



# A MANSÃO DA DISCORDIA

## Atualizações e Informações importantes

Informações posteriores à impressão do manual que acompanha o jogo. Se você ainda não tiver lido o manual, **sugerimos ler ele primeiramente** para facilitar a compreensão do jogo e depois voltar aqui para ver as atualizações que foram incluídas posteriormente.

**25/07/2025:**

- Não constou de forma explícita no manual que, nos jogos com 7 ou mais jogadores (quando o líder está em jogo), caso o time do bem vença a partida, **apenas os traidores comuns podem indicar quem é o dedo-duro** (**o líder deverá se identificar e não poderá participar da indicação e nem dar pistas sobre o dedo-duro**, considerando que ele já possui essa informação). Os demais jogadores vão tentar lembrar de como o líder se comportou no jogo, pois ele tinha o objetivo de confinar o dedo duro até a penúltima rodada.
- Para utilizar as habilidades especiais alternativas ("ou") das cartas de personagens, o jogador deverá anunciar o uso no início da rodada, antes de as cartas serem distribuídas/compradas. Por outro lado, as cartas de habilidades cumulativas ("e") podem ser jogadas a qualquer tempo. **Obs.:** a habilidade que permite ao jogador confinado mentir ao revelar seu time é silenciosa, ela não precisa ser anunciada (personagens João e Karen).

- Todos os jogadores poderão utilizar suas habilidades especiais de personagens simultaneamente, devendo elas serem **resolvidas por ordem de solicitação, salvo a habilidade dos personagens Leandro e Nathanne** (em que as cartas de habilidade são jogadas de forma fechada, sem serem reveladas), pois essas serão resolvidas por último;
- Quando um jogador receber 2 cartas de habilidade e qualidade de outro jogador, ele não comprará cartas do monte nesta rodada, pois deverá jogar apenas com as cartas recebidas;
- **Quando qualquer carta de expansão for revelada, o jogador que recebeu-la deverá anunciar que possui uma carta de expansão**, seja qual for. Assim, a expansão deverá ser lida para todos os demais jogadores e, se for o caso, deve ser utilizada imediatamente. Depois, o jogador deve pegar uma carta nova para ser utilizada no lugar na carta de expansão. Se a expansão determinar a redistribuição das cartas de personagens, as habilidades especiais (personagens) já utilizadas serão mantidas (realizadas) e as habilidade dos novos personagens só poderão ser utilizadas na próxima rodada.
- Na dinâmica inicial de distribuição de lealdades, se o líder estiver em jogo (quando a partida tiver 7 ou mais jogadores), ele deve se reconhecer junto com os outros traidores, mas não pode indicar para os demais que é o líder. **Os traidores saberão que ele também é um traidor, mas não saberão que ele é o líder.**
- As cartas de personagem que possuem a habilidade especial de deixar de jogar na rodada atual para comprar 3 cartas na rodada seguinte permitem que o jogador compre cartas de habilidade e, não gostando delas, utilize sua habilidade para descartá-las e comprar 3 na rodada seguinte. **É um caso de habilidade especial alternativa em que o jogador poderá utilizá-la mesmo tendo comprado cartas, ele só deixará de jogá-las.**

- Quando for utilizada a habilidade especial dos personagens Leandro e Nathanne (em que as cartas de habilidade são jogadas de forma fechada), **as cartas de habilidade dos jogadores confinados valerão o total de pontos indicados e não ficarão limitadas a um ponto negativo ou positivo.**
- O manual menciona um antigo deck de rodada inicial, mas ele foi substituído pelo atual deck de personagens.

### **Variante com líder para 6 jogadores**

- O líder normalmente só entra em jogo com pelo menos 7 participantes. Contudo, se desejarem jogar com o líder em uma partida com 6 participantes, caso a equipe dos traidores vença a partida **e a equipe do bem tenha ganho pelo menos 3 rodadas durante o jogo**, será possível que os amigos virem o jogo se acertem quem era o líder entre os 2 traidores existentes. Se incluírem o líder nessa partida, lembrem-se de tocar o áudio para 7 ou mais jogadores no início da partida, mesmo jogando com apenas 6 jogadores.
- Outra forma de jogar com o líder em partidas de 6 jogadores seria **aumentando um 1 traidor** (as duas equipes ficariam com 3 jogadores cada. Mas dessa forma, **a pior carta de evento tem que ser -8**. Do mesmo modo, lembrem-se de tocar o áudio para 7 ou mais jogadores no início da partida, mesmo jogando com apenas 6 jogadores