MOLE IN THE CREW · REGLAS EN UNA HOJA

5 a 10 jugadores · 15-25 min · Una banda abre 5 cerraduras; los Topos sabotean desde dentro.

OBJETIVO

Banda: abrir 3 cerraduras y que los Topos no descubran al Contacto en la Huida. **Topos:** hacer saltar 3 cerraduras o descubrir al Contacto.

UNA CERRADURA

1. El Capo propone un equipo (puede incluirse).
2. Se debate y todos votan a la vez, con nombre. Aprueba más de la mitad; el empate rechaza. Tres rechazos seguidos: la cerradura salta (Patrulla).
3. El equipo juega en secreto Limpia o Sabotaje; la Banda solo Limpia.
4. Las cartas se barajan y se revelan una a una. Un solo Sabotaje: salta. Se dice cuántos, no quién.
5. El cargo de Capo pasa a la izquierda.

REPARTO (PARTIDA CLÁSICA)

Jug.	Topos	Dobles	Señuelo	Equipos 1-5	Sab./Topo	Votos
5	2	0	no	2-2-2-3-3	2	3
6	2	1	no	2-3-3-3-4	2	4
7	3	1	no	2-2-2-3-3	1	4
8	3	1	sí	3-3-3-3-4	1	5
9	3	1	sí	3-4-4-4-5	1	5
10	3	1	sí	4-5-5-5-6	1	6

ROLES

Topo (Topos): A los demás Topos (menos al Soplón). Juega Limpia o Sabotaje. Un solo Sabotaje hace saltar la cerradura. En la Huida marca al Contacto.

Soplón (Topos): A todos los Topos. Ellos no lo conocen y el Contacto no lo ve. Es un Topo más: sabotea y marca en la Huida.

Contacto (Banda): Un conjunto barajado de sospechosos, sin etiquetas. Guía a la Banda con votos y propuestas, sin decir quién es sospechoso.

Doble (Banda): Nada. Sabe que es de la Banda. Juega siempre Limpia. Aparece entre los sospechosos del Contacto.

Vigía (Banda): Recibe una coartada tras la 1.ª y 2.ª cerradura que salta con cartas. Un miembro del equipo que jugó Limpia. Es una pista, no una prueba.

Chófer (Banda): Nada extra. En la Huida protege a una persona (no a sí mismo). Si la acusan, la acusación se anula.

Banda (Banda): Nada. Sin poderes. Vota, juega Limpia y observa. Su marca en la Huida no cuenta.

LA HUIDA

Con 3 cerraduras abiertas, el Chófer protege a una persona y los Topos (y el Soplón) tienen una acusación conjunta: gana la pluralidad de marcas, el empate al azar. Si acusan al protegido, la Banda gana; si al Contacto, ganan los Topos; si a cualquier otra persona, la Banda escapa.

VARIANTES

Partida rápida: 3 cerraduras, gana quien llegue a 2; cada Topo sabotea una vez. **Cámara acorazada (7-10):** la cerradura 4 necesita 2 sabotajes. **Soplón avanzado (5-6).**

Hoja de referencia de https://mole-in-the-crew.web.app/como-se-juega · Mole in the Crew es un juego de TLL Developers. Puedes imprimirla y compartirla libremente.