

A MANSÃO DA DISCÓRDIA

Manual e Regras

Conteúdo do Jogo

- 2 tabuleiros
- 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
- 4 marcadores

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.



3) Dinâmica Inicial

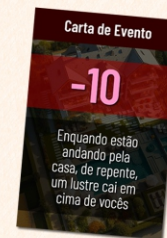
Organize os baralhos em **4 decks** (leadade, eventos, rodada inicial e qualidades/habilidades (laranjadas), conforme o número de jogadores:

Cartas conforme o número de jogadores						
Jogadores	Amigos	Dedo-duro	Traidores	Egoísta	Pior 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

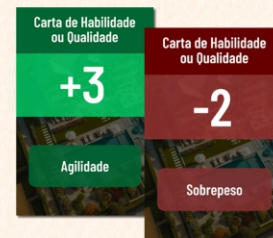
Distribua as cartas de leadade aos jogadores. Toque o áudio da dinâmica inicial através do QR Code acima. Em resumo, todos fecharão os olhos para que primeiramente os traidores se reconheçam e depois o dedo-duro saiba quem são os traidores (mas não o recíproco).

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**.

Se não houver confinamento, os jogadores devem se posicionar nos cômodos do tabuleiro, sendo no máximo 1 jogadores por cômodo em cada **tabuleiro** (pode haver dois jogadores no mesmo cômodo, desde que em tabuleiros diferentes). 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**).

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). 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), para diferenciar sua pontuação.

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 confinados, os traidores vencem o jogo. **Utilize também os marcadores nos tabuleiros para facilitar o andamento do jogo.** Assim, o objetivo do jogo é: 1) **para os amigos do bem**, vencer 2 a 5 rodadas, conforme o número de jogadores, pois terão conseguido escapar da mansão, ainda que permaneçam em jogo os traidores e/ou o egoísta; 2) **para os traidores**, confinar todos os jogadores do bem e o egoísta; 3) **para o egoísta**, confinar 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, 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.



A MANSÃO DA DISCORDIA

