

Jogo Wyr

versão 1.05

Cartas, dados, tibares 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.
- 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(res)** 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

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 algum lugar da *mesa*,

virados para baixo.

Aposta

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.

Descarte e Troca

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 descartadas dos 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*.

Lorde de Wyrth. O *lorde* que embaralhou torna-se o *Lorde de Wyrth*. Ele é o primeiro a jogar e representa o início e fim de *Descarte e Troca* - se chegar a vez dele novamente, termina. Se o *lorde* quiser, pode descartar as cartas e comprar no *monte* na vez dele. Porém, se deseja fazer a *Troca*, deve esperar todos os outros *lordes* descartarem e trocarem as cartas; e assim pegar o que sobrou na *mesa* (deve informar aos *lordes* antes).

Se o *Lorde de Wyrth* passou a vez sem realizar algum descarte, o próximo *lorde* da *Ordem de Lordes* deve seguir as regras de *Lorde de Wyrth* na parte de querer descartas e comprar cartas; e realizar a *Troca*.

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*.

Formação de Combinações

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
<i>Maior Tesouro</i>	1	Se na mão tem 3, 8, 6, 5, Ás e Q; então Ás é <i>Maior Tesouro</i> (maior valor da carta da <i>mão</i>)
<i>Par</i>	2	Se na mão tem 1, K, 8 e K; então os dois Ks são <i>Par</i>
<i>Trinca</i>	3	Se na mão tem 2, 7, 4, 7 e 7; então os três 7s são <i>Trinca</i>
<i>Aventureiros</i>	4	Se na mão tem J, 9, 10, 8 e Q; então a sequência 8, 9, 10, J e Q são <i>Aventureiros</i>
<i>Dragão</i>	5	Um <i>Par</i> e uma <i>Trinca</i> na mão

Combinação	Pontos	Exemplos
<i>Reis de Arton</i>	6	Na mão deve ter e somente deve ter as cartas 10, J, Q, K, Ás para fazer <i>Reis de Arton</i>

As cartas vão de 2 (menor valor) a Ás (maior valor) - ordem crescente J (valeta), Q (rainha) e K (rei). Naipes das cartas não importam.

Hora da Verdade

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. Se houver empate de combinações, aquele que tiver o *Maior Tesouro* decide (dentro das cartas de *mão*).

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*. Se houver empate, desempate pela combinação mais o *Maior Tesouro*.

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 da partida é aquele que tiver mais tibraes (T\$).

Regras Variantes

Wyr com Hyninn

Segue as mesmas regras do Wyr, 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: 6, 7, Hyninn, 9 e 10. O Hyninn vira 8 para formar uma combinação *Aventureiros*.

Wyr com Nimb

Segue as mesmas regras do Wyr, 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.

Wyr com Azgher

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