

Memória da Discórdia - Regras

Café Matinal apresenta - **Memória, estratégia e traição, para 2 a 6 jogadores. Versão 3.0 - 23/08/2026.** Este documento reflete o jogo como ele funciona hoje em cafematinal.com.br/arena-discordia.php: **Reverso completo, Médico omissso, o Juiz acionável a qualquer momento, Prisão e fiança** (na Sobrevivência prender não mata mais, prende) com **auxílio reclusão, imunidade do Juiz e dos Caídos à prisão, Reverso que transfere a prisão, a fase final de 3 rodadas** e as áreas visuais **Prisão, RIP** e o **chat da mesa**.

1. Visão geral

Memória da Discórdia é um jogo da memória com cartas especiais. Você vira cartas em busca de pares; cada par encontrado pontua e muitas cartas especiais dão poderes de ataque, defesa e traição. Ganha quem terminar com mais pontos - ou o último de pé, dependendo do modo.

- As cartas ficam dispostas **6 por linha**, por isso o total é sempre múltiplo de 6.
- Cartas viradas **nunca revelam a frente** para os outros (proteção anti-trapaça).

2. Modos e baralho

Jogadores	Modo	Cartas	Pares
2	Dominação	24	12
3	Sobrevivência	36	18
4 a 6	Sobrevivência	48	24

- **Dominação (2 jogadores):** ninguém é eliminado; vence quem fizer mais pontos, com bônus por dominar e por terminar livre.
- **Sobrevivência (3+ jogadores):** a partir da **3ª rodada geral** o Revólver e a Bomba **matam**. Nas duas primeiras rodadas há **proteção inicial** (não morre).

Composição do baralho: um par de cada carta especial disponível para a mesa, mais **FigBots** (cartas comuns) preenchendo o restante.

- **2 jogadores:** Revólver, Policial, Bomba, Anjo, Colete, Reverso, Alforria, Ladrão.
- **3+ jogadores:** as acima + Rebelião, Juiz, Médico, Espião.
- **4 a 6 jogadores:** entram os **dois gêneros - Anja e Anjo, Policial feminina e Policial masculino, Ladra e Ladrão**. Cada dupla tem a **mesma habilidade**, mas **artes diferentes**: assim os dois pares não se confundem no tabuleiro (cada carta combina só com a de arte igual).
- O espaço que sobra é completado por **FigBots** (Café, Café sem Açúcar, Cappuccino, Café Verde e Café com Leite).

3. A vez e a pontuação

Na sua vez você **vira duas cartas**:

- **1ª carta virada:** +1 ponto.
- **2ª carta virada:** +1 ponto (mesmo que o par não combine).
- Se **combinar**, o par é seu e vale o **valor do par** (tabela abaixo), além dos +1/+1. Formar par **não dá jogada extra**.
- Se **errar**, as duas voltam a ficar escondidas e a vez passa.

- Os pontos **podem ficar negativos**.

Antes de virar cartas, no início da sua vez, você pode **usar uma carta do inventário** (ex.: sacar o Revólver, roubar com o Ladrão, usar o Espião, o Reverso, etc.).

Valor dos pares

Par	Valor	Par	Valor
Avatar (jogador)	+2	Alforria	+2
Revólver	+3	Rebelião	+2
Policial	+2	Ladrão	+2
Bomba	-3	Juiz	+3
Anjo	+3	Médico	+2
Colete	+3	Espião	+1
Reverso	+2	FigBot	+1

As moedas exibem o valor pela cor: **roxa = 1, dourada = 2, vermelha = +3**. A moeda vermelha da Bomba é registrada como **-3** (penalidade).

4. Avatares e Dominação (Modo Dominação)

Cada jogador tem um par com seu **avatar**. Ao formar um par de avatar (+2):

- se for o **seu** avatar, apenas pontua;
- se for o avatar de **quem te domina**, você **se liberta**;
- caso contrário, você passa a **dominar** aquele jogador por **2 turnos** dele.

No fim da partida (Dominação): **+2** por terminar livre e **+3** por terminar dominando alguém.

5. As cartas especiais

Revólver - *ativa, ofensiva* (par +3)

Um disparo, e é descartado. **Todo alvo perde 2 pontos**, mesmo salvo ou imune. Na Sobrevivência, **elimina a partir da 3ª rodada geral** (o atirador ganha +3 por eliminar). **Atirar é infração**, ainda que o alvo sobreviva - o atirador fica **procurado** (ver §7, Juiz). Na janela de reação, o alvo pode responder com **Colete** (bloqueia) ou **Reverso** (redireciona); qualquer jogador pode acionar o **Anjo**, e um **terceiro** pode acionar o **Médico**.

Policial (feminina / masculino) - *ativa, autoridade* (par +2)

Nunca cancela o disparo nem salva a vítima. Na janela, decide entre **prender**, **negociar** ou **aceitar corrupção**. Não pode punir a si mesmo, e o **alvo baleado não pune o atirador**. Se aceitar corrupção, fica com o roubo e **torna-se infrator**. Prender leva o infrator à **Prisão** na Sobrevivência (não mata) ou tira **-2** na Dominação - ver §9 - **Prisão e fiança**.

Bomba - *ativa, efeito imediato* (par -3)

Formar o par entrega uma moeda vermelha de **-3**. Nas **duas primeiras rodadas** fica **armada** e explode no **início da vez** do portador na 3ª rodada; da 3ª em diante **explode na hora**, abrindo a janela de salvamento (só **terceiros** com Anjo ou Médico salvam - a própria vítima não). **Somente o Colete cancela os -3**.

Anja / Anjo - *ativa, salvamento* (par +3)

Salva o portador ou qualquer jogador de **Revólver** e **Bomba**, na janela imediata da ameaça. Se **recusar** um salvamento possível, **não é descartado**: transforma-se em **Anja/Anjo Caído**. Com 4+ jogadores, **Anja** e **Anjo** são dois pares de mesma habilidade e artes distintas.

Anja Caída - *transformação, imortal* (0 ponto na transformação)

Perde a capacidade de salvar. **Imortal** a Revólver e Bomba, mas ainda sofre **-2** do disparo e **-3** da Bomba. Não pode ser roubada, presa, dominada, anulada por Reverso nem removida pelo Juiz. Uma vez por rodada geral usa a **Ganância**.

- **Ganância** (1x/rodada): substitui a jogada. Um jogador vivo (não-Anja) é tentado; ele **rouba até 3 pontos da vítima mais rica**, entrega tudo à Anja Caída e recebe **+2**. Não pode tentar a mesma pessoa em rodadas consecutivas.
- **Purgatório**: quem tem um **Anjo normal** pode **descartá-lo para eliminar uma Anja Caída** (e libertar quem ela dominava). Não é assassinato nem infração, e ninguém pode impedir.

Colete - *ativa, defesa* (par +3)

Protege **exclusivamente o portador** e bloqueia **um** disparo de Revólver **ou** uma Bomba. Contra a Bomba também cancela os -3. Não protege contra prisão. (Absorvendo um tiro, o saldo do portador fica em +1: +3 do par e -2 do disparo.)

Reverso - *ativa, transferência* (par +2)

Transfere para outro jogador, sem cancelar a ação (só muda o destinatário) e sem poder ser respondido por outro Reverso na mesma ocorrência. Três usos:

1. **Um disparo**: o **alvo** do Revólver redireciona o tiro para outro jogador.
2. **Uma ação hostil**: o **alvo** de um roubo do Ladrão redireciona o roubo para outro jogador (o ladrão continua sendo o infrator).
3. **A obrigação de revelar a 2ª carta**: na sua vez, após virar a 1ª carta, você passa a obrigação de virar a 2ª carta ao **jogador anterior** - que leva o +1, o par formado **e qualquer penalidade** (por exemplo, um par de Bomba). Sua vez se encerra normalmente.
4. **Contra a prisão**: ao ser preso, o portador do Reverso pode, numa janela curta, **transferir a prisão ao jogador anterior** - desde que ele esteja vivo, livre, não seja imune e não seja quem prendeu. O Reverso é consumido; não é infração. Se o anterior for inelegível, a prisão permanece com você e o Reverso não é gasto.

O infrator continua sendo quem iniciou a ação. O Reverso não impede julgamento nem Rebelião, e **não pode ser respondido por outro Reverso** na mesma ocorrência.

Alforria - *ativa, libertação* (par +2)

Liberta o portador ou outro subordinado. Encerra apenas a posse escolhida e não devolve pontos ou pares já transferidos. Não pode ser anulada por Reverso.

Rebelião - *ativa, libertação coletiva* (par +2)

Pode ficar guardada antes de existir qualquer posse. Quando ativada, **liberta todos os subordinados** e não pode ser anulada por Reverso. (3+ jogadores.)

Ladra / Ladrão - *ativa, permanente* (par +2)

No próprio turno, rouba em vez de revelar cartas: **todos os pontos** de um adversário **ou** uma **carta** do inventário dele. **Anjo, Policial e Revólver são imunes** ao roubo. Roubar é infração (o ladrão fica **procurado**). Se o alvo tiver **Reverso**, pode redirecionar o roubo. Depois, abre-se a **janela do Policial** (prender, negociar ou corromper).

Juiz - *passiva, permanente* (par +3)

Só age quando **acionado por outro jogador vivo** (nunca sozinho), no máximo **uma vez por rodada geral**. Não pode ser preso nem roubado. Prende infratores, liberta dominados, decide fianças (§9) ou manda desarmar a Bomba. Ver §7 - **Acionar o Juiz**.

Médico - *passiva, permanente* (par +2)

Acionado por um **terceiro** (nunca pela vítima nem por si mesmo). Salva de Revólver ou Bomba, **uma vez por rodada geral**. **Recusar** um atendimento válido é **omissão de socorro** - ver §8.

Espião - *ativa, informação* (par +1)

Observa secretamente **três cartas escondidas**, que passam a exibir a **marcação dourada** no verso (visível a todos, sem revelar a frente) até formarem par. Observar não pontua, e o portador **pode blefar** sobre o que viu. Descartado depois do uso.

FigBots - *comuns, sem habilidade* (par +1)

Café, Café sem Açúcar, Cappuccino, Café Verde e Café com Leite. Formar o par vale +1, além dos dois pontos das cartas viradas. Não ficam no inventário e podem ser entregues ao dominante como qualquer par transferível.

6. Infratores procurados

Um jogador vira **infrator** e continua **procurado até um Juiz o prender ou o jogo acabar** quando:

- **atira** com o Revólver;
- **rouba** com o Ladrão;
- **se corrompe** como Policial;
- **se omite** como Médico (§8).

Ser punido na janela imediata (pelo Policial ou pelo Juiz) **limpa** a marca.

7. Acionar o Juiz (a qualquer momento)

Qualquer jogador vivo que **não** tenha o Juiz pode **acioná-lo a qualquer momento**:

1. Ao acionar, aparece a **lista de infratores** atuais. Se não houver infratores, surge o aviso de que o Juiz não pode ser chamado.
2. O acionador **escolhe o acusado**; isso cria uma pendência aguardando o Juiz.
3. O **portador do Juiz decide: prender ou recusar** (1x/rodada; não julga a si mesmo).
 - **Prender: prende** (Sobrevivência, Juiz +2 - ver §9) ou **-2** (Dominação); o acusado deixa de ser procurado.
 - **Recusar / tempo esgotado:** o infrator **segue procurado**.

8. Omissão de socorro do Médico

Um Médico **elegível** que **recusa** um salvamento válido torna-se **infrator por omissão de socorro imediatamente**. **Só o Juiz** pode mandar prendê-lo - o **Policial não tem autoridade** sobre a omissão. A infração é registrada mesmo que o Anjo (ou outro efeito) salve a vítima depois.

- **Revólver:** a omissão é resolvida na janela imediata (Policial/Juiz).
- **Bomba:** logo após a explosão, a omissão é **levada automaticamente ao Juiz**.
- Sem Juiz elegível na hora, o Médico segue **procurável** via ***Acionar o Juiz***.

Prisão por omissão: **preso** (Sobrevivência, Juiz +2 - ver §9) ou **-2** (Dominação).

9. Prisão e fiança (Sobrevivência)

Na Sobrevivência, **prender não mata** - o infrator vai para a **Prisão** (o avatar aparece na área **Prisão**; a área **RIP** fica só para mortes por Revólver, Bomba, Roleta ou Purgatório). Quem prende é o **Policia**l ou o **Juiz** (ambos ganham +2 ao prender). Enquanto preso, o jogador:

- **continua vivo, mas não é um sobrevivente livre**;
- **perde a vez** automaticamente - não vira cartas, não usa nem reage com cartas, não domina, não rouba, não julga e não pode ser escolhido como autoridade;
- **conserva os pontos e o inventário** (bloqueados);
- **deixa de estar procurado** - a prisão já resolveu a infração.

Imunidade (§5): o **portador do Juiz** e a **Anja/Anjo Caído** **não podem ser presos** - a tentativa falha e o infrator segue procurado.

Reverso contra a prisão (§14): quem vai ser preso e tem **Reverso** pode, numa janela curta, **passar a prisão ao jogador anterior** elegível (vivo, livre, não imune, e que não seja quem prendeu). O Reverso é consumido e não é infração.

Auxílio reclusão: a cada **rodada geral**, todo preso recebe **+1 ponto** (registrado nas Ocorrências), para poder juntar a fiança.

Fiança (3 pontos): o preso pode **pedir soltura ao Juiz**, desde que tenha ao menos **3 pontos** e exista um **Juiz livre** que ainda possa agir na rodada geral.

1. O preso oferece **3 pontos** de fiança.
2. O portador do Juiz **aceita** ou **recusa** (isso consome a ação do Juiz da rodada geral; recusar nunca o torna infrator).
3. **Aceita:** os 3 pontos vão ao **banco** e o preso fica **livre**.
4. **Recusa / tempo esgotado:** o preso **continua preso**, sem desconto.

Na **Dominação** não há Prisão nem fiança: prender apenas tira **-2 pontos**.

10. Roleta Russa (desempate)

Se a partida terminar **empatada no topo**, o vencedor é decidido numa **Roleta Russa**. Os jogadores puxam o gatilho por vez; câmaras vazias vão sendo removidas, aumentando o risco a cada disparo, até alguém ser eliminado. **Nenhuma carta pode ser usada durante a Roleta**. Quem **teve o Revólver e não matou ninguém** entra com **vantagem** (define a ordem do primeiro ciclo).

11. Fase final (Sobrevivência)

Quando o **último par do tabuleiro** é formado e ainda há **dois ou mais jogadores vivos e livres**, a partida **não encerra na hora**: começa uma **fase final de 3 rodadas gerais de ação e reação**.

- Não há cartas para virar - nesta fase o jogador **usa uma carta do inventário** (ataque, salvamento, roubo, julgamento, etc.) **ou passa a vez**.
- Presos só podem pedir fiança no início do próprio turno.
- Quem morre, é preso ou vai ao Purgatório perde os turnos restantes.
- Se sobrar **apenas um vivo e livre**, ele vence na hora.
- Concluídas as 3 rodadas, aplicam-se os bônus finais e vence a maior pontuação entre os vivos e livres (empate no topo vai à Roleta).

Na **Dominação** não há fase final: ao esvaziar o tabuleiro, somam-se os bônus.

12. Fim de jogo

A partida termina quando a **fase final** se conclui, quando **todos os pares** são encontrados sem 2+ livres, ou quando **resta apenas um jogador vivo e livre**.

- **Sobrevivência: +3** por terminar **vivo e livre**.
- **Dominação: +2** por terminar livre e **+3** por terminar dominando alguém.

Vence quem termina **vivo e livre**; se houver mais de um, o de **maior pontuação**; persistindo o empate no topo (entre os vivos e livres), vai para a **Roleta Russa**. **Presos não são elegíveis** ao prêmio - se sobrar um único jogador livre, ele vence e os presos restantes perdem.

Documento gerado a partir do jogo publicado (catálogo e motor). Em caso de divergência, vale o comportamento em cafematinal.com.br.