

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, sendo que a equipe dos traidores precisa sempre vencer uma rodada a **menos** que a equipe do bem.

**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 para cada equipe.

## 5) Rodada Inicial

A primeira rodada é **amistosa**, considerando que ao chegar na mansão, no primeiro dia, tudo parecia ir bem. Assim, cada jogador pega uma carta de habilidade/qualidade positiva e escolhe quem presentear. Essa carta será utilizada como terceira opção exclusivamente na próxima (segunda) rodada. Depois, se não utilizada, deverá ser descartada.

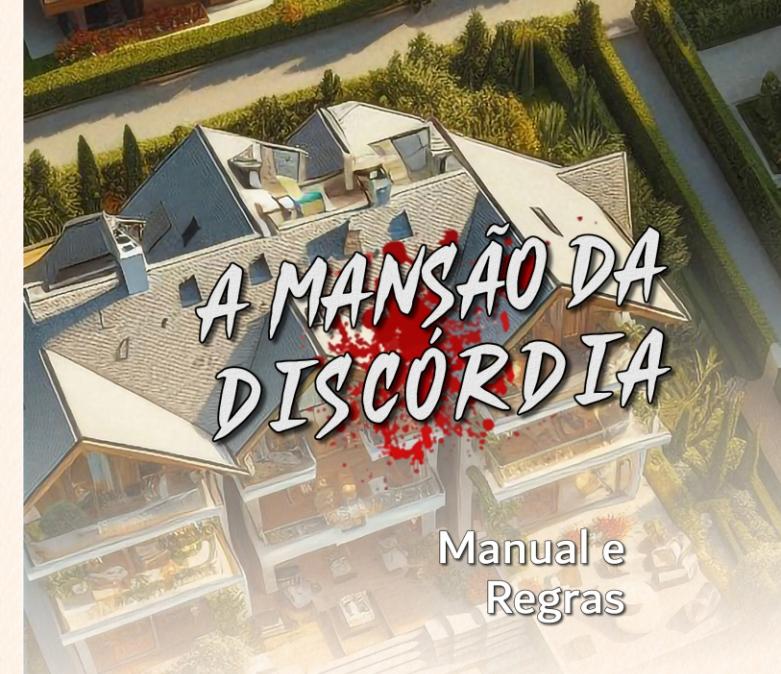
## 6) Observações Finais

É facultado realizar a rodada inicial amistosa, a critério dos jogadores.

## 7) Site e Dinâmica Inicial

Acesse o site deste jogo por meio do QR Code abaixo e toque o áudio da dinâmica inicial durante suas jogatinas!

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



## Conteúdo do Jogo

- 2 tabuleiros (mansão/marcadores)
- 1 dado de 6 faces
- 15 cartas de Lealdade
- 30 cartas de Evento
- 12 cartas da rodada inicial
- 254 cartas de habilidades ou qualidades
- 1 caixa para o deck de Habilidades
- 12 peões
- 3 marcadores redondos

## 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 20 a 45 minutos.

## 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

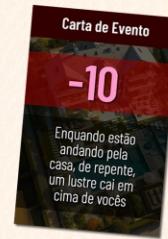
Organize os baralhos em 4 decks (leadade, eventos, rodada inicial e qualidades/habilidades (laranjadas), conforme o número de jogadores:

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

Distribua as cartas de leadade aos jogadores. Toque o áudio da dinâmica inicial através do QR Code acima. Em resumo, todos fecharão os olhos para que primeiramente os traidores se reconheçam e depois o dedo-duro saiba quem são os traidores (mas não o recíproco). O líder também é traidor, sabe quem são os outros traidores, mas ninguém sabe que ele é o líder.

## 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 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).

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 participar do debate nem votar.** Em caso de empate, o jogador que começou a rodada define quem será confinado. **O jogador 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, a partir de agora, 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, a depender da cor da carta, ao invés de somar toda a numeração indicada.