

Säännöt

Pelin aloitus:

- Pelipakka koostetaan valitsemalla **yhdestä pakasta kortti jokaista pelaajaa kohden, miinus yksi pelaaja**. Tämän jälkeen pakkaan lisätään yksi **"huijari kortti"**. Kaikki kortit **sekoitetaan** ja jaetaan pelaajille **satunnaisesti yksi kortti per henkilö**.
- Pelaajat lukevat korteistaan kohdan "Paikka" ja "Rooli" ja muistavat ne. **Kortteja ei saa näyttää muille pelaajille**. Jos kortissa paikan ja roolin kohdalla on **kolme kysymysmerkkiä, tämä pelaaja on "huijari"**. Huijarin tehtävänä on **sulautua joukkoon** ja selvittää pelin läpi ilman, että jää kiinni.

Pelin kulku:

- Aseta pelikello ajastamaan **10 minuutiksi**. Kun kellon soitto kuuluu, **peili päättyy**.
- **Nuorin pelaaja aloittaa**. Hän saa kysyä keneltä tahansa pelaajalta **yhden kysymyksen**, johon kysytty pelaaja **vastaa oman roolinsa mukaan**. Vastaus voi olla niin ympäripyöreä kuin halutaan.
- Tämän jälkeen **kysymykseen vastannut** pelaaja **kysyy seuraavalta** pelaajalta, ja näin jatketaan. Peli jatkuu näin, kunnes aika loppuu.

Pelin lopetus:

- Kun aika loppuu, alkaa **äänestys**. Pelaajat äänestävät sitä, kenet he uskovat olevan **huijari**. Mikäli **enemmistö äänestää oikein** ja tunnistaa huijarin, **huijari häviää** ja kaikki muut pelaajat saavat yhden pisteen.
- Jos huijari jää kiinni, hänellä on mahdollisuus **varastaa pisteet itselleen arvaamalla paikan oikein**. Huijarilla on **yksi yritys arvata oikea paikka**. Jos hän **osuu oikeaan**, hän saa **varastettua kaikkien muiden pelaajien pisteet itselleen**. Mikäli enemmistö **ei tunnista huijaria, oikein äänestäneet** pelaajat saavat **pisteen itselleen**, ja huijari saa pisteen jokaiselta pelaajalta, joka äänesti väärin.