

Insider – 4 a 8 jogadores – 15 minutos

Cartas: 1 Mestre, 1 Infiltrado, 2 a 6 Comuns de acordo com o nº restante de jogadores.

Embaralhar as cartas e distribuir. O Mestre se revela. Todos os outros fecham os olhos. O Mestre escreve uma pista e fecha os olhos. O Infiltrado vê a pista e fecha os olhos. O Mestre esconde a pista, e então todos abrem os olhos.

5 minutos para adivinhar, fazendo perguntas ao Mestre que são respondidas com sim/não/não sei.

Se os 5 minutos passarem, todos perdem.

Se adivinharem, começa uma contagem regressiva cuja duração é o tempo que os jogadores levaram para adivinhar. Dentro desse tempo, todos, incluindo o Mestre, discutem e votam em quem é o Infiltrado. Se a maioria acertar, todos menos o Infiltrado ganham. Se a maioria errar, ou se não houver maioria, ou se acabar o tempo da 2ª contagem, o Infiltrado ganha sozinho.

Variante

Preparação: A carta do Mestre fica separada, junto com uma carta de Comum a mais. Das restantes, uma aleatória é exilada, virada para baixo. A carta extra de Comum é acrescentada ao monte junto com a do Mestre. Só então as cartas são distribuídas.

Se os 5 minutos passarem, o Mestre revela a carta de um jogador ou a exilada. Se revelar a carta do Infiltrado, todos menos o Infiltrado (se houver esse jogador) ganham. Se revelar um Comum, todos perdem.

Se adivinharem, quem adivinhou olha em segredo a carta de outro jogador ou a exilada. Ele diz o que viu, podendo mentir. Todos discutem e votam em qual carta, incluindo a exilada, é do Infiltrado. Se a maioria votar na exilada e ela for o Infiltrado, todos ganham. Se a maioria votar num jogador Comum e a exilada for o Infiltrado, todos perdem. Se a maioria acertar o jogador Infiltrado, todos menos o Infiltrado ganham. Se a maioria errar ou se não houver maioria, e houver um jogador Infiltrado, ele ganha sozinho.