

EL INFILTRADO ®

1.- Cartas

1 carta Ciudadano
1 carta Portu
1 carta Chino
2 cartas Infiltrado Revolucionario
2 cartas Infiltrado Opositor
1 carta Corruptor
2 cartas Fanáticos
1 carta Enchufado
1 carta Bruja
1 carta Tentadora
1 carta Bachaquera
1 carta Borracho
1 carta Vigilante
1 carta Paramilitar
1 carta Guarimbero
1 carta Ladrón
Total: 19 cartas

2.- ¿Cómo se juega?

Después de barajar las cartas, se colocan dos cartas en el centro y se reparte una carta a cada jugador, cada carta indica según su color de fondo, si pertenece al bando del Infiltrado (rojo), al bando Ciudadanos (azul) ó al bando Ni ni (Naranja).

Todos cierran los ojos para la siesta, y cada personaje realiza su acción en su orden establecido.

Al terminar la siesta, todos abren los ojos y discuten para averiguar quién o quiénes son los Infiltrados.

Cuando termina el tiempo de discusión, se hace una votación y cada jugador señala con el dedo a quien considere el más sospechoso de los jugadores, y el que tenga más votos debe mostrar su carta y es eliminado.

Se puede votar por las cartas del centro (como si fuera otro jugador).

El Objetivo es descubrir a los dos infiltrados, haciendo Rondas: 1 Ronda Inicial (ver punto 4.A), 1 Ronda Cíclica (ver punto 4.B) seguidas de 2 ó más Rondas Extendidas (ver punto 4.C). Los detalles de como ganar se explican en el punto 7.

3.- Simulación y deducción

Los jugadores tienen roles asignados por suerte, que los dividen en dos bandos, pero como cada Jugador sólo conoce un fragmento de la información de quién es quién, e incluso de su propio Rol, debe analizar las acciones y argumentos de los demás para descubrir al Infiltrado, o para que no lo descubran si resulta que él es el Infiltrado.

4.- Modos de juego

- A. **Ronda Inicial:** que consiste de un siesta, discusión y votación.
- B. **Ronda Cíclica:** este modo de juego permite continuar la emoción de la ronda, los jugadores continúan con sus cartas, no se reparten las cartas, sino que cada jugador ve discretamente su propia carta, y se vuelve a hacer el proceso de la siesta, discusión y votación.
- C. **Ronda Extendida:** este modo de juego también permite continuar la emoción de la ronda, los jugadores continúan con sus cartas, no se reparten las cartas, no se repite la siesta, sino que se continúa discutiendo y se vota eliminando otro jugador, el jugador eliminado revela su propia carta y una carta del centro.

5.- Discusión

Al terminar la siesta, los jugadores discuten e intercambian la información que quieran. Pero como durante la siesta se cambian las cartas, algunos jugadores piensan que tienen un Rol, cuando realmente tienen otro. Por eso no pueden mirarse las cartas durante la discusión.

Los Infiltrados pueden decir la verdad o mentir haciéndose pasar por otros roles para no ser identificados.

6.- Votación

Tras X minutos de discusión, el Narrador cuenta hacia atrás:

"Diez, Nueve, Ocho, Siete, Seis, Cinco, Cuatro, Tres, dos, uno... ¡Todos a VOTAR!"

y todos votan simultáneamente a quien quieren eliminar, apuntando con el dedo hacia un jugador o hacia las cartas del centro (como si fuera otro jugador). No se pueden abstener de votar, ni votar doble.

El jugador con mayor número de votos es eliminado. Los detalles de como ganar se explican en el punto 7.

El jugador eliminado se levanta de la mesa dejando su carta boca arriba.

Si dos jugadores o más, reciben la misma cantidad de votos, se desempata jugando piedra papel tijeras.

Si el centro de la mesa recibe la mayor cantidad de votos, se revela una carta del centro.

7.- Cómo se gana

El bando de los Ciudadanos gana si:

- 1.- Los dos Infiltrados son eliminados, aunque haya sido eliminado otro Ciudadano. En este caso, todos los integrantes de los Ciudadanos ganan, incluidos los eliminados.

El bando de los Infiltrados gana si:

- 1.- Si quedan dos jugadores y al menos un infiltrado.
- 2.- Si el Guarimbero es eliminado.

8.- Reglas

Durante la siesta, los jugadores que no están activos en ese momento no pueden dar ningún tipo de información a otros jugadores por ningún medio (ni verbal, gestual, etc.).

Siempre debe haber 2 cartas más que el número de jugadores.

Se usan solo 2 Infiltrados, iguales o mezclados si lo desean, los otros 2 se guardan.

Se barajan las cartas y se reparten boca abajo, una a cada jugador.

Se colocan las cartas restantes, boca abajo, en el centro de la mesa.

Si se juega con el corruptor, se coloca a uno de los dos infiltrados en una esquina cerca de las 2 cartas del centro, para que el corruptor la use para asignar al nuevo infiltrado.

Cada jugador mira en secreto su carta, y la vuelve a colocar boca abajo en la mesa, frente a él, cerca de las cartas del centro, de forma que quede claro a quién pertenece cada carta, y que todo el mundo pueda alcanzar todas las cartas.

Los jugadores que reciben cambio de cartas son ahora el Rol (y bandos) de su nueva carta, aun que no sepan cual es, hasta el final del juego.

9.- Consejos:

Narrador: Da algunos golpecitos en la mesa para "tapar" los ruidos que pueden hacer los jugadores al realizar su acción. Usa un reloj un cronómetro con alarma para limitar la duración de las discusiones, por ejemplo, el de tu celular. Piensa que con grupos grandes (+7) puedes necesitar algo más de tiempo. Si es la primera partida de algún jugador o cuando introduzcas nuevos roles, asegúrate de dejar tiempo suficiente para que los jugadores hagan sus acciones.

Jugadores: durante la siesta, hagan pequeños ruidos, como mover los pies, o tocar levemente la mesa, siempre con los ojos cerrados, para confundir a los otros. Traten de jugar en una mesa en la que todo el mundo pueda alcanzar las cartas de los otros jugadores y del centro de la mesa. Quizá pueda ser útil separarse un poco de la mesa durante la siesta para facilitar el movimiento durante las acciones de los roles.

Variedad: Es posible usar roles adicionales en los juegos más allá de la configuración básica. Basta con desechar una carta y sustituirla por otra diferente. Usted puede utilizar prácticamente cualquier combinación de cartas, aunque probablemente no desea introducir más de 1 ó 2 roles nuevos a la vez, para que los jugadores puedan aprenderlos fácilmente.