

## Cussec

1 - 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 devem obedecer aos seguintes requisitos:

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

2 - 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, acha-se fixa 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.

3 - A mesa para a prática deste jogo será 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.

4 - Antes de se efectuarem as apostas, o pagador cobre a redoma de vidro com a redoma móvel e opaca, prende esta com os fechos e carrega na alavanca por três vezes consecutivas, fazendo, com essa operação, saltar os dados dentro da redoma de vidro, na sequência do que se acende, automaticamente, um pequeno quadro colocado em frente da campânula, dando-se com este sinal luminoso o início ao período destinado à marcação das apostas.

5 - Decorrido um espaço de tempo de duração adequada à correcta marcação de apostas, o pagador toca uma campainha, anunciando de seguida: «Nada mais. Vou abrir.» Solta, depois, os fechos, levanta a redoma móvel e anuncia oralmente o resultado da jogada e acciona os dispositivos eléctricos que tornam luminosas, no tabuleiro, as zonas das chances premiadas. O resultado é determinado pelas pintas das faces que ficam para cima.

6 - Se, levantada a redoma, dois ou três dados estiverem sobrepostos, o pagador declarará «Golpe nulo.», repetindo-se, nesta hipótese, as operações atrás referidas, ficando os jogadores com a liberdade de manter, retirar ou alterar as suas apostas.

7 - Podem ser feitas apostas nas seguintes chances:

- a) No «pequeno» (pontuação total, nos três dados, de 4 a 10, inclusive);
- b) No «grande» (pontuação total, nos três dados, de 11 a 17, inclusive);
- c) Num dado número de pintas de qualquer dos três dados;
- d) Numa dada combinação de dois dados com número diferente de pintas;
- e) Numa dada combinação de dois ou três dados com número de pintas igual;
- f) Numa dada combinação de três dados com número de pintas igual;
- g) Num qualquer do conjunto das suas combinações de três dados com número de pintas iguais;
- h) Num dos números, desde 4 a 17, correspondentes à soma das pintas dos três dados.

8 - Os prémios para as apostas referidas no número anterior são, pela mesma ordem das alíneas, iguais a:

- a) 1 vez a importância da aposta;
- b) 1 vez a importância da aposta;
- c) 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;
- d) 5 vezes a importância da aposta;
- e) 10 vezes a importância da aposta ou 30 vezes essa importância se os três dados tiverem o mesmo número de pintas;
- f) 190 vezes a importância da aposta;
- g) 32 vezes a importância da aposta;

h) 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 e 6 vezes se o número for 10 ou 11.

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

10 - As paradas premiadas continuam a pertencer ao apostador.

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