



A MANSÃO DA DISCÓRDIA

Manual e Regras

Conteúdo do Jogo

- ⊙ 1 tabuleiro
- ⊙ 1 dado de 6 faces
- ⊙ 15 cartas de Lealdade
- ⊙ 30 cartas de Evento
- ⊙ 12 cartas da rodada inicial
- ⊙ 300 cartas de habilidades ou qualidades
- ⊙ 12 peões

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.



3) Dinâmica Inicial

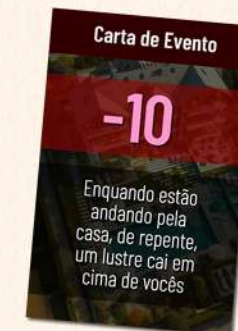
Organize os baralhos em 4 decks (lealdade, eventos, rodada inicial e qualidades/habilidades (laranjadas), conforme o número de jogadores:

Cartas conforme o número de jogadores						
Jogadores	Amigos	Dedo-duro	Traidores	Egoísta	Pior Carta de Evento	Rodadas para Vencer
4	3	-	1	-	-9	2
5	2	1	2	-	-9	2
6	3	1	2	-	-12	3
7	3	1	2	1	-12	3
8	4	1	2	1	-14	4
9	4	1	3	1	-14	4
10	5	1	3	1	-14	4
11	5	1	4	1	-14	4
12	6	1	4	1	-14	4

Distribua as cartas de lealdade 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 r e c í p r o c o) .

4) Rodadas e Objetivos

Definidos os papeis, 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 lealdade ou 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 todos possam continuar vivos, caso contrário, um dos jogadores será eliminado.

Se não houver eliminação, um **dado** é rolado pelo jogador que iniciou a rodada e, caso caia nos números 4, 5 ou 6, uma carta não utilizada de um jogador será revelada. Nesse caso, os jogadores devem se posicionar nos cômodos do **tabuleiro**, sendo no máximo 2 jogadores por cômodo. Logo depois, o **dado** deve ser rolado novamente e, desta vez, indicará 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**).

Para eliminar um jogador, inicia-se um debate e os jogadores devem indicar por maioria simples um jogador que acham que os prejudicou na rodada (traidor). Em caso de empate, o jogador que começou a rodada define quem será eliminado. O jogador eliminado deve revelar sua identidade e continuar jogando normalmente, a única diferença é que as cartas escolhidas por ele serão **limitadas a 1 ponto negativo ou positivo, conforme a cor da carta** (verde/vermelha). Assim, se a carta escolhida for +6, valerá como +1; se a carta escolhida -2, valerá como -1. Em ambos os casos, a carta deve ser jogada na horizontal (deitada).

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: os traidores se reconheceram e o dedo-duro sabe quem são eles. Caso todos os amigos do bem e o egoísta sejam eliminados, os traidores vencem o jogo. Assim, o objetivo do jogo é: 1) para os amigos do bem, vencer 2, 3 ou 4 rodadas, conforme o número de jogadores, pois terão conseguido escapar da mansão, ainda que fiquem vivos os traidores ou o egoísta; 2) para os traidores, eliminar todos os jogadores do bem e o egoísta; 3) para o egoísta, eliminar todos os jogadores, o que lhe permitirá receber o prêmio total sozinho (ele só vence sozinho).

ATENÇÃO: caso os amigos do bem vençam o jogo ou eliminem todos os traidores e o egoísta, **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.

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 incluir no jogo a lealdade egoísta, ele poderá ser substituído por amigo ou traidor, a critério dos jogadores.

Também é facultado realizar a rodada inicial amistosa, a critério dos jogadores.

