

A História do "Baralho"



A longa e polêmica história do baralho, que mantém os homens presos à uma mesa por horas, pelo simples prazer do risco, ou por alguma outra força desconhecida?

Jogos à parte, com o baralho a cartomante prevê o futuro; o mágico faz seu espetáculo; o tarólogo orienta seus clientes; o psicólogo aplica seus testes. Há o Baralho de 40 cartas, em que o valete é maior do que a dama, e o de 52 cartas, que é o tipo mais comum. Dados confirmados afirmam que três quartos da humanidade usam algum tipo de baralho, para algum fim. Mas afinal, como tudo isso começou?

Para saber onde o baralho foi criado, escolha uma carta, pois são muitas as origens: o imperador chinês, o faraó egípcio, o xeique árabe ou o marajá indiano. Agora, para saber como ele chegou a Europa, tire mais uma carta entre outras três: o guerreiro sarraceno, os cruzados ou o aventureiro cigano. Muito bem! Pois fique sabendo que quaisquer sejam as cartas tiradas, você acertou, pois o baralho, incrivelmente, surgiu através destas formas diferentes, em diferentes épocas e culturas. E acabou chegando à Europa também por mãos diferentes. Teria sido inventado na China, para agradar uma das amantes do imperador Sehun-Ho, segundo velhos relatos chineses. Mas não há unanimidade sobre isto. O inglês T. F. Carter, no livro *The Invention of Printing in China (A Invenção da Imprensa na China)*, publicado em 1925, faz referências aos jogos de cartas como sendo praticados já no ano de 969 para prever o futuro por adivinhos.

Se, por um lado, não há consenso a respeito destas datas, por um outro lado não há muita dúvida sobre o passado ocultista ou adivinhatório das cartas. O

antigo baralho indiano, por exemplo, tinha dez naipes, cada um representando uma das dez “encarnações da entidade Vishna”. Essa ligação com o sobrenatural também fica clara quando surgem alguns dados históricos.

Catherine P. Hargrave, que em 1930 publicou sua “História do Jogo de Cartas”, diz que no século XIV, os sarracenos introduziram no sul da Itália um jogo de baralho chamado “**Naiph**” – palavra que em hebraico quer dizer “**feitiçaria**” – a qual deu origem à palavra “**Naípe**” em português e espanhol. Existem no baralho quatro naipes diferentes, referindo-se aos quatro elementos reinantes no mundo da feitiçaria: Terra=**Paus**, representando os seres terrestres - simbolizado por uma plantinha ou a vida vegetal. Água=**Ouros**, representando os seres marinhos - simbolizado por uma pequena barra de ouro (o mais precioso dos metais), associado com a água (o mais precioso elemento do planeta). Ar=**Copas**, representando os seres alados - simbolizado por um coração, o propulsor da vida cárdio-respiratória e o mantenedor da vida no planeta. E o Fogo=**Espadas**, representando o extermínio dos três tipos de vida - simbolizado pelo ícone de uma espada que em conjunto com o fogo representa os dois instrumentos de conquista, nas guerras do passado.

Ocultista ou não, quando o baralho chegou à Europa entre os séculos XIII e XV, o prazer de jogar já existia. As apostas em jogos de dados (feitos em pedra ou osso), eram conhecidas em diversos países. O baralho vinha somar-se aos jogos anteriores, conquistando adeptos, certamente pelo místico fascínio que possui até hoje, somado ao quase infinito número de combinações matemáticas possíveis encontradas num prático maço de cartas, em tamanho de bolso.

Do Oriente, fosse da China ou da Índia, chegaram à Europa os baralhos numerados e divididos em naipes. Sabe-se que eram 56 cartas com quatro figuras: o rei, a rainha, o cavaleiro e o pajem (ou valete). As demais cartas eram numeradas de um a dez e os naipes já eram quatro, como nos baralhos de hoje, inspirados nos quatro naipes chineses, e não nos dez indianos.

Foi então que, na Itália, surgiu o primeiro baralho fabricado na Europa: O Baralho de Tarô. Eram (e ainda são) 22 cartas, das quais 21 numeradas em algarismos romanos, que representavam as forças naturais, os vícios e virtudes da humanidade. A 22ª carta, il matto (o "louco" em italiano), representava a liberdade total, não tinha número, e acabou dando origem aos coringas de hoje. Entre os anos de 1300 e 1400, juntando as 56 cartas do baralho asiático com as 22 cartas do tarô, os europeus passaram a jogar com um baralho de 78 cartas, muito popular na época, chamado Tarocchi na Itália, Tarau na França e Tarok na Alemanha.

Em seus primeiros tempos, o baralho era um passatempo para poucos: As figuras eram elaboradas e pintadas à mão, o que o tornava extremamente caro. Porém, já no começo do século XV, os xilófagos começaram a baratear-lhe a produção, depois de perceber que seu grande mercado estava na impressão e venda de baralhos, que se popularizavam muito depressa. Os naipes foram padronizados em paus, copas, ouros e espadas na França, Itália e Espanha, exceto na Alemanha: lá os naipes eram a folha, o coração, o sino e o pinhão. Surgiram o baralho espanhol e o baralho italiano de 40 cartas. Surgiram também os baralhos alemães de 36 ou 32 cartas (do 7 ao ÁS, passando pelas figuras), que é o mesmo baralho usado

para o pôquer no Brasil, diferentemente do baralho inteiro usado nos Estados Unidos.

Como não poderia deixar de ser, pelas suas próprias origens místicas, o baralho sempre foi cercado de muita “**superstição**” - superstição que leva até hoje, por exemplo, um jogador que perde com cartas novas exigir que se retorne o jogo com as usadas. Os fabricantes também não ousaram mudar muito, nem mesmo as costas das cartas, temerosos das forças místicas envolvidas no jogo.

Foram sentimentos como esse que talvez tenham impedido uma evolução maior no design dos baralhos. Temendo afastar a desconfiada clientela com inovações em demasia, e assim perder toda a mística envolvida, os fabricantes se mantiveram extremamente conservadores nas suas figuras de reis, damas e valetes. Neste século, porém, houve uma explosão: Heróis nacionais, mulheres nuas, tentativas de desenhos modernos, personagens da história e do cinema e até mesmo experiências de reconhecida qualidade artística, passaram a figurar nas cartas. Um baralho da marca Europa, fabricado na Espanha nesta década, recupera, em detalhes, os trajes da época da Renascença e vem acompanhado de um folheto, assinado pelo catedrático da Escola Superior de Belas Artes de Madrid, Professor Teodoro Miciano, explicando as vestimentas (diferentes para cada uma das doze figuras) e seus pormenores. Na antiga União Soviética, tentaram trocar valetes, damas e reis por heróis da Revolução de 1917, mas não deu certo. Toda tentativa de mudança falhou, dizem que por quebrar o misticismo envolvido.

De qualquer forma o baralho tornou-se um bom negócio até para os governos. Na Espanha e na França, por exemplo, a fabricação já foi monopólio estatal. Os

tentáculos do Estado vieram mesmo a influir no próprio desenho das cartas - a Inglaterra, que até 1828 cobrava meia coroa de imposto (muito dinheiro na época) por baralho vendido, exigia que o selo comprovante do imposto pago fosse impresso no ÁS de espadas; isso gerou uma tradição pela qual até hoje, mesmo não existindo mais o imposto, o ás de espadas leva a marca do fabricante ou outro distintivo que o diferencia de todas as outras cartas. Hoje, o baralho é encarado muito mais como um passatempo do que um instrumento de jogatina - do bridge ao rouba-monte, do buraco ao truco.

Em recente publicação de circulação mundial, os “Gideões Internacionais” divulgaram pesquisas profundas, afirmando algo estarrecedor a respeito da origem das cartas de baralho. Elas remontavam à época do Rei Carlos da França; datação esta coincidente com as afirmações da Enciclopédia Mundial. A afirmação deles é a que se segue.

As cartas foram criadas no ano de 1392 para uso pessoal do rei Carlos da França, quando este sofria de esquizofrenia e debilidade mental. O criador das cartas foi, seu mago-conselheiro; um homem degenerado, imoral e mau. Este homem fazia questão de escarnecer publicamente de Deus e de Seus mandamentos. Para sua criação maligna ele escolheu figuras bíblica (segundo ele): **O rei** representa o diabo (rei deste mundo), **a dama** representa Maria, a mãe de Jesus. Assim, de modo blasfemo, fez de nosso Senhor um filho de Satanás e Maria. Nesta trilogia Jesus seria representado pelo **valete** (um simples págem, bem inferior ao rei, ou seja a Satanás). Em cada carta, os ditos personagens são apresentados tanto eretos na parte superior, quanto de cabeça para baixo na posição inferior; insinuando ele, que há uma mistura de positivo e

negativo (bem e mal), em cada um dos três personagens representados. Copas e Ouros (cor vermelha) representam o sangue de Cristo. Paus e Espadas (instrumentos de morte na repressão francesa) representam a perseguição e destruição de todos os santos (comuns na França da época). Seu desprezo pelos Dez Mandamentos foi expresso pela quantidade das cartas numéricas (dez).

Quem conhece esta “origem diabólica” do jogo de cartas, compreende também as conseqüências diabólicas. Não é de admirar que a adivinhação e o ocultismo utilizam com maestria estas cartas, pois são sinais originariamente diabólicos. Assim também não é de se admirar que justamente no jogo de cartas se pragueje tanto, e o nome do Santo seja tão usado em vão. Na França o perdedor amaldiçoa o ganhador em nome de Deus, visando atrair a sorte dele para si mesmo. E percebemos pela experiência que tais terríveis desejos são ouvidos (do coração procedem as fontes da vida, que são expressas pelo falar de nossos lábios - Provérbios 4:23 - Mateus 12:34), pois os jogadores se abrem à ação do diabo, em meio à esta prática. A Escritura diz com clareza inconfundível: *"Não tomarás o nome do Senhor teu Deus em vão, porque o Senhor não terá por inocente o que tomar o seu nome em vão"* (Êxodo 20-7). Praguejar é um produto diabólico comum no jogo de cartas. Essa epidemia satânica contaminou muitos milhões que jogam cartas. E como pode ser diferente: *"Então a cobiça, depois de haver concebido, dá à luz o pecado; e o pecado, uma vez consumado, gera a morte"* (Tiago 1-15). O mal continuamente tem que conceber mal, e da mesma maneira como se joga cartas irrefletidamente, sem pensar sobre as terríveis origens, tão irrefletidamente e sem nenhuma razão

também o elevado e santo nome do Senhor é tomado em vão.

Também o Dr. Abraham Meister, teólogo messiânico, adverte contra as cartas comuns de jogar e contra as usadas para a cartomancia. Ele diz, entre outros: "Nenhum jogador de cartas conhece a realidade do diabo e dos demônios, que estão na origem desse jogo". Sempre de novo nos são pedidas fontes de referência. Elas são demais para serem enumeradas; as diversas enciclopédias mesmo se contradizem. Mas com certeza os jogos de cartas já são citados no século 14 na Europa. Atribui-se sua invenção aos magos egípcios. Mais de 90% da população dos países civilizados são dominados pelo jogo de cartas, por exemplo: pife-pafe, bridge, canastra, truque, bacará, pôquer, sessenta e seis, buraco, etc.

Advertimos insistentemente a cada filho de Deus que não se envolva com jogo de carta. A história da ciência oculta está estreitamente ligada com a criação das cartas de baralho. Não há dúvida de que as cartas, em virtude da sua origem blasfema, são diabólicas. Significativamente, a "Neue Brochhaus Ezyklopädie" (Nova Enciclopédia Brockhaus) diz entre outros, sobre a cartomancia: "prática comum de oráculo, para conseguir desvendar o futuro através de cartas de baralho, com procedimentos muito variados, valendo-se de assistência de espíritos, envolvidos com as cartas". A prática é de natureza supersticiosa. Êxitos, relatados a respeito de cartomantes e ciganas, poderiam ter sua razão no fato de que através do uso contínuo das cartas de baralho, são estimuladas capacidades mediúnicas, e a influência de espíritos. O primeiro cartomante conhecido, Francesco Marcolini, era exímio jogador de baralho,

antes de tornar-se conhecido e paralelamente ensinava sua ciência oculta na publicação "Sorti" (Veneza -1540).

Portanto, é claro que se agora com a aproximação do anti-cristo o ocultismo cresce em muitos aspectos, igualmente o jogo de cartas em todas as suas formas exerce grande atração, não somente as pessoas do mundo, mas também em membros da Igreja de Jesus. Aqueles porém que se dedicam aos jogos de cartas regularmente, oferecem uma brecha à ação do inimigo. Pela excessiva concentração, atingem níveis mentais próximos ao estado alpha, se abrindo à ação de espíritos malignos.

O "Baralho" é apenas uma das sutis algemas de Satanás. Existem muitas mais. A Bíblia diz: "*Todo o que comete pecado é escravo do pecado*" (João 8:34). Não são poucos os que se dizendo cristãos, vivem aprisionados pelos jogos de cartas de baralho. A Bíblia diz que "*Conhecereis a verdade e a verdade vos libertará*" (João 8:32). Este artigo é uma tentativa de libertá-lo de algo, cuja origem é ocultista e demoníaca. Os Cristãos dizem que é apenas lazer, sendo assim, poderiam também brincar com a "tábua de Ouijá" – ou a brincadeira de adivinhação utilizando-se de um copo de cristal e uma circunferência alfabeto-numérico – já que a origem dos dois instrumentos é a mesma. Se a origem pertence às trevas, nada de bom poderá brotar dela.

Se o Reino das trevas usa as cartas de baralho com maestria, o Reino da Luz deveria abominá-las, e condená-las. Se ímpios, ainda que não ocultistas, tem no baralho uma fonte de diversão, nós cristãos nunca deveríamos compartilhar de uma mesa com eles, pois estaríamos nos assentando à roda (mesa) dos escarnecedores, como nos alerta o Salmo 1:1. e tendo algum tipo de comunhão claramente proibida pelas

escrituras, como vemos em 2 Coríntios 6: 14-18. Nossa função como cristãos não é compartilhar das obras das trevas, mas antes denunciá-las como nos alerta Paulo em Efésios 5: 6-16.

Se você amado leitor tem algum tipo de envolvimento com qualquer tipo de lazer que faz uso de cartas de baralho, e este texto não foi o suficiente para convencê-lo do perigo desta prática; se você se julga maduro o suficiente para não ser influenciado por esta prática; pense que Paulo nos exortou a nos apartarmos até mesmo da aparência do mal (1 Tessalonicenses 5:22). Pense também que algum outro irmão, não tão maduro como você, pode, devido ao seu exemplo, ser induzido e contaminado por esta prática (1 Coríntios 8: 9-13). Ore com sinceridade ao Senhor pedindo a ele um espírito de sabedoria e revelação, como Paulo orou em Efésios 1:17, e o Senhor te conduzirá sabiamente.

<http://www.gideons.org/?HP=USA&LevelID=5&scLang=ent6>

Fonte: Gideões Internacionais