



Insider

Diseñado por Kwaji, Daichi Okano, Kito Shinma, Akihiro Itoh
4-8 jugadores / 15 minutos / 9+
Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos
(jugandoconkitty@gmail.com / www.jck.cl)

¿Realmente tenemos libre albedrío? ¿Estamos controlados por lo que escuchamos y lo que vemos, incluso cuando pensamos que decidimos libremente? Habla con los demás jugadores y trata de encontrar las respuestas correctas o encontrar al infiltrado que manipula la discusión, y que hará todo lo posible para ocultar su identidad mientras engaña a los demás.

Este juego tendrá una ronda con las fases descritas a continuación. ¿Serán capaces los ciudadanos de identificar al infiltrado y ganar la partida?

Nota: Hay una variante sin infiltrado en el reglamento que no se cubre en este resumen.

PREPARACIÓN

- Coge tantas losetas de rol como jugadores haya. Es muy importante que las losetas de guía e infiltrado siempre estén disponibles.
- Devuelve las losetas de ciudadano sobrantes a la caja.
- Baraja todas las cartas de temática y forma un mazo con ellas.



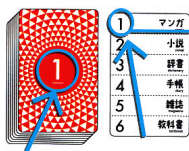
FASE 1: REPARTO DE ROLES

- Mezcla las losetas de roles y entrega una a cada jugador.
- El jugador que es el guía muestra su rol a los demás jugadores.
- Los demás jugadores mantienen su rol oculto.

FASE 2: DETERMINAR TEMÁTICA

El guía debe realizar y decir lo siguiente:

- *Todos cierren sus ojos.*
- Revela la carta superior del mazo. La temática de la ronda será la indicada por el número del reverso de la carta que quedo arriba del mazo.



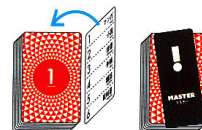
Si no conoces la palabra debes escoger otra.

Variante: El guía simplemente anota un concepto en un papel.

- *Ahora cerraré mis ojos.*
- *Infiltrado, abre tus ojos.* El infiltrado verifica cuál es la temática.
- *1, 2, 3, 4, 5.... Infiltrado cierra tus ojos.*

- *Abriré mis ojos.*

Vuelve a colocar la carta de temática sobre el mazo y coloca tu loseta de guía sobre la carta.



- *Todos abran sus ojos.*

FASE 3: PREGUNTAS Y RESPUESTAS

- El guía gira el reloj de arena.
- Los ciudadanos y el infiltrado comienzan a hacer preguntas cuya respuesta sea "sí", "no" o "no lo sé".
- El infiltrado puede hacer preguntas tratando de orientar a los jugadores pero sin ser evidente.
- La fase termina cuando un jugador hace la pregunta correcta ¿Es X cosa?
Recuerden quién hizo la pregunta final.
- No hay límite de preguntas, pero todas deben ser echas dentro del tiempo indicado por el reloj de arena.
- Si se agota el tiempo y nadie acierta → **Todos pierden.**

FASE 4: DISCUTIR

- El guía gira el reloj de arena (con todo su tiempo).
- Los jugadores conversan tratando de averiguar quién es el infiltrado (¿la pregunta de Juan no fue muy repentina? ¿por qué hiciste esa pregunta? Etc).
- Pueden parar esta fase antes de que acabe el tiempo si lo desean.

FASE 5: JUZGAR A QUIEN ACERTÓ

- Los jugadores deben levantar la mano si creen que el jugador que acertó a la temática es el infiltrado.
- El guía también vota.
- Ese jugador revela su rol.

| ¿Las manos levantadas son mayoría? | SI | NO |
|------------------------------------|--------------------------------|--------------------|
| ¿Era el infiltrado? | Ganan el guía y los ciudadanos | Gana el infiltrado |
| ¿Era un ciudadano? | Gana el infiltrado | A votar |

* Con 6 jugadores debe haber al menos 4 manos levantadas para ser mayoría.

FASE 6: VOTAR

- Todos los jugadores, incluyendo a quien acertó a la temática, señalan a la vez a quien creen que es el infiltrado.
- Si hay un empate entre dos jugadores, el jugador que descubrió la temática decide quién tiene la mayoría.

| ¿El jugador con mayoría de votos es el infiltrado? | SI | NO |
|--|--------------------------------|--------------------|
| Resultado | Ganan el guía y los ciudadanos | Gana el infiltrado |