

A MANSÃO DA DISCÓRDIA

Manual e Regras

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 25 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

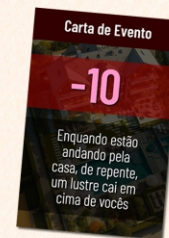
Organize os baralhos em **4 decks** (leadade, eventos, rodada inicial e qualidades/habilidades (laranjadas), conforme o número de jogadores:

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.)

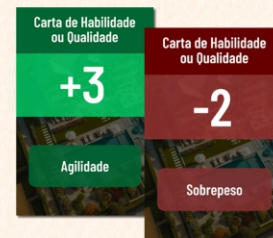
Distribua as cartas de leadade aos jogadores. Toque o áudio da dinâmica inicial através do QR Code acima. Em resumo, todos fecharão os olhos para que primeiramente os traidores se reconheçam e depois o dedo-duro saiba quem são os traidores (mas não o recíproco). O líder também é traidor, sabe quem são 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 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 nenhum jogador seja confinado, caso contrário, um dos jogadores será **confinado**.

Caso o evento consiga ser neutralizado (o final da rodada resulte em número zero ou positivo), o time do bem vence a rodada (marcar 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 (marcar 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.

Revelada a lealdade do jogador confinado, caso 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 dos 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.

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.

A MANSÃO DA DISCORDIA

