

REGRAS JOGO CHINCUI

1 - MATERIAL

Um baralho de 40 cartas constituído por 4 naipes de 10 cartas (ÀS,REI,VALETE,DAMA,SETE,SEIS,CINCO,QUATRO,TERNO e DUQUE) .

2 - NÚMERO DE PARTICIPANTES

Jogam 5 companheiros mas aceitam-se as versões de quatro ou seis.

Se faltar UM para formar a MESA, jogam QUATRO formando duas equipas de dois elementos.

Se houver um companheiro a mais, joga-se de CINCO e o elemento que sobra vai substituindo, um a um, o que dá, de forma a participarem todos em igual número de partidas. É linguagem própria do jogo de 6 "O QUE DÁ NÃO JOGA" porém A VERDADEIRA VERSÃO DO CHINCUI EXIGE CINCO PARTICIPANTES. As restantes modalidades são soluções de ocasião.

3 - VALOR DAS CARTAS

Na mesa, a carta vale mais é o TERNO (ou TRES), seguindo-se-lhe o DUQUE, o ÀS, o REI, o VALETE, a DAMA, o SETE, o SEIS, o CINCO e o QUATRO.

4 - PONTUAÇÃO

Para efeito de contagem de pontos os valores das cartas são as seguintes:

ÀS	3 PONTOS
TERNO, DUQUE, REI, VALETE e DAMA.....	1 PONTO
RESTANTES CARTAS	0 PONTOS
ÚLTIMA VAZA	3 PONTOS

5 - CONTAGEM FINAL

Como facilmente se depreende, o valor total das cartas é de 32 PONTOS, os quais, somados ao valor da última vaza, prefazem um TOTAL de 35 PONTOS.

A EQUIPA QUE FIZER, PELO MENOS 18 PONTOS GANHA A PARTIDA.

6 - DISTRIBUIÇÃO

Aquele que dá as cartas é o mesmo que as baralha previamente. Dá a PARTIR ao companheiro sentado à sua esquerda e distribui-as em grupos de QUATRO, PELA DIREITA, repetindo a operação até esgotar todo o baralho.

CADA PARTICIPANTE FICA COM OITO CARTAS.

Na versão de 4, distribuem-se as cartas em grupos de 5, ficando cada parceiro com 10 cartas.

7 - REGRAS BASE

7.1 - É SEMPRE OBRIGADO A NAÍPE E NÃO HÁ TRUNFO.

Todos os naipes têm, portanto, igual valor.

7.2 - Quem não tiver carta para assistir ao naípe da mesa, pode jogar uma carta qualquer de outro naípe, mas ela vale sempre menos do que as cartas do naípe do jogo.

8 - INICIO DO JOGO

O parceiro situado à direita do que deu as cartas é o primeiro a jogar (A SAIR) e chama-se MÃO.

NOTA - A partir da vaza de saída, joga sempre em primeiro lugar aquele que fizer a vaza anterior, isto é, o que lançou a carta maior do naípe em jogo.

O jogo deu as cartas é o último a jogar e chama-se PÉ.

Convém dizer que no CHINCUI, a CARIADA ou VAZA, também se chama mão.

Para não surgirem confusões, escrever-se-à mão em maiúsculas para indicar o jogador e mão em letra minúscula para referir a vaza.

A MÃO é o primeiro a falar. Depois de analisar as cartas que tem, ou CHAMA ou PASSA. Quer dizer, se tem jogo com o qual acha que é possível ganhar, CHAMA; se tem mau jogo, PASSA.

9 - PRIMEIRA MÃO

Na primeira partida, é MÃO o que tiver a QUADRA DE OUROS. A partir daí, segue-se a ordem normal pela direita.

10 - PASSAGEM

10.1 - Se a MÃO passa, é o companheiro à sua direita que tem a vez de falar e assim sucessivamente até chegar a PÉ.

10.2 - Se todos passarem, a partida é considerada NULA e volta-se a dar, mudando de MÃO.

10.3 - Se a MÃO passar e tiver pelo menos CINCO cartas do mesmo naipe, é obrigado a dizer "PASSO COM CINCO MÃOS".

Qualquer outro jogador que não seja MÃO, ou na versão de 4 parceiros, tendo 5 ou mais cartas do mesmo naipe, não tem de as acusar.

11 - JOGO ABAIXO

11.1 - O jogo vai abaixo quando todos os companheiros passam.

Neste caso muda a MÃO.

11.2 - O jogo também vai abaixo quando um dos participantes tiver recebido / cartas sem valor (DESCARTINAS) desde que a oitava carta não seja maior do que o REI.

Neste caso NÃO MUDA A MÃO, isto é, quem deu volta a dar.

12 - EQUIPAS

Quando um dos jogadores CHAMAR, ficam definidas as equipas.

O que CHAMOU e o que foi CHAMADO são da PESADA. Os restantes três são da LIGEIRA.

13 - FALAR

Depois de definidas as equipas é importante saber quem, quando e como pode falar durante o jogo.

As vozes serão ensinadas no Capítulo 19. Quanto ao resto as regras são as seguintes:

13.1 - Quem CHAMA pode falar quando quiser.

13.2 - Quem é da LIGEIRA pode igualmente falar durante toda a partida.

13.3 - Quem é CHAMADO só pode falar a partir da altura em que jogue a CARTA CHAMADA.

Daqui se conclui que, pelo falar, se conhece logo quem é da LIGEIRA ou da pesada.

Outro sinal da LIGEIRA é o seguinte: Quando esta equipa faz mão, aquele que recolhe as cartas da mesa, poisa-as batendo com força, ou simplesmente diz "CINCO MENOS".

14 - CHAMADA

Um jogador CHAMA quando entende que tem jogo para ganhar e pede a carta que lhe convém ter do seu lado.

EXEMPLO: O jogador A entende que necessita do terno de copas. Então diz "CHAMO O TRÊS DE COPAS": O Parceiro que tiver esta carta fica seu companheiro na PESADA.

15 - REGRAS DE CHAMADA

15.1 - Para poder chamar é obrigatório ter na mão pelo menos UM TERNO.

15.2 - Se o que chamar for MÃO, pode chamar com qualquer jogo, mesmo sem ter ternos.

15.3 - Quem tiver TRÊS TERNOS só pode chamar um DUQUE ou carta inferior a esta.

15.4 - Quem tiver os QUATRO TERNOS, só pode chamar um ÀS ou carta inferior a esta.

15.5 - Qualquer um PODE CHAMAR-SE A SI PRÓPRIO, pedindo uma das cartas que tiver na mão. Neste caso joga sozinho na PESADA contra os quatro da LIGEIRA.

15.6 - Quando um jogador se chama a si próprio, pode chamar a carta que quiser.

Mesmo tendo 3 ou 4 ternos, pode pedir um terno.

15.7 - Também se pode chamar UMA CARTA SECA, dizendo, por exemplo, "CHAMO O TRÊS DE ESPADAS SECO".

Neste caso, aquele que tiver o terno de espadas, se o tiver seco, é obrigado a dá-lo a quem o chamou, recebendo deste a carta que ele lhe quiser dar em troca.

Tal como na regra 15.6, se a carta seca foi dada, o que chamou joga sozinho contra os restantes quatro.

15.8 - Se ao chamar carta seca esta não lhe for dada é sinal de que quem a tem a não tem seca. Neste caso, não a dá mais fica CHAMADO nessa carta e forma com o outro a PESADA.

15.9 - Se um jogador chama e se engana a pedir a carta que quer, não pode corrigir a chamada e é OBRIGADO A PASSAR.

15.10 - Se na primeira partida a MÃO passar (como se sabe a MÃO, na primeira partida, é o que tem o 4 de OUROS) e se outro chamar o 4 DE OUROS, a MÃO É OBRIGADA A SAIR COM ESSA CARTA.

15.11 - Pode chamar-se uma carta dum naipe que não se tenha. Chama-se, neste caso, CHAMAR UMA CARTA EM SUA CASA.

Exemplo: O que chama não tem COPAS e se chamar o terno, diz: "CHAMO O TRÊS DE COPAS EM SUA CASA". Desta maneira o chamado fica logo a saber que o companheiro não tem COPAS.

16 - FIM DO JOGO

Quando todos os parceiros decidem acabar de jogar, dizem "QUEM DÁ NÃO DÁ MAIS".

Jogam então as últimas 5 partidas e terminam.

17 - NOMENCLATURA

Antes de entrar propriamente na mecânica do CHINCUI, tem de se aprender o vocabulário referente ao jogo que se tem na mão e à posição de certas cartas.

17.1 - VINTE E CINCO - Conjunto TERNO/DUQUE do mesmo naipe.

17.2 - NÁPULA - Conjunto TERNO/DUQUE/ÀS do mesmo naipe.

17.3 - TRÊS PELADO - É um TERNO mal acompanhado com cartas baixas.

17.4 - CARTA SECA - Carta única de um naipe.

17.5 - DESCARTINA - Carta sem valor (Sete, seis, etc.)

17.6 - CAPOTE - Dar capote é fazer as 8 mãos. Levar capote é não fazer uma única mão.

17.7 - QUARENTÃO - É o capote dado por quem joga sozinho contra os outros 4.

17.8 - CAPOTE AO REVÉS - É a PESADA levar capote.

17.9 - TRÊS SETES - Qualquer TERNO, DUQUE ou ÀS chama-se carta de três setes.

17.10 - FIGURAS - São os REIS, VALETES e DAMAS.

17.11 - FIGURA À JUSTA - Quando se têm 6 cartas sem valor e duas figuras, ou se já, quando se tem uma figura a mais do que aquela com que se podia deitar o jogo abaixo, diz-se que tem uma figura á justa.

17.12 - CAVALO e SOTA - Nomes dados, também, ao VALETE e à DAMA, respectivamente.

18 - POSIÇÃO DE CHAMADA

Quando alguém chama, tem de atender, não só ao jogo que tem, mas também à sua posição em relação à MÃO.

Se uma pessoa é MÃO, e tem, por hipótese a VINTE E CINCO de copas e a NÁPULA de paus, como é o primeiro a jogar, faz pelo menos essas 5 mãos.

Se tiver esse mesmo jogo e não for MÃO, pode não fazer nada, dependendo da carta com que sair a MÃO, sobretudo se esta for da LIGEIRA.

Por vezes, ser PÉ tem a vantagem de poder fazer mãos com cartas baixas.

19 - VOZES

O mais importante no jogo do CHINCUI são as vozes.

São elas que dão indicações úteis para se encaminhar o jogo; que denunciam quem é da PESADA ou da LIGEIRA; que dizem, muitas vezes, as cartas que se devem jogar ou guardar.

No CHINCUI, cada carta pode ser falado, dependendo das circunstâncias e há que tomar em consideração que uma voz mal dada ou mal interpretada pode conduzir à derrota.

Por isso, recomenda-se que se aprendam bem as vozes e as oportunidades de as dizer.

19.1 - VOZ "PICO" - Quando se PICA uma carta, bate-se energicamente com ela na mesa ou diz-se "PICO".

Esta voz tem diversos significados, consoante é dita por quem inicia a mão ou joga no meio da mão.

SENDO O PRIMEIRO A JOGAR, PICA:

A) - Se tiver a VINTE E CINCO de um NAIPE

PICA o terno dando a entender que também tem o duque.

NOTA: Se já tiver saído o terno, pode PICAR com o duque tendo o às e assim por diante. Até é possível PICAR com o cinco tendo o quatro, se já tiverem saído as cartas altas.

B) - Se quiser que o companheiro venha a esse naipe

No caso, por exemplo, de ter chamado o terno de paus e ter o duque na mão, PICA uma carta baixa de paus, para o companheiro fazer a mão com o terno e voltar a paus para o duque.

C) - Se tiver o duque do naipe que PICA

Pode PICAR, mesmo sem ter saído o terno.

NÃO SENDO O PRIMEIRO A JOGAR, PICA:

D) - Se não tiver a carta pedida pelo companheiro

EXEMPLO: O jogador B vai fazer uma mão de ouros com o às.

O companheiro C não tem ouros, PICA a copas. Quer dizer que lhe está a pedir copas para fazer mão.

Se B não tiver copas, diz PICO e o companheiro já sabe que não lhe podem ir ao naipe pretendido.

E) - Se quiser pedir um naipe ao companheiro

É a mesma situação anterior mas, neste caso, faz o papel do jogador C.

IMPORTANTE - É PROIBIDO PICAR DEBAIXO DE MÃO

Chama-se PICAR DEBAIXO DE MÃO ao seguinte:

O adversário A joga, por exemplo, a dama de paus, B joga a quina, C joga a quadra. Se D tiver o terno e souber que o seu companheiro E pode agarrar a mão com o rei, NÃO PODE PICAR para dar a conhecer que tem carta alta de paus. Ou faz a mão com o terno ou deixa passar e arrisca.

Resumindo: PICAR DEBAIXO DE MÃO é querer que saia a carta maior e ficar com o terno.

PICAR DEBAIXO DE MÃO pode dar ao adversário a possibilidade de deitar o jogo abaixo e vencer a partida.

19.2 - VOZ "PICO NAS DÚVIDAS" - Se a mão vai na equipa adversária PICA-SE NAS DÚVIDAS para dizer aos companheiros que se tem o duque nesse naipe, mão tendo saído o terno.

Se o terno já tivesse saído, não tinha que PICAR NAS DÚVIDAS, mas PICAVA simplesmente por ter na mão a maior carta do naipe.

Chama-se a atenção para o seguinte: Na condição 19.1 C) PICA-SE tendo o duque sem ter saído o terno, por a mão ser nossa. 19.2 a mão é do adversário.

19.3 - VOZ "PICO É BOLO" - Esta voz é dada por quem não tem carta do naipe pelo companheiro e joga a última carta doutro naipe.

19.4 - VOZ "PICO, SE TEM MAIS REPICA" - Esta voz é dada por quem pica e o companheiro REPICA se também lhe interessa esse naipe. REPICAR é PICAR na mesma mão.

19.5 - VOZ "ESTRIJO" - Estrija-se uma carta nas seguintes situações:

A) - Para indicar que tem mais cartas desse naipe se for o primeiro a jogar nessa mão.

Em vez de ESTRIJO ESTA CARTA ou só ESTRIJO, também se pode dizer ESTA CARTA VAI ESTRIJADA.

B) - Para dizer ao companheiro que tem o naipe pedido

Este caso é igual ao referido em 19.1 D).

Quando o companheiro PICA e o outro tem carta para ir ao naipe pedido, em vez de PICO, diz ESTRIJO e o companheiro já sabe que pode guardar a carta boa que tem porque lá lhe irão ao naipe.

Outro exemplo é o seguinte: O jogador A chamou o três de ouros mas, antes de ir a ouros vai fazer uma série de mãos. Nessa altura diz ESTRIJO SEMPRE AO MEU TRÊS.

19.6 - VOZ "ESTRIJO E PICO" - Dá-se esta voz quando se inicia a mão e se tem no jogo:

A) - ÀS, REI e pelo menos mais uma carta desse naipe, isto é, ter o ÀS com o REI à terceira.

B) - Às e mais três cartas do mesmo naipe, isto é, ter o ÀS à quarta.

Resumindo: ESTRIJAR E PICAR é querer dizer que pode ter garantida a terceira mão de um naipe, ou que tem ÀS seguro.

19.7 - VOZ "TANTO ESTRIJO COMO PICO" - Esta voz é dada por quem inicia a mão e tem:

A) - DUQUE, ÀS e mais uma carta do mesmo naipe.

B) - Terno e ÀS do mesmo naipe.

Resumindo: Esta voz quer dizer pode vir a fazer duas mãos desse naipe.

19.8 - VOZ "ESTRIJO LARGO" - Esta voz é dada por quem inicia a mão e tem o REI pelo menos à quarta.

19.9 - VOZ "ESTRIJO LARGUITO" - Esta voz é dada por quem inicia a mão e tem o VALETE pelo menos à quarta.

19.10 - VOZ "BOLO" - Esta voz é dada no início da mão para indicar que não temos mais cartas desse naipe, isto é, está a jogar-se á ultima que temos.

19.11 - ATIRAR UMA CARTA - Não sendo propriamente uma voz, por não ser falada, este gesto de fazer deslizar uma carta pela mesa, significa que não queremos que venham a esse naipe, Usa-se quando se não pode PICAR a pedir carta, por não termos outra por PICAR. Assim, atirando naipes, podemos levar o companheiro a deduzir o que queremos.

DAS VOZES RESULTA:

1º - A MEIO DE UMA MÃO SÓ PODE PICAR OU ATIRAR CARTA.

2º - NO INÍCIO, DE UMA MÃO, PODE USAR-SE QUALQUER VOZ.

20 - ALGUMAS TÉCNICAS DO JOGO

20.1 - Quem tiver uma VINTE E CINCO SECA, joga sempre com o DUQUE em primeiro lugar e depois o TERNO. Assim, o companheiro se tiver o ÀS à 3º pode ainda fazer mais essa mão.

20.2 - Normalmente a LIGEIRA não sai com o naipe chamado.

20.3 - Não se deve esgotar o naipe PICADO pelos companheiros para termos sempre a hipótese de ir ao naipe pedido.

20.4 - Quando o adversário está a fazer uma LARGA e só tem ou duas cartas para entregar, devem-se sempre baldar cartas dos naipes PICADOS pelos companheiros para que, no fim, cada um fique com um naipe diferente, aumentando as possibilidades de fazer as duas últimas mãos ou livrar mesmo o CAPOTE.

20.5 - Nunca se deve SECAR uma carta que possa fazer a mão (DUQUE à 2ª, ÀS à 5ª, etc.)

Embora algumas destas clausulas sejam obrigatórias, a verdade é que, de facto, a maneira de jogar, é, acima de tudo, uma questão de atenção às vozes, às cartas saídas e perspicácia de cada um, para tentar fazer mãos e chegar aos 18 pontos de vitória.

21 - CONTAS

No final de cada partida fazem-se as contas.

O CHINCUI começou a jogar-me em Vasco Esteves de Cima a 5 centavos, passando sucessivamente a 10 Centavos, 20 Centavos, 50 Centavos, 1 Escudo e joga-se agora a 2 Escudos e 50 Centavos.

GANHANDO A PESADA - O que chamou recebe duas partes e o que foi chamado, uma parte.

GANHANDO A LIGEIRA - O que chamou paga a dois e o chamado paga ao terceiro.

HAVENDO CAPOTE - Paga-se ou recebe-se a dobrar.

HAVENDO QUARENTÃO ou CAPOTE AO REVÉS, as contas são igualmente a dobrar só que, nestes dois casos o que joga sozinho, recebe ou paga a todos.

Na versão de 4 participantes, cada um recebe ou paga uma parte.

Nas páginas seguintes vamos apresentar o desenrolar de 3 partidas de CHINCUI que poderão ser acompanhadas com um baralho de cartas, para se perceber melhor a técnica do jogo.

1ª PARTIDA

PARCEIROS - A, B, C, D e E

QUEM DÁ - Jogador E

MÃO - Jogador A

PÉ - Jogador E

DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS

	COPAS	PAUS	OUROS	ESPADAS
Jogo do A	4	R-7-6-5	R-7	6
Jogo do B	A-D-7	2	3-D	3-4
Jogo do C	R-V-5	3-4	A-6-5	Não tem
Jogo do D	3-2-6	Não tem	2-V	R-V-7
Jogo do E	Não tem	A-V-D	4	2-A-D-5

FALAS

Jogador A - PASSA

Jogador B - CHAMA TRÊS DE COPAS

EQUIPAS

PESADA - Jogadores B e D

LIGEIRA - Jogadores A, C e E

Sai o A que é MÃO. Como se vê tem várias alternativas:

- 1 - BOLA o 4 de Copas
- 2 - ESTRIJA LARGO a Paus
- 3 - Joga um Ouro
- 4 - Bola o 6 de Espada

Normalmente não sai ao naipe pedido porque é ir ao adversário, mas nem sempre é assim. Em alguns poucos casos até poderá convir ao naipe chamado.

Vamos admitir que A opta por bolar a Espada. Ao dizer BOLO, declara-se imediatamente da LIGEIRA porque fala desde o princípio.

Acompanhemos as mãos no jogo.

1ª MÃO

A - Bola o 6 de Espadas.

B - Ou faz a mão com o 3 ou deixa passar para mais tarde tentar apanhar o Às.

Como, porém, tem três parceiros à sua direita joga o 3.

C - Não tem Espadas e como a mão vai da PESADA joga uma Descartina, 5 de Copas.

Também podia picar a Paus mas não quer revelar o jogo tão cedo.

D - Dá pontos ao companheiro e joga o Rei.

E - Pica como o 5 de Espadas porque tem o 2 e já saiu o 3.

2ª MÃO

Começa a jogar o B que fez a mão.

B - 3 de Ouros.

C - 6 de Ouros

D- Joga o Valete mas não PICA porque é da PESADA e só pode falar depois de sair a carta chamada.

E - Joga o 4.

A - Joga o 7.

3ª MÃO

B - ESTRIJA o Às de Copas. Esta voz quer dizer ao companheiro que se tiver a 25 de Copas o deve deixar fazer o Às, porque a seguir vai dar-lhe a mão.

C - Valete de Copas.

D - Joga o 6.

L - Dama de Espadas.

A - 4 de Copas.

4ª MÃO

B - ESTRIJA a Dama de Copas para o companheiro fazer a mão.

C - Joga o Rei.

D - Pega de 3.

E - Para não deixar o Às de Paus à 2ª, joga o 2 de Espadas.

A - Dá o 5 de Paus.

5ª MÃO

D - Faz o última mão de Copas com o 2.

E - Dama de Paus.

A - 6 de Paus.

B - 7 de Copas.

C - 4 de Paus.

6ª MÃO

D - Bola o 2 de Ouros.

E - Valete de Paus.

A - 7 de Paus.

B - Valetes de Ouros.

C - 5 de Ouros.

Finalmente a PESADA tem de entregar as 2 últimas mãos.

RESULTADO FINAL

PESADA 18 pontos

LIGEIRA 17 pontos

2ª PARTIDA

Mantém-se a mesma distribuição de cartas, só que a MÃO sai agora com um Pau ESTRIJADO.

1ª MÃO

A - ESTRIJA o 5 de Paus.

B - Joga o 2 seco.

C - Agarra com o 3.

D - 7 de Espadas.

E - PICA a Paus com a Dama porque tem o Às e saíram 3 e 2.

2ª MÃO

C - Como não tem cartas para fazer mão, vai ao pedido do companheiro. Bola o 4 de Paus.

D - Valete de Espadas.

E - Às de Paus.

A - PICA com o 6 de Paus pois fica com a carta maior.

B - 4 de Espadas.

3ª MÃO

E - Bola o Valete de Paus.

A - Agarra de rei.

B - Valete de Ouros.

C - Às de Ouros para dar pontos aos companheiros.

D - Rei de Espadas.

4ª MÃO

A - 7 de Paus que faz mão por ser a última do naipe.

B - 7 de Copas.

C - Rei de Copas.

D - 6 de Copas.

E - Às de Espadas para dar pontos.

5ª MÃO

A - ESTRIJA 7 de Ouros.

B - 3 de Ouros.

C - 6 de Ouros.

D - Valete de Ouros.

E - 4 de Ouros.

6ª MÃO

B - Faz a mão com o 3 de Espadas.

C - 5 de Copas.
D - 2 de Ouros.
E - 5 de Espadas.
A - 6 de Espadas.

As restantes mãos são da PESADA.

RESULTADO FINAL

LIGEIRA 20 pontos

PESADA 15 pontos

Como se pode verificar, o mesmo jogo deu a vitória à PESADA no 1º caso à LIGEIRA no 2º caso.
Muitas vezes a carta de saída é determinante.

3ª PARTIDA

Esta partida não necessita de grandes explicações.

O jogador A tem o seguinte jogo e é MÃO:

COPAS3-2-A-6
PAUS3
OUROS2-A-R-V-D
ESPADAS.....Não tem

Como facilmente se vê, chama o TRÊS DE OUROS SECO.

Se lho derem, dá o 6 de Copas em troca e faz desde logo todas as mãos, isto é, DÁ UM QUARENTÃO.

Se lho não dão, PICA ao TRÊS CHAMADO com a Dama. O companheiro faz a mão e volta a Ouros.
Igualmente a PESADA faz as 8 mãos, dando CAPOTE à LIGEIRA.

CONCLUSÃO

A elaboração destas REGRAS tem dois objectivos.

Em primeiro lugar, transmitir os primeiros ensinamentos aos que quiserem iniciar-se na prática do jogo, manterem uma tradição que dura há quase meio século.

Em segundo lugar para que, no decorrer dos anos, não surjam novas versões que alterem a sua pureza inicial.

Foram elaborados por JOÃO ALBERTO FERREIRA DA SILVA para a CASA DO POVO DE VASCO ESTEVES DE CIMA, com a supervisão e aprovação dos "profissionais" residentes em Vasco Esteves de Cima:

JOÃO ALVES

ANTÓNIO ANTUNES ALVES

MANUEL LOPES FIGUEIREDO

JOSÉ BENTO

ANTÓNIO BENTO

CARLOS BARROCA (FINO)

Também um agradecimento especial para:

Carlos Antunes (Pisco) que enviou as folhas digitalizadas

Miguel Antunes que passou para texto (doc)