



O Cussec é um jogo de fortuna ou azar bancado em que se utiliza, para determinação dos resultados das jogadas, um conjunto de três dados (terno).

OS DADOS

Os dados obedecem aos seguintes requisitos:

- Mesma cor e transparência uniforme.
- Igual comprimento das arestas, dentro dos limites de 12 mm e 15 mm;
- A soma das pintas das faces opostas igual a sete;
- Pintas com o mesmo diâmetro e bem visíveis;
- Perfeitamente equilibrados.

O MATERIAL

Além dos dados atrás referidos, constitui também material próprio deste jogo uma campânula especial, que se compõe de:

- Uma peanha de base circular de material opaco e de cor preta, tendo na superfície superior um disco móvel forrado de flanela, ligado por baixo a uma alavanca apoiada no bordo externo da superfície superior da peanha. Completa o conjunto uma redoma de vidro transparente dentro da qual são encerrados os três dados.
- Uma redoma móvel opaca e de cor preta, que se ajusta e cobre completamente a redoma de vidro atrás citada e cuja base se prende à peanha por dois fechos laterais, diametralmente opostos.

A MESA

Nos casinos físicos, a mesa para a prática deste jogo é de formato rectangular; pode ser de um só quadro de marcação ou tabuleiro (mesa simples) ou de dois (mesa dupla), localizando-se entre eles a campânula.

AS APOSTAS E PRÉMIOS

Podem ser feitas apostas nas seguintes chances:

No «pequeno» (pontuação total, nos três dados, de 4 a 10, inclusive).

- Prémio - 1 vez a importância da aposta.

No «grande» (pontuação total, nos três dados, de 11 a 17, inclusive).

- Prémio - 1 vez a importância da aposta.

Num dado número de pintas de qualquer dos três dados.

- Prémio - 1 vez a importância da aposta, ou 2 vezes essa importância, se dois dados tiverem o mesmo número de pintas, ou ainda 3 vezes essa importância, se os três dados tiverem o mesmo número de pintas.

Numa dada combinação de dois dados com número diferente de pintas.

- Prémio - 5 vezes a importância da aposta.

Numa dada combinação de dois ou três dados com número de pintas igual.

- Prémio - 10 vezes a importância da aposta ou 30 vezes essa importância, se os três dados tiverem o mesmo número de pintas.

Numa dada combinação de três dados com número de pintas igual.

- Prémio - 190 vezes a importância da aposta.

Num qualquer conjunto de combinações dos três dados com número de pintas iguais.

- Prémio - 32 vezes a importância da aposta

Num dos números, de 4 a 17, correspondentes à soma das pintas dos três dados.

- Prémio - 65 vezes a importância da aposta, se o número for 4 ou 17;
- 32 vezes, se o número for 5 ou 16;
- 19 vezes, se o número for 6 ou 15;
- 12 vezes, se o número for 7 ou 14;
- 8 vezes, se o número for 8 ou 13;
- 7 vezes, se o número for 9 ou 12;
- 6 vezes, se o número for 10 ou 11.

As apostas efectuadas no pequeno e no grande perdem quando as pintas dos três dados forem iguais.

As paradas premiadas continuam a pertencer ao apostador.

Cada jogada só se considera concluída depois de efectuado o pagamento de todos os prémios. Só depois disso poderá a redoma de vidro ser coberta para início de nova jogada