TOPO

TOPOS



Sabe: A los demás Topos (menos al Soplón).

Hace: Juega Limpia o Sabotaje. Un solo Sabotaje hace saltar la cerradura. En la Huida marca al Contacto.

SOPLÓN

TOPOS



Sabe: A todos los Topos. Ellos no lo conocen y el Contacto no lo ve.

Hace: Es un Topo más: sabotea y marca en la Huida.

CONTACTO

BANDA



Sabe: Un conjunto barajado de sospechosos, sin etiquetas.

Hace: Guía a la Banda con votos y propuestas, sin decir quién es sospechoso.

DOBLE

BANDA



Sabe: Nada. Sabe que es de la Banda.

Hace: Juega siempre Limpia. Aparece entre los sospechosos del Contacto.

VIGÍA

BANDA

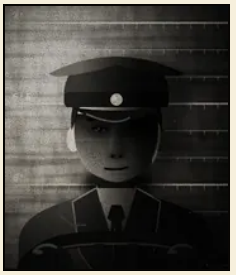


Sabe: Recibe una coartada tras la 1.ª y 2.ª cerradura que salta con cartas.

Hace: Un miembro del equipo que jugó Limpia. Es una pista, no una prueba.

CHÓFER

BANDA



Sabe: Nada extra.

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

BANDA

BANDA



Sabe: Nada. Sin poderes.

Hace: Vota, juega Limpia y observa. Su marca en la Huida no cuenta.