

Jogo Wyr

versão 1.09

Cartas, dados, tibiares e sorte - quatros componentes importantes para jogar Wyr.

Wyr é um jogo de cartas fictício, presente na obra fantasia brasileira "Tormenta", criada pelos Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, J.M. Trevison e Irmãos Svaldi; publicado pela [Jambo](#).

Através das referencias das obras "Inimigo do Mundo" e "Coração de Ruby", modelei Wyr como jogo de cartas real com regras simples. Aqui contém manual para jogar Wyr. Divirta-se.

Wyr é jogo com cartas e dados, que depende de estratégia e sorte. Apenas nobres podem jogar Wyr e é ilegal a todos que não sejam, podendo resultar um ato de crime. Mas cassinos e tavernas discretas oferecem mesas clandestinas deste jogo para quem puder pagar e jogar.

Materiais Necessários

- 1 baralho padrão de 52 cartas (sem coringas, a menos que use a variante Wyr com Hyninn).
- 2 dados de 6 lados (ou três dados para usar a variante Wyr com Nimb).
- 1 copo (opcional, para rolar os dados).
- Fichas ou dinheiro fictício.

Objetivo do Jogo

Acumular a maior quantidade de dinheiro apostado, chamado **Pote**, formando combinações estratégicas e rolando dados para vencer rodadas. O dinheiro deste jogo é chamado de **Tibar** (*Tibares* para o plural) com sigla **T\$**; e os jogadores são chamados de **Lordes**.

Número de Jogadores

- **Individual:** 2 a 5 jogadores.
- **Em Grupos:** 4 a 6 jogadores (formado por duplas ou trios).

Regras do Jogo

Preparação Inicial

"Todos vocês são lordes ou estão aqui para tornar um?"

Os *lordes* sentam ao redor da mesa, ou formam um círculo no chão, formando a **Mesa do Jogo**. O baralho, o copo e os dados ficam no meio dessa *mesa*. Cada *lorde* começa inicialmente com T\$ 100.

Ordem dos Lordes. Define a ordem de jogada, podendo ser sentido horário ou anti-horário da *mesa*. Se jogando em grupos, os membros dos grupos devem estar separados entre eles. Por exemplo, se há três grupos (A, B e C) de 2 pessoas (1 e 2), então a *Ordem dos Lordes* deve estar A1, B1, C1, A2, B2 e C2.

Um *lorde* é escolhido para embaralhar e distribuir 5 cartas para cada um (todas viradas para baixo e deixados na *mesa*). As cartas restantes formam o **Monte de Compras** e colocados em algum lugar da *mesa*, virados para baixo.

Aposta

"Aqui vemos quem gosta de jogar."

Sem ver as cartas, os *lordes* fazem apostas, podendo ser T\$ 10, T\$ 20 ou T\$ 50. Em grupos, cada pessoa deve apostar e todos os grupo devem apostar o mesmo valor - se um grupo apostar no total de T\$ 70, então outros grupos devem apostar T\$ 70. Em caso de impasse a menor aposta permitida é decidida.

Se o *lorde* não tiver o mínimo do valor aceitável, deve apostar tudo o que tiver. Após as apostas, os *lordes* podem ver as cartas.

Diferentes Apostas

Jogando sem grupos, os *lordes* podem fazer diferentes apostas ao longo desta fase. Se houver alguma inconsistência de valores nas apostas, os *lordes* tem estas condições:

1. **A maioria vence.** Se muitos *lordes* apostaram o mesmo valor, este valor é definido. Por exemplo, se três *lordes* apostaram T\$ 20 e dois *lordes* apostaram valores diferentes (T\$ 10 ou T\$ 50), o valor da aposta da *mesa* será T\$ 20.
2. **Menos é mais.** Se os *lordes* apostaram diferentes valores sem repetição, o menor valor é definido. Por exemplo, os *lordes* apostaram T\$ 10, T\$ 20 e T\$ 50 na mesa, o valor da aposta da *mesa* será T\$ 10.

Descarte e Troca

"Diplomacia é o ponto chave para ganhar riquezas."

Na vez do *lorde*, inicialmente pode descartar até 3 cartas da *mão*, colocando-as abertas próximo do centro *mesa* (*Descarte*). Feito isso, o *lorde* pode comprar as cartas do *Monte de Compras* **ou** pegar as cartas na *mesa*, descartadas pelos outros *lordes* (*Troca*).

O *lorde* precisa estar com 5 cartas na *mão* antes de passar a vez. Se não quiser descartar, pode passar a vez. Se algum *lorde* tiver com mais 5 cartas, a carta excedente é colocada no fundo do *monte*.

Todos os *lordes* devem terminar com 5 cartas na *mão*. Se houver um com menos, este deve completar a *mão* através das cartas descartadas (se houver) ou comprar no *Monte de Compras*.

Lorde de Wyr. O *lorde* que embaralhou torna-se o *Lorde de Wyr*. O *Lorde de Wyr* é aquele que joga antes de todos — um mestre da tática e da estratégia, que lança as primeiras cartas e define o campo de batalha da mesa. Isto é, ele é o primeiro a jogar e representa o início e fim das rodadas de *Descarte e Troca* — quando sua vez retornar na última rodada, a fase se encerra.

Na **primeira rodada**, o *Lorde de Wyr* inicia com uma ação especial: **Mão de Wyr**. Ele revela **duas cartas** do *Monte de Compras* e as coloca abertas no centro da mesa. Em seguida, ele **compra uma carta do monte**, ficando com 6 cartas na *mão*. Com isso, ele deve escolher uma das seguintes opções:

1. **Descartar 1 carta na mão**, criando uma terceira carta revelada na *mesa* (ficando com 5 cartas).
2. **Descartar duas ou três cartas na mão** e então trocar por cartas relevadas na *mesa*, a fim de completar a *mão* com 5 cartas (fazendo a *Troca*).
3. **Descartar duas ou três cartas na mão** e comprar novas cartas do *monte* para completar a *mão* com 5 cartas.

Após realizar uma das opções acima, o *Lorde de Wyr* encerra sua ação e a rodada segue com os demais *lordes*.

A fase *Descarte e Troca* permite realizara até 2 rodadas e apenas a primeira rodada tem essa mecânica de revelar duas cartas do *monte*. Na segunda rodada, as compras e trocas de cartas dos *lordes* são realizadas naturalmente sem adição de novas cartas vindas pelo *monte*.

Formação de Combinações

"A riqueza define a força de um lorde."

Com as cartas nas *mãos*, o *lorde* deve fazer combinações para ter garantia de vitória. As combinações valem pontos e são comparadas nesta ordem (da menor para a maior):

Combinação	Pontos	Exemplos	Frase
<i>Maior Tesouro</i>	1	Quando não houver nenhuma outra combinação, a maior carta da sua <i>mão</i> é o <i>Maior Tesouro</i> . Se na mão tiver 3, 8, 6, 5, Ás e Q; então Ás é <i>Maior Tesouro</i>	"Nem todo brilho é ouro... mas é o que me resta."
<i>Par</i>	2	Ter duas cartas iguais na <i>mão</i> . Se na mão tem 1, K, 8 e K; então os dois Ks são <i>Par</i>	"Dois aliados é o suficiente para virar o jogo."
<i>Trinca</i>	3	Ter três cartas iguais na <i>mão</i> . Se na mão tem 2, 7, 4, 7 e 7; então os três 7s são <i>Trinca</i>	"Três é o número da sorte — ou da ruína alheia."
<i>Aventureiros</i>	4	Ter cinco cartas sequenciais na <i>mão</i> . Se na mão tem J, 9, 10, 8 e Q; então a sequência 8, 9, 10, J e Q são <i>Aventureiros</i>	"Marcham juntos, lado a lado, como heróis em missão sagrada."
<i>Dragão</i>	5	Ter um <i>Par</i> e uma <i>Trinca</i> na <i>mão</i> .	"Onde há um tesouro, há um dragão guardando."
<i>Reis de Arton</i>	6	Na <i>mão</i> deve ter e somente deve ter as cartas 10, J, Q, K, Ás para fazer <i>Reis de Arton</i>	"Os reis voltaram. Curvem-se, mortais."

A ordem das cartas é: Ás, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K. Os valores das cartas para definir o *Maior Tesouro* vão de 2 (menor valor) a Ás (maior valor) - ordem crescente J (valete), Q (rainha) e K (rei). **Naipes das cartas não importam.**

Hora da Verdade

"Aqui termina o blefe - e começa o destino."

Tendo uma *mão boa* ou *mão ruim*, todos os *lordes* devem revelar suas combinações a mesa. O *lorde* com a melhor combinação rola os dados primeiro. A ordem de jogar os dados será de acordo com os valores das combinações.

Joga os dois dados de 6 lados e soma os todos os pontos: combinação + resultados dos dados.

Quem tiver a maior soma de pontos, ganha o *pote*.

Desempates

É possível ter empates nas combinações de cartas e nos pontos, há condições para desempatar:

1. **Desempate nas combinações de cartas.** Se houver *lordes* com combinações iguais, o desempate será aquele que tiver o melhor *Maior Tesouro* da combinação. Se ainda persistir, pega os melhores cartas de *Maior Tesouro* da *mão*.
2. **Desempate nos pontos.** Se houver *lordes* com pontos totais iguais, vence aquele que tiver a melhor combinação. Se ainda persistir o empate, desempata com as melhores cartas de *Maior Tesouro* da *mão*.
3. **Disputa na sorte.** Se a melhor combinação e as melhores cartas altas não desempatarem, os *lordes* devem desempatar através das rolagem dos dados, aquele que tirar o maior valor, desempata.

Reis tem Autoridades

Aquele que fez a combinação *Reis de Arton* tem benefícios:

1. O *lorde* que fez a combinação *Reis de Arton* pode rolar mais uma vez os dados e escolher a melhor o melhor resultado. Por exemplo, se a primeira rolagem totalizou 12 e a segunda rolagem totalizou 15, então o 15 será somado nos pontos.
2. Se *Reis de Arton* empatar na soma de pontos com qualquer outra *mão*, vence.
3. Se houver *lordes* com *Reis de Arton*, o pote é dividido. Em divisões com resultados quebrados, o maior resto é entregue por meio de regras de *Desempates*.

Próxima Rodada

O próximo *lorde* da *Ordem dos Lordes* embaralha, distribui e torna-se o *Lorde de Wyr*. *Lordes* sem dinheiro saem do jogo.

Fim do Jogo

O jogo acaba quando dois *lordes* saírem (sem dinheiro) ou quando todos da mesa já embaralharam uma vez.

O vencedor do jogo é aquele que tiver mais tibraes (T\$).

Regras Variantes

Wyrth com Hyninn

Segue as mesmas regras do Wyrth, porém terá carta adicional no baralho que é a *carta de Hyninn* (carta coringa). Adiciona somente 2 ou 4 *cartas de Hyninn* no baralho.

A *carta de Hyninn* substitui qualquer carta para formar combinações. Por exemplo, tendo em mãos: Ás, 2, Hyninn, 4 e 5. O Hyninn vira 3 para formar a combinação *Aventureiros*.

Wyrth com Nimb

Segue as mesmas regras do Wyrth, porém um terceiro dado de 6 lados é adicionado no copo e para **qualquer empate**, é decidido através de tirar o maior número da soma nas rolagens de dados.

Wyrth com Azgher

Segue as mesmas regras do Wyrth, porém o vencedor é aquele que tiver a menor quantidade de tibiares. *Lordes* que saíram da mesa não são válidos.

Wyrth com Thyatis

Segue as mesmas regras do Wyrth, porém todos os *lordes* terão a opção de rolar mais uma vez o dado com menor valor na fase *Hora da Verdade*, como se fosse a segunda chance para o dado.

Wyrth com Tenebra

Segue as mesmas regras do Wyrth, porém **todas as cartas** colocadas na mesa durante a fase *Descarte e Troca* **não** são reveladas - ficam viradas para baixo.