



# A MANSÃO DA DISCORDIA

## Atualizações e Informações importantes

**03/04/2025:** Não constou de forma explícita no manual que, caso o time do bem vença o jogo, **apenas os traidores sem qualificação especial podem indicar quem é o dedo-duro (o líder não pode participar da indicação e nem dar pistas sobre o dedo-duro,** considerando que ele já possui essa informação).

# A MANSÃO DA DISCORDIA

Assista ao vídeo resumido sobre como jogar!

## Manual e Regras

Impresso em 01/04/2025



Uma versão mais recente deste manual pode estar disponível no site!  
Escaneie o código à esquerda para conferir.



## Conteúdo do Jogo

- 2 tabuleiros (mansão/marcadores)
- 1 dado de 6 faces
- 15 cartas de lealdade
- 12 cartas de Personagens
- 30 cartas de Evento
- 130 cartas de habilidades ou qualidades (1 delas é expansão)
- 12 peões
- 3 marcadores redondos
- 3 saquinhos ziplock
- 1 ampulheta de 1 minuto

## 1) Tempo de Jogo e Número de Jogadores

Este jogo é para **4 a 12 jogadores**, e o tempo estimado para uma partida completa é de 15 a 60 minutos, a depender do número de jogadores.

## 2) História

Um grupo de amigos ganhou um prêmio na loteria e, para comemorar, decide viajar para uma mansão em Pirenópolis, nos arredores de Brasília. Contudo, eles não sabiam que alguns dos amigos tramaram um plano para eliminar os demais premiados, com o objetivo de não dividirem com eles o prêmio recebido. Um dos amigos descobriu quem são os traidores (dedo-duro), mas não pode deixar os traidores saberem disso, caso contrário poderá ser eliminado antes que ele e os demais jogadores do bem consigam escapar. Por outro lado, o líder também deve esconder sua identidade dos demais amigos do bem, para evitar que sua eliminação vire o jogo para os amigos do bem.



## 3) Dinâmica Inicial

Organize os baralhos em 4 decks (leadade, eventos, rodada inicial e qualidades/habilidades (laranjadas), conforme o número de jogadores:

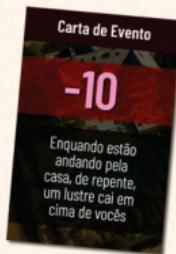
Cartas conforme o número de jogadores						
Jogadores	Amigos	Dedo-duro	Traidores	Líder	Pior Evento	Rodadas para Vencer
4	3	-	1	-	-9	4 (am.) / 3 (tr.)
5	2	1	2	-	-9	4 (am.) / 3 (tr.)
6	3	1	2	-	-12	4 (am.) / 3 (tr.)
7	3	1	2	1	-12	5 (am.) / 5 (tr.)
8	4	1	2	1	-14	5 (am.) / 5 (tr.)
9	4	1	3	1	-14	5 (am.) / 5 (tr.)
10	5	1	3	1	-14	5 (am.) / 5 (tr.)
11	5	1	4	1	-14	6 (am.) / 6 (tr.)
12	6	1	4	1	-14	6 (am.) / 6 (tr.)

Distribua as cartas de leadade aos jogadores. Em partidas com 5 ou mais jogadores, toque o áudio da dinâmica inicial através do QR Code acima. Em resumo, os traidores irão se reconhecer, o dedo-duro saberá quem são os traidores (mas não o recíproco). Em partidas com 7 jogadores, o líder saberá quem é o dedo-duro e tentará, de forma discreta, confiná-lo até a 3ª rodada vencida pelo time dos traidores para ter direito a vencer o jogo com uma rodada a menos que os amigos do bem.

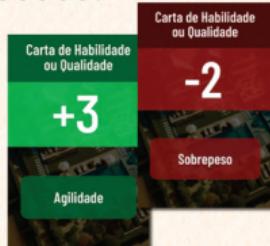
**Importante:** quem vai anunciar a derrota do seu time com antecedência é o dedo-duro. Ele deve atentar-se que, ao ser confinado até o momento indicado, o time dos traidores vencerá com uma rodada a menos e, quando isso acontecer, deverá informar aos demais jogadores que os traidores venceram. Ele também iniciará o debate para indicar quem é o líder dos traidores, a fim de tentar virar o jogo. Caso o dedo-duro não anuncie a derrota nesse momento, o time do bem perderá o jogo ao final, ainda que tenha vencido em rodadas, e não poderá virar o jogo indicando o líder dos traidores.

#### 4) Rodadas e Objetivos

Definidos os papéis, no início de cada jogada vai haver um **evento negativo aleatório** (compra-se a carta no monte de eventos), com pontuação aleatória indicada na carta, podendo ser de -6 a -14.



Na sequência, os jogadores devem usar uma habilidade especial de personagem (tópico 5) ou comprar, sem revelar, sempre 2 cartas aleatórias do monte de habilidades e qualidades. Elas poderão ser negativas (-1, -2, -3 e -5 (5)) ou positivas (+2,+4,+6 e +8 (5)). O jogador, conforme a sorte, bem como sua leadade/blefe, deve escolher apenas uma para ser jogada naquela rodada.



Ao final da rodada, o total de cartas jogadas deve ser igual ou maior que o número revelado na carta de evento para que nenhum jogador seja confinado, caso contrário, um dos jogadores será **confinado**.

**Caso o evento seja neutralizado** (o final da rodada resulte em número zero ou positivo), o **time do bem vence a rodada** (indicar no tabuleiro de marcações). Nesse caso, não haverá confinamento, mas uma carta de habilidade de algum dos jogadores será **revelada**. Os jogadores devem se posicionar nos cômodos do tabuleiro, sendo no máximo 2 jogadores por cômodo. Logo depois, o **dado** deve ser rolado para indicar o número de um dos cômodos no **tabuleiro**. Se houver só um jogador lá, a carta dele será revelada. Se houver 2 jogadores, o **dado** é rolado novamente para ver se a carta revelada será do primeiro jogador (números **pares**) ou do segundo (números **ímpares**). Se estiver vazio, role o dado de novo.

**Caso o evento não seja neutralizado** (o final da rodada resulte em número negativo), os **traidores vencem a rodada** (indicar no tabuleiro de marcações). Neste turno, um dos jogadores será **confinado**. Para confinar um **jogador**, inicia-se um debate e os jogadores devem indicar por maioria simples um jogador que acham que os prejudicou na rodada (**traidor**). **Mas atenção: os jogadores confinados não podem votar**. Em caso de empate, o jogador que começou a rodada define quem será confinado. Em partidas com até 6 jogadores, quem for confinado **não revela sua lealdade e fica confinado por apenas 2 rodadas**. Com 7 ou mais jogadores, o participante confinado deve revelar sua **equipe (amigos do bem/traidores)**, mas não pode **revelar se era dedo-duro, líder ou jogador simples**. O seu peão será posicionado no confinamento (tabuleiro de marcações) e, até o final do jogo, ele continuará jogando normalmente, contudo suas cartas de habilidade serão posicionadas ao final do tabuleiro de marcações (nas fileiras de cartas positivas ou negativas), pois passarão a contabilizar somente um ponto positivo ou negativo (cor da carta), ao invés de somar toda a numeração indicada.

Obs.: se o debate demorar, use a ampulheta.

Revelada a leadade do jogador confinado, caso ele seja traidor, faça a marcação no tabuleiro de marcações em relação ao número de traidores confinados. **Finalizada a rodada, um novo jogador, no sentido horário, deverá abrir uma carta de eventos do topo do monte e iniciar a compra no monte de habilidades/qualidades.**

**Observação:** o objetivo do jogo para ambas as equipes é vencer um número de rodadas específico, que varia conforme o número de jogadores.

**ATENÇÃO:** caso os amigos do bem vençam o jogo, os traidores deverão indicar um jogador que acham que é o **dedo-duro**. Caso acertem, os traidores viram o jogo. Em caso de erro, a vitória dos jogadores do bem é confirmada. Da mesma forma, caso os traidores vençam o jogo, a equipe dos amigos do bem pode indicar o **Líder** dos traidores e, caso acerte, eles é que viram o jogo (neste caso, somente quando houver 7 ou mais jogadores).

Por fim, caso o jogo esteja fluindo bem e os jogadores decidam aumentar o número de rodadas a serem vencidas, o tabuleiro de marcações permitirá que sejam contabilizados até 10 rodadas.

## 5) Cartas de Personagens

Junto com as cartas de lealdade (confidenciais), devem ser distribuídas para cada jogador uma carta de personagem (esta fica revelada para todos), a qual trará uma **habilidade especial** para cada participante. **Observações importantes:**

- 1) Alguns personagens possuem habilidades cumulativas, sinalizadas pela letra "e", que permitem que joguem cartas de habilidade e utilizem sua **habilidade especial** na mesma rodada. As habilidades alternativas ("ou"), obrigam o jogador a abrir mão de jogar cartas de qualidade na rodada em que aquelas forem utilizadas.

2) A habilidade dos personagens **Leandro** e **Nathanne** (que obriga os demais jogadores a lançarem suas cartas de forma reservada), quando utilizada, faz com que, na rodada seguinte, todos tenham que repassar ao participante do lado direito sua carta de personagem;

**Obs.:** essa e algumas outras habilidades exigem que o jogador que as for utilizar **anuncie o uso antes do início da rodada.**

3) A habilidade do personagem **Gabriel** não permite bloquear a habilidade dos personagens **João** e **Karen** (relacionada ao confinamento).

Segue junto com as cartas de habilidade e qualidade uma **carta preta (expansão)** que determina a redistribuição das cartas de personagem assim que ela for comprada (opcional)

## 6) Site e Dinâmica Inicial

Acesse o site deste jogo por meio do QR Code ao lado e toque o áudio da dinâmica inicial durante suas jogatinas! **O áudio deverá ser utilizado apenas com 5 ou mais jogadores (para 4 jogadores não é necessário).**



<https://cachorrocanado.github.io/mansao>

Um jogo idealizado por Gabriel Freitas Angst.

Colaboraram com testes e sugestões: KAMILA VENUTO, JOÃO ZAGO, Érica Costa, Lucas Ferreira, Camyla Tavares, Leandro Calderaro, Fábia Calderaro, Filipe de Souza, Karen Lima, Nathanne Monize, Felipe Carvalho, Pietro, ChatGPT.

Colaboraram também, testando o jogo: nossos amigos do grupo de jogatina do condomínio Living Park Sul.

Conheça mais sobre Brasília em:

[guiadebrasilia.com](http://guiadebrasilia.com)

