

La Talpa
Variante per nome in codice (5-8 giocatori)
By Neelix

Materiale necessario:

- mazzo 240 carte indizio
- 6 carte agenti (indifferente rosso/blu)
- 1 carte innocente
- 1 carta nera assassino 'La Talpa'
- 8 piccole buste di carta (non in dotazione del gioco).

Scopo del gioco: individuare La talpa.

Prendere un numero di buste pari al numero dei giocatori. Inserire in buste separate la carta talpa, la carta testimone innocente e un numero di carte agenti necessarie per arrivare al numero totale dei giocatori.

Distribuire casualmente le buste. **Solo chi riceve la busta con la carta testimone innocente lo rivela e la scopre sul tavolo.**

Egli invita tutti gli altri chiudere gli occhi, mescola il mazzo delle carte indizio, ne pesca una e la mette scoperta sul tavolo (uno dei due lati) con accanto la sua busta vuota. Memorizza la parola sulla carta e poi chiude gli occhi.

Invita poi il giocatore misterioso che ha ricevuto la carta talpa ad aprire gli occhi per memorizzare la parola sulla carta scoperta sul tavolo. Poi invita la talpa a richiudere gli occhi, annuncia che riapre i suoi e copre la carta sul tavolo con la sua busta vuota. Poi invita tutti a riaprire gli occhi.

Si aziona un timer di 5 minuti. A partire dal giocatore alla sinistra del testimone innocente ogni giocatore può fargli una domanda circa la parola da indovinare la cui risposta possa essere: **SI, NO o NON SO.**

Lo scopo è quello di indovinare entro i 5 minuti la parola segreta, mentre la talpa con le sue domande cercherà di sviare e confondere gli altri.

Se scade il tempo e la parola giusta non viene indovinata **tutti perdono e vince solo la talpa.**

Se invece entro lo scadere del tempo la parola viene indovinata, occorre scoprire chi sia la talpa.

Dopo una breve discussione tutti i giocatori decidono insieme se chi ha indovinato la parola sia la talpa o meno.

Poi egli scopre il suo ruolo, e si può verificare una delle seguenti 4 situazioni:

1	È la talpa	Ed è stato indicato talpa	Tutti gli altri vincono, solo lui perde
2	È la talpa	E Non è stato indicato talpa	Solo lui vince, tutti gli altri perdono
3	Non È la talpa	Ed è stato indicato talpa	Tutti perdono e vince solo la vera talpa
4	Non È la talpa	E Non è stato	Si procede ad

		indicato talpa	una seconda votazione
--	--	----------------	--------------------------

Nell'ipotesi 4 occorre trovare la vera talpa: dopo breve discussione i giocatori contemporaneamente puntano il dito su chi ritengono la talpa. Chi ottiene più voti deve scoprire il suo ruolo **(in caso di parità decide il giocatore che ha indovinato la parola segreta)**.

Se è la talpa, tutti gli altri vincono e solo lui perde.

Se è innocente, tutti perdono e vince solo la vera talpa che a questo punto si rivela e scopre la carta ruolo.