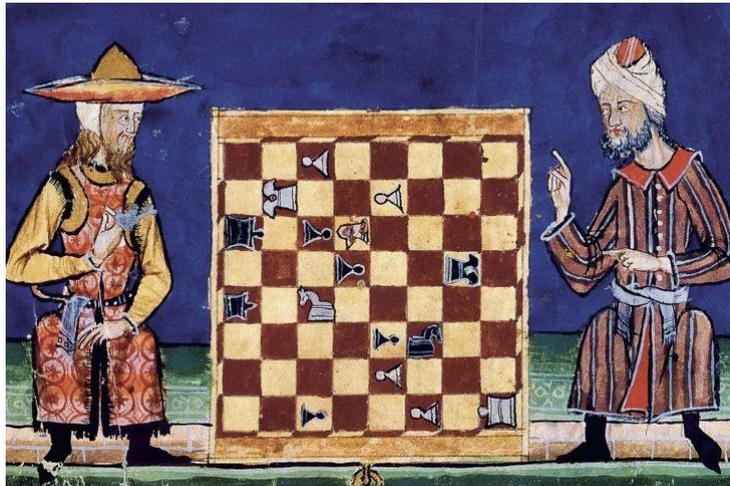


Figura 7 – Um judeu¹⁰ jogando com um muçulmano (*Libro de los Juegos*, rei Alfonso X, 1283, fol. 63r).¹¹

A narrativa descreve uma partida de xadrez entre um respeitado *Rabino* da cidade de Parsischa (na Polônia) e um homem que havia se desviado dos desígnios do Talmud: um secular. Durante a partida, o Rabino faz um movimento tolo e pede licença ao oponente para voltar atrás. Mesmo vendo que o Rabino já havia tirado a mão da peça (ação que, pelas regras, proibiria o retorno à posição anterior), o oponente acaba por consentir, um tanto a contragosto. Não tardou, porém, a cometer uma nova tolice. Desta vez, no entanto, o oponente lhe nega a possibilidade de voltar atrás, e o Rabino, então, lhe diz:

– Ficas impaciente com o teu parceiro que comete dois erros numa partida de xadrez, e esperas que o Senhor te perdoe os inúmeros erros e pecados de tua vida? (TAHAN, 1951, p. 46) (na versão de MA TOV, a frase teria sido cantada pelo Rabino – um canto lamentoso típico dos pregadores viajantes – e sua tradução seria “Ai do homem que se desvia do caminho e faz diversos movimentos errados, mas não lhe é permitido voltar atrás” [1999] – comentário e tradução nossos).

Este Rabino era um conhecido *zaddik* (צדיק, homem justo) chamado Simchah Bunam (1765-1827)¹², um mestre na sabedoria hassídica, que, quando jovem, usava o xadrez como “metodologia espiritual” para libertar seu oponente dos reveses da vida terrena e trazê-lo para a união mística com

¹⁰ Musser acredita que seja um peregrino cristão e não um judeu (2007, p. 955).

¹¹ No tabuleiro, as pretas conseguem o mate em um lance, mais uma vez com a torre (Th7++).

Reparem que o tabuleiro sempre se posiciona de modo que a última casa à direita de cada jogador seja uma casa de cor clara, onde fica uma das torres, para que bons augúrios recaiam sobre os jogadores.

¹² Conf. Brill (1997) e Dynner (2005).

Jeová e os conhecimentos do Talmud. Com sua negligência intencional durante a partida, somada à sua posterior advertência, Simchah traz o oponente à consciência, ensinando-lhe o caminho da justiça e da tolerância.

Finalmente, depois das narrativas hindu e judaica, Malba publica o conto árabe “Cheque mate no diabo”, em *O Livro de Alabim* (1943, p.67-74). Narra a história passada em Damasco, em que o presunçoso enxadrista Ibrahim Saleamá, ao ser questionado, afirma, ofendido, que “seria capaz de jogar xadrez até com o Diabo!”

Irritado com a petulância do imprudente jogador, *Cheitan*, o diabo, aceita o desafio e o enfrenta, com as pretas. Em certo ponto da partida, quando *Cheitan* havia cercado o rei branco com dois cavalos e estava prestes a dar o mate com a torre, “ouviu-se um rugido surdo, tremendo, e ele desapareceu” (p. 72). O abalo foi tão grande que Ibrahim rolou estonteado pelo chão e as peças se espalharam a seu redor.

Ao recobrar a consciência, resolveu reconstituir a partida lance a lance. Foi então que se deu conta de que, ao *Cheitan* mover a torre para dar o mate, as oito peças no tabuleiro “formavam nitidamente a figura de uma cruz!” (p. 72, 73). Mais uma vez, o xadrez não está isento de concepções religiosas e valores morais.

Malba afirma em nota (p. 74), que esta lenda é de origem Síria e que John Goldwin, na *American Chess Magazine* (s/ ref.), teria analisado o problema final em sete lances. A posição em cruz seria a seguinte: Brancas Rd3, d4, d6; Pretas Rd7, Td2++, Ce4, Cc4, d5 (Fig. 8).¹³



Figura 8 – O problema da cruz na versão de Malba Tahan

¹³ OBS: as posições sem letra maiúscula indicam os peões. Malba usa a notação antiga, com um errinho: Brancas R3D, P4D, P6D; Pretas R2D, T7D, C5R, C5BR (deveria ser C5BD), P4D.

Há outras versões dessa lenda envolvendo, entretanto, um famoso enxadrista italiano, Paolo Boi (1528-1598), de Siracusa, considerado o melhor sua época, que enfrenta o Diabo em forma de mulher. Todas terminam com a figura da cruz, mas em configurações distintas (conf. KEVIN, 2008; DECLERQUE, 2012).



Figura 9 – A mesa-tabuleiro que pertenceu a Malba Tahan. (Foto do autor).

O copacabana e as jogatinas na rua Artur Araripe, 43

Não seria possível uma visão clara da pessoa de Julio Cesar de Melo e Souza, o Malba Tahan, sem uma entrada, pequena que seja, em seu universo particular: sua casa, seu escritório, seus ritos e hábitos do dia-a-dia, dos quais fazia parte o “copacabana”¹⁴, jogatina *mór* dentre os carteados na família Mello e Souza e seus agregados. Em meados dos anos 1940, Malba se muda, com sua família, do bairro de Copacabana, onde residia, para a Gávea, na rua Artur Araripe 43, cenário deste capítulo (Fig. 10).¹⁵

¹⁴ A norma da nomenclatura de jogos determina que seja escrito em minúscula.

¹⁵ Eventualmente, as jogatinas ocorriam no apartamento de Raul Milliet, na Av. Vieira Souto, n.6, em Ipanema.



Figura 10 – Da esquerda para a direita, em frente ao “43”, Sérgio (filho) e Hélio (cunhado). Depois, Antônio, Odete, Sônia (filha), Nair (esposa), Lourdes, Lídia, Eunice (esposa do Sérgio), Malba e Hans.

Ao passar pelo portão, chega-se a um agradável terraço onde está a porta de entrada. Lançando um olhar pela antessala e pela sala, notam-se de imediato alguns sapos de sua coleção distribuídos pelos móveis, degraus e peitoris. Nos fundos, um quintal com mangueiras, de cujas mangas (do tipo *carlotinha*) sua esposa Nair fazia deliciosos sorvetes. No andar de cima, à direita, ficava seu escritório, com uma ampla mesa e uma biblioteca tomando todas as paredes do ambiente com livros até o teto. Não era raro vê-lo recluso em seu escritório, lendo ou escrevendo em sua ampla mesa, cercado de livros. Esse ambiente era, a um só tempo, seu gabinete de leitura, laboratório de ideias e refúgio da vida mundana.

Dentre seus hábitos rotineiros marcantes, havia este: ao chegar em casa, a primeira coisa que fazia era tirar os sapatos e as meias, mantendo, entretanto, a camisa e a calça social (eventualmente até a gravata), perfazendo estranha figura. Aos curiosos que lhe indagavam a razão desse figurino, respondia com ar solene: “Eu tiro os sapatos por que a inspiração vem da terra!”. Sempre com risos de admiração, a família relembra este hábito seu e repete sua famosa frase até hoje. Era desse jeito que ele escrevia em seu escritório e adentrava o mundo das ideias, dos alfarrábios¹⁶ e das arábias, e era trajado dessa maneira que recebia visitas, inclusive da imprensa. Em razão disso, essa sua *performance* tornou-se pública por meio de algumas reportagens que mostravam um par de sapatos

¹⁶ Alfarrábios significa ‘livros antigos’. Vem do árabe *Al-Farābi*, nome do filósofo turquestano do séc. X.

abandonado sob uma estante ou ele mesmo descalço em seu escritório, como nas duas fotos que oferecemos a seguir:

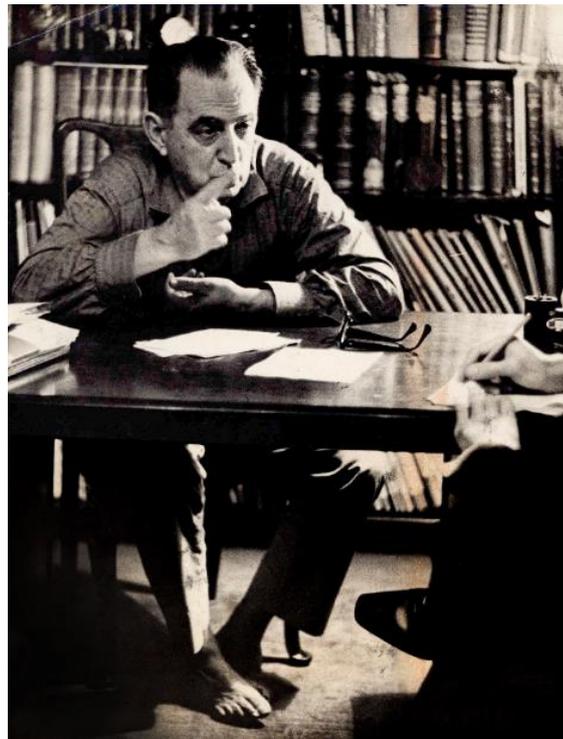


Figura 11 – Os sapatos de Malba Tahan durante reportagem da *Revista da Semana* em sua casa (1946); e ele, descalço, em seu escritório, em entrevista ao *Correio da Manhã* (1966).

Desde a década de 1930, Malba oferecia em sua casa uma jogatina semanal de bridge, jogo em parcerias, muito difundido na época e costumeiramente comparado ao xadrez em termos do raciocínio exigido, descontadas as sensíveis diferenças entre os dois.

Em matéria de jornal, a reportagem d’*A Noite* descreve sua rotina lúdica, logo confirmada por ele:

Malba Tahan escreve pela manhã. À noite vai ao cinema, conta histórias a Ivan Gil (seu filho caçula), faz visitas. Às quintas-feiras tem uma seção de bridge com parceiros que se reúnem regularmente há quatorze anos.
 – Pode arrolar o bridge como uma de minhas manias. (1944, p.12)

No final dos anos 1940, aborrecido com a incompetência de seus parceiros de bridge, ocorreu-lhe alterar as regras do jogo inglês de maneira a transformá-lo em um jogo individual, sem aquilo que se chamava de “parceirada” ou “parceria”, e com uma série de outras alterações. É seu sobrinho, Nelson Manoel de Mello e Souza (sociólogo), o último remanescente da jogatina entre adultos, quem nos confirma: “Tio Julio concebeu [o copacabana] para ‘fugir’ dos parceiros de bridge [...] Ele sempre saía do bridge enfurecido. Bolou o ‘copacabana’ como um tipo de bridge individual.”¹⁷

¹⁷ Todos os depoimentos dele nos foram dados pessoalmente no Rio de Janeiro, em janeiro de 2018.



Figura 12 – Malba demonstrando um jogo de cartas não identificado a um grupo (aparentemente o bridge ou a solitária/paciência). Foto: arquivo de família).

Para compreendermos seu sentimento com relação ao bridge, basta lermos o título do livro de Matthew Granovetter sobre este jogo: *I Shot my Bridge Partner* (2002).¹⁸ Assim, mudando de ponte (bridge) para praia (Copacabana), Malba concebe um jogo divertido e inteligente, que passa a dominar as noitadas semanais em sua casa.

Do bridge, o copacabana mantém o sistema de vazas¹⁹. Porém, de saída, torna sigilosas todas as marcações de vazas a serem conquistadas (no bridge elas são abertas e denominadas, por isso, “leilão”), de maneira que toda a dinâmica do jogo se transfigura, voltando a atenção dos jogadores para as intenções de seus três oponentes, pois disso dependem as estratégias mais importantes do jogo, quais sejam: conquistar o número de vazas previstas em sua marcação, e adivinhar o número de vazas pretendidas por seus adversários a fim de frustrá-los nesse objetivo. A essas alterações ainda acrescenta outras, como a contagem final de pontos que, como verão adiante, tem um toque malbatahaniano, assim como o sistema de apostas – com fichas – que ele institui (caso os *marmanjos* pretendam “jogar valendo”).

As jogatinas de copacabana ocorriam aos sábados à noite, das 20hs até em torno da meia-noite, na mesa que ficava logo à entrada da casa, na antessala. Um pano verde cobria a mesa, como reza o costume, tendo em cada canto um “descanso de copo adaptado” para ser o *indicador* do naipe que comandaria cada *mão* de treze rodadas. Este artefato era feito à mão pela Nair, esposa do Malba, que também servia um cafezinho durante a partida, dando seu toque ao carteadado.

Os jogadores habituais, que davam personalidade à jogatina, eram o Julio (Malba), seu irmão caçula José Carlos (também professor de matemática), seus sobrinhos Nelson Manoel (filho de seu

¹⁸ “Dei um tiro em meu parceiro de bridge” (tradução nossa).

¹⁹ Uma rodada de quatro cartas (vide vocabulário), como também ocorre no king, no truco, no swist, na sueca e no cagando (com o perdão da palavra), este pouco conhecido jogo lá das Minas Gerais.

irmão Nelson Carlos), Raul Milliet (engenheiro calculista, filho de sua irmã Antonietta e José Milliet e cunhado de João Saldanha – jornalista e técnico de futebol – que fora aluno e amigo de Julio), e finalmente o Carlos Colonese (engenheiro, amigo de Raul, chamado de “Colô”), além de outros, como o Ivan Gil (seu filho) e o Jean (casado com a cunhada do Ivan). Raul Milliet Filho, testemunha ocular das jogatinas quando adolescente, descreve-as assim: “Eram alegres encontros de amizade. Via-se que eles se reuniam porque tinham prazer em estar na companhia dos demais participantes da mesa.”²⁰.

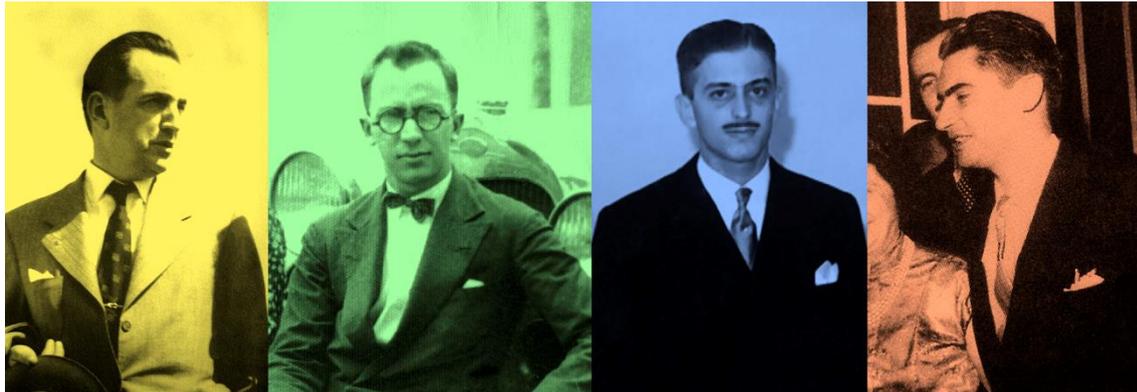


Figura 13 – Os jogadores Julio (Malba Tahan), José Carlos, Raul e Nelson (não temos fotos dos demais)

Havia, simultaneamente, em outro ambiente da casa, uma roda de jogatina feminina, dedicada ao bridge e à biriba, formada pelas esposas Nair (de Julio), Beatriz (de José Carlos), Elza (de Raul) e Terezinha (de Colonese).



Figura 14 – Excluindo Malba Tahan (em pé), não reconhecemos ninguém desta mesa de copacabana, que não está composta pelos jogadores alegres e habituais do “grupo de elite”. Mas é a única foto que temos.

²⁰ Depoimento pessoal em jan. 2018.

Antes de passarmos às regras do jogo, vejamos um caso ocorrido nos idos de 1951, em um Sábado de Aleluia, conforme o relato de Gisela G. Milliet:

Naquele tempo, durante a Semana Santa, desde o Domingo de Ramos, o comportamento das famílias mais religiosas era seguir os ditames cerimoniais da Igreja católica: ia-se à missa, evitavam-se atividades “mundanas”, no rádio só se ouvia música barroca e clássica, não se comia carne na sexta-feira (alguns, na semana inteira) e visitavam-se os familiares mais próximos, visitas essas marcadas pela sobriedade. Certa noite, lá pelos idos de 1951, um grupo de familiares Milliet e Mello e Souza (entre eles, a narradora) resolveu, no Sábado de Aleluia, fazer uma visita à casa do Julio logo depois da missa. Entre os visitantes estava Antonietta, sua irmã mais velha e esposa de José Milliet (conhecida por nós como tia Etta). Um tanto severa em se tratando de Semana Santa, como católica que era, qual não foi seu espanto quando, ao adentrar a sala de Malba, deu de cara com uma tremenda jogatina de copacabana!

Integravam a mesa seus irmãos Julio e José Carlos (muito católico também, mas dado a uma jogatina), mais o Colonese e, ainda, seu próprio filho, Raul.

É Nelson quem nos dá a geografia do flagrante:

A jogatina era na mesa logo à entrada da porta. Abria-se e lá estava ela. Pano verde. Como a antessala dava direto para a saída da casa, não era área de trânsito [àquelas horas da noite]. Além do mais, nunca havia ninguém, a não ser tia Nair, mulher do Julio, que nos servia café.

Mas o sossego acabara inesperadamente naquela noite. Para dar à cena um toque mais secular, estavam jogando a dinheiro. Aquilo, em plena Semana Santa, era algo difícil para ela conceber. O relato vivo de Gisela G. Milliet²¹ nos dá conta do impasse tragicômico e das expressões de “gato que engoliu o canário” dos quatro jogadores pegos no flagra pela tradição.

A jogatina a dinheiro era, em certa medida, reprimida no Rio de Janeiro quando envolvia um número grande de pessoas ou quando era considerada de acesso público. A polícia organizava batidas à noite e de madrugada em casas de pife-pafe e biriba (buraco), tendo por base o artigo 50 do decreto lei 3688/41, §4º c., embora estes jogos, como o copacabana, não fossem considerados “jogo de azar”, muito mais visados pela lei. Para ilustrar a questão, notem as duas imagens a seguir, ambas contemporâneas do copacabana.

²¹ Depoimento pessoal em janeiro de 2018. Viúva de Renato Milliet, era sobrinha, por afinidade, de Malba Tahan.

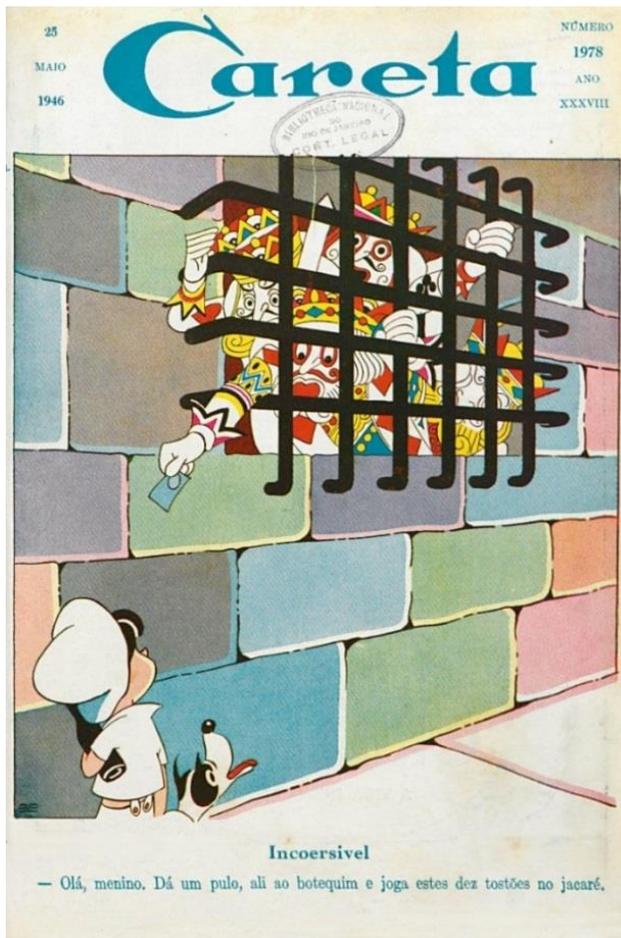


Figura 15 – *Correio da Manhã* (jul. 1948); revista *Caretta* (mai. 1946) - desenho de J. Carlos.

Definições iniciais do jogo

O copacabana é um jogo de cartas entre 4 pessoas, todas adversárias entre si, usando-se um baralho principal de 52 cartas, sem coringas, distribuídas inteiramente para o carteadado, e um segundo baralho, auxiliar, também sem coringas, para a marcação do jogo de cada jogador. Este baralho auxiliar era tradicionalmente mini, um baralho pequeno de criança.

O jogo se desenvolve em jogadas de 13 vazas (considerando que cada jogador recebe 13 cartas), e cada vaza será constituída por 4 cartas, uma de cada jogador, abertas na mesa em sequência.

Preparação do jogo

O baralho principal é embaralhado, cortado e inteiramente distribuído entre os quatro jogadores, de modo que cada jogador fique com 13 cartas. O baralho auxiliar (o pequeno) será dividido, antes, pelos 4 jogadores, mas sem embaralhar seus naipes, de modo que cada um fique com 13 cartas do mesmo naipe (que ficam empilhadas ao lado do jogador), das quais uma será escolhida

para a marcação secreta das vazas previstas.

De posse de suas cartas, cada jogador deverá organizá-las, examiná-las e prever o número de vazas que pretende ganhar naquela rodada. Este número estimado de vazas será marcado, utilizando-se para isso uma das cartas do baralhinho auxiliar. O jogador poderá mudar sua previsão se o fizer antes do primeiro baixar a primeira carta.

O "A" (ás) serve para marcar uma vaza; o "2" para duas, e assim por diante: o "J" para 11, "Q" para 12 e o "K" serve para marcar tanto 13 quanto *zero* vazas (não haverá, neste caso, confusão, pois as jogadas de quem marcou zero serão, evidentemente, muito diferentes daquelas de quem marcou treze vazas. Aqui, vale o bom senso). Na marcação do número previsto de vazas não importa o naipe do baralhinho, só os números. Assim, tanto o "Ás de paus" quanto o "Ás de copas", estarão marcando a previsão de que o jogador vencerá uma vaza naquela *mão*.

Essa marcação é sigilosa e individual; o jogador separa a carta do baralho pequeno correspondente à sua previsão e a coloca em destaque, mas virada para baixo, sem revelá-la aos demais jogadores. Mesmo assim, ela deverá ficar em local visível por todos, normalmente sob o *indicador de naipe* de cada jogador.

Andamento do jogo (versão sem trunfo)

O jogador a iniciar a primeira vaza da primeira rodada será escolhido por sorteio, e as demais rodadas serão iniciadas por quem venceu a última vaza. O primeiro jogador inicia, então, a primeira vaza, jogando uma carta qualquer que lhe convier. Os demais jogadores, em sentido horário, jogarão também uma carta na mesa, devendo ser esta do mesmo naipe da primeira carta (o "naipe da vaza"). Caso algum jogador não tenha nenhuma carta do naipe da vaza, poderá então jogar qualquer carta que lhe convier, de qualquer outro naipe. Porém esta carta não será considerada na determinação do vencedor daquela vaza.

Uma vez jogadas as quatro cartas, uma de cada jogador, verifica-se qual a maior do naipe da vaza, de acordo com a ordem crescente 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. Ganha aquela vaza o jogador que jogou a maior carta, e ele dá início à vaza seguinte, lançando uma nova carta, que determinará um novo naipe da vaza, ou seja, ele passa a "comandar" a vaza seguinte com a carta lançada.

As cartas jogadas em cada vaza são guardadas pelo vencedor, separadas ao lado. Elas não voltam ao jogo, sendo contabilizadas ao final daquela *mão*. Quem vence a vaza será o primeiro a jogar na rodada seguinte. Daí a importância de se estudar bem as cartas, os descartes e os lances a fim de "comandar" o jogo a seu favor.

Objetivo do jogo e pontuação

A rodada é ganha pelo jogador (ou jogadores) que, ao final das 13 vazas, tiver(em) acertado a sua marcação de vazas vencedoras, ou seja, vencido o número de vazas previstas e marcadas pela cartinha separada, que ele deve exibir ao final para comprovar sua marcação.

Este jogador receberá um número de pontos, calculado pela soma das diferenças entre as vazas conquistadas pelos demais jogadores e suas marcações (ver tabela). Caso haja mais de um jogador vencedor da rodada, os pontos serão divididos, arredondando-se para mais. Caso não haja ganhador na rodada (nenhum jogador tenha atingido sua marcação), os pontos são anulados e o jogo prossegue, iniciando-se a nova rodada com o jogador seguinte.

Quem marca treze vazas e acerta recebe o prêmio em dobro. Quem marca zero e acerta recebe um ponto a mais. Quem marca sete ou mais, também. O jogo é ganho quando um jogador atingir um número pré-determinado de pontos.

Tabela 1: exemplo de marcação e contagem de pontos

	VAZAS MARCADAS (secreto)	VAZAS JOGADAS E GANHAS	DIFERENÇA E SOMA DAS DIFERENÇAS
Vencedor	3	3	0
Adversário A	2	5	3
Adversário B	7	2	5
Adversário C	0	3	3
Total		13 (são sempre treze vazas em jogo)	11 pontos ao ganhador

Tabela 2: exemplo de marcação e contagem de pontos em caso de empate:

	VAZAS MARCADAS	VAZAS JOGADAS E GANHAS	DIFERENÇA E SOMA DAS DIFERENÇAS
Vencedor A	4	4	0
Vencedor B	1	1	0
Adversário A	2	5	3
Adversário B	8	3	5
Total		13 (sempre)	8 pontos (4 para cada vencedor)

Versão com trunfo

Cada *mão* de 13 vazas (13 rodadas) terá um naipe-trunfo. Ele é definido antes do início por um dos *indicadores de naipe* que ficam nos quatro cantos da mesa, correspondendo a cada jogador. São quatro cartelas ou rodelas, de qualquer material, cada uma com um dos naipes desenhado, na ordem *espadas* (em um canto), *copas* (no outro canto), *ouros* (no seguinte) e *paus* (no último), no sentido horário.

O primeiro *marcador de naipe* (de *espadas*) é virado para cima (enquanto os outros três ficam virados para baixo, fechados, para não confundir o comando do trunfo), e o jogador que está à esquerda dele começa “comandando”, isto é, inicia a rodada, sabedor de que o trunfo daquela *mão* será *espadas*.

Independentemente do valor das demais cartas, o trunfo sempre ganha da vaza. Caso exista mais de uma carta trunfada na mesa, a vaza será ganha pelo trunfo de maior valor.

EXEMPLO: a vaza sendo ♠, o trunfo sendo ♥ e os jogadores descartando:

J ♠ (naipe da vaza)	7 ♥ (trunfo)	10 ♥ (trunfo)	A ♦
---------------------	--------------	---------------	-----

10 ♥ ganharia do J ♠ porque tem o naipe do trunfo e o J não.

10 ♥ ganharia do 7 ♥ porque, entre os dois trunfos, 10 é a maior.

A ♦ perderia de todos estes, pois não é nem vaza e nem trunfo.

Do mesmo modo, imaginando cartas de mesmo valor sequencial:

K ♥ ganharia do K ♠, do K ♣ e do K ♦ porque, neste caso, teria o naipe do trunfo.

O andamento do jogo é o mesmo do jogo sem trunfo, a não ser pelo fato de que, tendo um trunfo na mão, você pode descartá-lo em duas situações: a) caso você não tenha o naipe da vaza; b) caso você seja o primeiro a jogar. O trunfo supera qualquer carta da vaza. No caso “a”, se houver algum jogador, na sequência, que ainda não descartou e tenha uma carta com o naipe da vaza, ele é obrigado descartá-la, mesmo que tenha trunfos na mão. Neste caso, o descarte do naipe da vaza é obrigatório, e se algum desses três jogadores tiver o naipe da vaza e não descartar, perderá os pontos. Essa jogada, de lançar um trunfo em cima de uma vaza, denomina-se “cortar a vaza”.

Porém, no caso “b”, se a primeira carta da rodada for do trunfo, não existe naipe da vaza e todos devem jogar obrigatoriamente seus trunfos (mais altos para ganhar, ou mais baixos caso não tenha outro ou deseje preservar trunfos mais altos para depois).

Por isso, começar com os trunfos, faz com que os outros tenham que descartar seus trunfos. Tem maior controle da situação nas rodadas quando você é o primeiro (dando o tom da rodada, “comandando-a”) ou, um pouco menos, quando você é o último (tendo a visão das cartas já jogadas pelos outros).

A argolada e a derrubada

Estas são duas jogadas importantes e típicas do copacabana, e estão, de certo modo, associadas.

A “argolada” (ou “marcar *de argolada*”) é fazer uma marcação arriscada, que não é compatível, pela lógica, com as cartas que você recebeu de início. Por exemplo, com uma mão que, normalmente, você marcaria, digamos 4 vazas a serem conquistadas, você marca, entretanto, *zero*. Qual a vantagem disso? Explico: a cada rodada de treze vazas, a soma de vazas conquistadas pelos quatro jogadores será sempre treze (como se vê na tabela). Então, se sua *mão* tem 5 cartas altas (Ases, Reis e Damas), com alta possibilidade de conquistar vazas, seus oponentes terão necessariamente mais cartas baixas, e farão suas marcações de acordo com isso. Mas, aí é que a “argolada” os “derruba”. Você vai soltando suas cartas baixas, manejando o jogo e aproveita o final, quando os naipes vão se esgotando, para descartar seus “medalhões” (não sendo do naipe da vaza, para que você faça *zero* vazas). Se seus oponente forem coerentes com as cartas deles (necessariamente mais baixas) na marcação, e você consiga dar um jeito de descartar suas cartas altas sem conquistar vazas, eles terão bastante dificuldade em acertar suas marcações (ou seja, em “fazer o *book*”), pois ficarão sobrecarregados com 4 vazas imprevistas a mais, aquelas das quais você abriu mão ao “argolar”. Assim “ganhar *de argolada*” seria ganhar nessas condições, e a “derrubada” é a finalidade, mas também o risco da “argolada” (pois você mesmo pode ser derrubado por ela).

Por esta lógica, se alguém começa a jogar cartas altas de outros naipes (que não do naipe da vaza), é sinal de que ele marcou poucas vazas. De outro ponto de vista, se você precisa se livrar de cartas altas, esse é o momento.

Observa-se, nesse sentido, que neste jogo não cabe a expressão “minhas cartas estão ruins”; você é quem faz as cartas serem boas em função da sua *marcação* de vazas e de sua estratégia de jogo.

Diz o Nelson, que o Colonese e o Raul, descritos como pessoas encantadoras, eram mestres na “argolada”, principalmente o Colonese, “derrubando” diversas vezes seus camaradas de jogatina e poucas vezes se dando mal.

O sistema de apostas

O *cacife* por jogador (quantia mínima estipulada) era de cem fichas. Cada ficha valendo, hoje, digamos, 50 centavos, cem fichas seriam cinquenta reais (R\$50). Os jogadores, em comum acordo, definem o valor da ficha de acordo com seus “bolsos”.

Como, no âmbito da premiação, os perdedores ou ganhadores possíveis serão sempre em número de 3, 2 ou 1 (já que o empate entre os 4 jogadores não premia), Malba Tahan, ciente de que o número 6 é múltiplo dos números naturais 3, 2 e 1, institui o 6 como *medida* de fichas a serem ganhas (ou pagas) a cada ponto resultante da soma das diferenças (rever tabela acima). Deste modo, cada ponto ganho ou perdido no jogo (ou seja, cada vaza vencedora ou devedora no cômputo final da *marcação de cada jogador*) equivale a 6 fichas, facilitando a distribuição do prêmio entre três

vencedores ou a dívida entre três perdedores (2 fichas cada), entre dois (3 fichas cada) ou para um só vencedor ou perdedor (6 fichas), já que no caso de todos os quatro vencerem, ninguém vence, o prêmio fica acumulado, como veremos adiante.

Assim, se um jogador vencesse e ganhasse 10 pontos (e os outros três não vencessem), ele receberia 60 fichas dos adversários, com a diferença de que, no jogo com apostas, as fichas são pagas por cada jogador de acordo com os pontos a mais ou a menos que ele fez. Então, se alguém marcou 4 vazas e fez 6, ele deve pagar 2 pontos, ou seja, 12 fichas das 60 do exemplo acima (e não mais a divisão do total).

Quem marcar zero vazas e acertar recebe 6 fichas a mais (pagas pelos adversários equitativamente), além das que ele deve receber normalmente pela conta final. Por exemplo, se um dos perdedores marcar 3 vazas e fizer 7, paga 4 pontos ($4 \times 6 = 24$ fichas) ao vencedor e mais as fichas que lhe cabem do pagamento do prêmio de 6, ou seja, neste caso, mais 2 fichas (que, somadas às outras 4 dos outros dois perdedores, irão inteirar o valor do prêmio, de 6). Se forem dois vencedores, o pagamento do prêmio extra será dividido entre os dois perdedores (3 fichas de cada um).

Quem marca sete vazas ou mais, e acerta, também recebe 6 fichas a mais.

Quem marca treze vazas e acerta recebe as fichas em dobro.

Se todos perderem, todos pagam, e o acumulado vai para a *mão* seguinte.

Se todos ganharem, ninguém recebe nada.

Tabela 3: exemplo de marcação e contagem de fichas

	VAZAS MARCADAS	VAZAS JOGADAS E GANHAS	DIFERENÇA E SOMA DAS DIFERENÇAS
Vencedor	3	3	0
Adversário A	2	5	3 = 18 fichas
Adversário B	7	2	5 = 30 fichas
Adversário C	0	3	3 = 18 fichas
Total		13	11 pontos (x 6) = 66 fichas ao vencedor

Sobre o jogo valendo apostas, Nelson comenta:

Era mais em família, mesmo. Éramos todos amigos. Apostávamos para dar uma ‘salgadinha’ no jogo [...] É possível também fazer torneio, como fazia eu com colegas e amigos. Neste caso, os pontos equivalem às fichas ganhas e perdidas. Exemplo: na primeira noite ganhei 120 fichas, na segunda perdi 70, fiquei com 50 pontos e assim sucessivamente. Fazíamos campeonatos de dois meses com jogos semanais e prêmios para o campeão.

Na lenda da origem dos jogos, narrada pelo rei Alfonso X no Prólogo do *Libro de los Juegos*, um rei hindu teria convocado três sábios. O primeiro, que acreditava na *razão*, trouxe-lhe o xadrez; o segundo, que acreditava na *ventura* (na sorte, no destino), trouxe-lhe um jogo de dados; e o terceiro lhe trouxe jogos de mesa (*tabla*), acreditando que, nestes jogos, o jogador poderia se esquivar dos danos da sorte dos dados por meio da sensatez (ALFONSO X, 1283, fol. 2r). Acredito que este último seja, em certa medida, o caso do copacabana.

VOCABULÁRIO

Argolada: “marcar *de argolada*” ou “argolar uma marcação” é fazer uma marcação arriscada, não convencional, que não condiz com sua *mão*. Exemplo: se, pela *mão recebida*, você pudesse ganhar oito vazas, você apostava duas (ou ao contrário), sobrecarregando seus adversários com vazas inesperadas (ou ao contrário, privando-os das vazas esperadas). “Ganhar de *argolada*” seria ganhar nessas condições.

Book: “fazer o *book*” ou “estar no *book*” é quando se cumpre ou está cumprindo com a marcação de vazas (termo usado no bridge).

Book Tamara: quando um jogador que já “está no *book*” retém uma carta forte e acaba ganhando uma vaza a mais e “estourando”; é um *book* “micado” (ver *mico*).

Cacife: quantia mínima de fichas que cada jogador deve adquirir (no caso de se jogar com fichas ou “valendo”).

Comandar: ser o primeiro a jogar, ou seja, quem começa uma jogada provoca descartes, reações nos adversários e leva outras vantagens, dependendo da carta lançada.

Consultar o Laudelino: Malba dizia “Vou consultar o Laudelino!” quando queria consultar sua carta secreta de *marcação das vazas* para relembrar seu valor (referia-se, provavelmente, ao *Dicionário da Língua Portuguesa* organizado por Laudelino Freire, 1934).

Cortar a vaza: lançar uma carta-trunfo no meio de uma rodada até então sem trunfos.

Dar uma de Colô: marcação de alto risco, como fazia o grande jogador de copacabana, Carlos Colonese, ou seja, *de argolada*.

Derrubada: “derrubada” é, por exemplo, quando você tem uma *mão* forte e marca “zero” na previsão de vazas, forçando, com isso, que os adversários façam muito mais vazas do que haviam previsto, “derrubando-os” de suas pretensões.

Destrunfar: lançar à mesa uma carta com o naipe-trunfo.

Estourado: quando fez vazas acima da marcação.

Faltou: quando fez abaixo da marcação.

Forçar uma carta: por exemplo, jogar um trunfo de valor baixo à mesa para que algum adversário seja obrigado a baixar um trunfo alto (o mesmo valendo para o naipe da vaza).

Fortíssimo: Malba dizia “Muito forte, fortíssimo!” quando alguém iniciava a rodada com uma carta alta.

Indicadores do naipe: indicam o naipe que comanda cada *mão* de treze rodadas; são formados por quatro rodadas, dispostas em cada canto da mesa, indicando cada uma um naipe do baralho, na ordem *espadas, copas, ouros e paus*. No verso, eram verdes como a mesa; deste modo, a cada *mão*, somente um ficava virado com o naipe para cima, deixando os outros três mimetizados.

Mão: uma *mão* seria tanto o conjunto de 13 cartas que cada jogador recebe quanto o conjunto de 13 rodadas.

Marcar vazas: assinalar, secretamente, por meio de uma carta do baralhinho auxiliar, o número de vazas que você pretende ganhar ao longo de uma *mão*; “vazas marcadas” são vazas prometidas a partir de uma estimativa.

Medalhões: cartas altas.

Mico: Tratava-se de uma carta de qualquer naipe, guardada para as últimas rodadas, quando os outros já esgotaram todas as cartas que poderiam enfrentá-la e você está no comando; isto é, ao lançá-la na mesa, tornando-a o naipe da vaza, os outros sucumbirão a ela. Isso pode ser bom (caso você queira ganhar aquela vaza) ou ruim (caso você não queira).

Testar o mercado: Malba dizia “Vou testar o mercado” quando *comandava* a rodada.

Trunfo: um naipe definido como trunfo pelo *indicador de naipe*, ou uma carta do naipe definido como trunfo.

Considerações finais

Originalmente, este artigo contemplaria – além do xadrez e do copacabana – também os jogos pedagógicos de Malba Tahan e seu inveterado apego ao jogo do bicho. Imaginava um diálogo entre essa tetralogia e o *Libro de los Juegos*. Tão distintas categorias de jogos, entretanto, devido às suas particularidades, contextos e naturezas, tornaram essa empresa inviável para um artigo deste porte. Por outro lado, graças a essa limitação, conseguimos dar mergulho maior nestas duas práticas sociais e modos de processar relações – imersas em valores humanos, sociais e cosmologias – que formam a complexidade de Malba Tahan. Sendo o copacabana uma variante do bridge, e sendo o bridge constantemente comparado ao xadrez, vê-se que estes dois jogos têm parentesco. Entretanto, Malba faz migrar o bridge da *chave* de uma racionalidade britânica para uma com baforadas de *Dionísio* e *Macunaíma*: carnavaliza-o.

Sua relação com as regras sempre foi essa: quebrá-las, recriá-las. Num campo em que conversam raciocínio e delírio, sistema e *erro*, estes jogos exigem de quem joga, a observação sagaz dos movimentos do outro (e de seus *objetos*) em suas configurações, posições e estados provisórios,

o acionamento do olhar oblíquo que opera na especulação e na antecipação, mas também a entrega à ventura.

Os versos de Fernando Pessoa, “Navegar é preciso / Viver não é preciso”, deste modo os podemos ver:

Navegar é preciso (de precisão)

Viver não é preciso (de imprecisão)

Assim era Malba Tahan: um jogador, um errante navegante.

Referências

A MANHÃ. *Jogava o “Pif-Paf”*. Concedido “habeas corpus” a favor do contraventor. *A Manhã*, ano 7, n. 2139, p. 5, jul. 1948.

A NOITE. *As Manias das Celebidades*. *A Noite*, ano 34, n.22, ano 11805, p. 1 e 12, dez. 1944.

ALFONSO X El Sabio. (org.) *Libro de los Juegos*. Libros de acedrex dados e tablas. MS, Biblioteca del Real Monasterio de El Escorial. Ed. em Sevilha, 1293.

_____. *Libros del ajedrez, dados y tablas de Alfonso X*. Ed. Fac-símile. 2 vols. Madrid: Poniente; Valencia: García, 1987.

BARRETO, René de O. *Serie graduada de Mathematica elementar*. Vol. I. São Paulo: Escolas Profissionais Salesianas, 1912.

Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/100346>> acesso em 2017

_____. *Serie graduada de Mathematica elementar*. Vol II. São Paulo: Escolas Profissionais Salesianas, 1915.

Disponível em:<<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/100347>> acesso em 2017

BRILL, Alan. Grandeur and humility in the writings of R. Simhah Bunim of Przysucha. In: NAHUM, Hazon. *Studies in Jewish Law*. N. York: Yeshiva University Press, 1997.

BROWN, Lewis. *Sabedoria de Israel*. Rio de Janeiro: Pongetti, 1947.

CARETA. Incoersível [sic]. *Revista Careta*. Capa, charge de J. Carlos. Ano 38, n. 1978, mai. 1946.

CORREIO da Manhã. Malba Tahan dá uma chance em 3 hoje para o Brasil (Legenda: “Malba Tahan tira os sapatos para calcular melhor as oportunidades do Brasil”). *Correio da Manhã*, ano 66, n. 22480, p. 3, jul. 1966.

DECLERQUE, G. Paolo Boi. Xadrez escola Fátima website. 17 fev. 2012. Disponível em: <<http://xadrezescolafatima.blogspot.com.br/2012/02/paolo-boi.html>> acesso em 8 dez. 2017.

DYNNER, Glenn. Merchant Princes and Tsadikim: The Patronage of Polish Hasidism. *Jewish Social Studies*, vol.12, n.1, Fall 2005 (New Series), pp. 64–110.

FREIRE, Laudelino (org.). *Grande e Novíssimo Dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: A NOITE, 1939.

GRANOVETTER, Matthew. *I Shot my Bridge Partner*. Toronto: Master Point Press, 2002.

KEVIN, G. *Playing with the Devil*. chessproblem.net website. 2 fev. 2008. Disponível em: <<https://www.chessproblem.net/viewtopic.php?t=285>> acesso em 8 jan, 2018.

MA TOV, G. *Tales of Tzaddikim: A wonderful collection of stories from our sages and the great Torah and Chassidic leaders*. New York: Artscroll Mesorah Publications, 1999.

MELLO E SOUZA, João Batista de. *Meninos de Queluz - crônica de saudade*. Rio: Aurora, 1949.

MELLO E SOUZA, Julio C. de. *Contos de Malba Tahan*. Rio de Janeiro: LUX, 1925.

MUSSER, Sonja. *Los libros de acedrex dados e tablas: Historical, Artistic and Metaphysical Dimensions of Alfonso X's Book of Games*. Tucson: The University of Arizona, 2007. Dissertação.

REVISTA da Semana. Malba Tahan vs. Mello e Souza. (Legenda: “Em baixo, uma indiscreção [sic] de Vieira...[o fotógrafo]”). *Revista da Semana*, ano 47, n. 32, p. 9, ago. 1946.

TAHAN, Malba. *Lendas do Bom Rabi*. São Paulo: Saraiva, 1951.

_____. *Numerologia, conheça seu destino pelos números*. Rio de Janeiro: Record, 1969.

_____. *O Homem que Calculava*. (Edição comemorativa) Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2015.

_____. *O Homem que Calculava*. Rio de Janeiro: A.B.C., 1938.

_____. *O Livro de Aladim*. Rio de Janeiro: Getulio Costa, 1943.

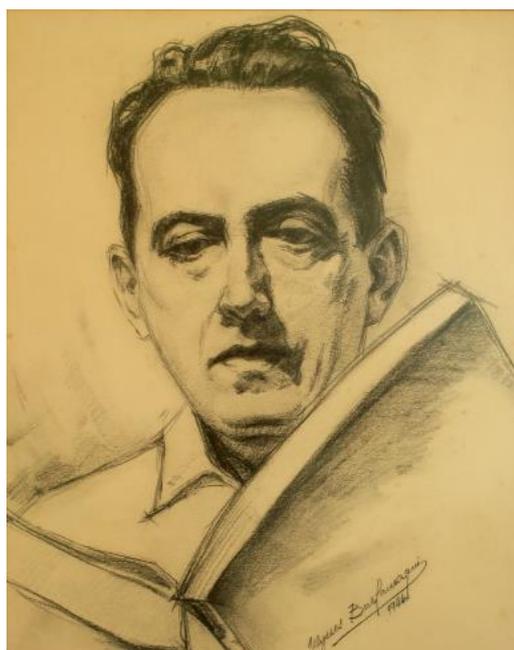


Figura 16 – Malba Tahan desenhado por seu aluno Ulysses Burlamaqui, 1946 (Acervo da família)

Recebido em 28/12/2017**Aceito em 30/01/2018****Sobre o autor****Pedro Paulo Salles**

Graduado em Música pela Universidade de São Paulo (1987), Pedro Paulo Salles é professor doutor do Departamento de Música da Escola de Comunicações e Artes da USP, atuando na Graduação e na Pós-Graduação. É coordenador do Laboratório de Educação Musical no mesmo Departamento e professor da Pós-Graduação em Música nas áreas de Processos de Criação Musical e Musicologia. Na área da Educação Musical desenvolve pesquisas sobre criação musical com crianças e paisagem sonora. Já no campo da Etnomusicologia, investiga a música indígena que ocorre no Brasil, tendo trabalhado junto aos povos Karajá-Iny e Pares-Haliti. É pesquisador do PAM, Grupo de Pesquisas em Antropologia Musical e, atualmente, é um dos coordenadores do CEMA, Centro de Estudos Mesoamericanos e Andinos, onde desenvolve estudos sobre a iconografia das representações musicais e sonoras dos períodos pré-hispânico e colonial.