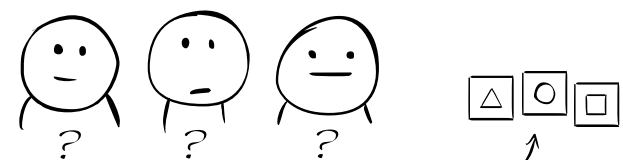


EN ESTA MESA HABRÁ TRAICIÓN, ES UN HECHO. ALGUIEN MIENTE Y NO HAY CON QUE DARLE, ES LA NATURALEZA DEL JUEGO. TENEMOS QUE ESTAR ATENTOS Y ATENTAS A LAS PEQUEÑAS SEÑALES, UN GESTO SUTIL, UNA MUECA INADVERTIDA PUEDE SER TODO LO QUE NECESITEMOS PARA ENCONTRAR AL TOPO. TENEMOS QUE SEGUIR DE CERCA CADA PALABRA, RECORDAR RONDAS PASADAS Y ANALIZAR LA INFORMACIÓN AL REPLICAR EL CONTENIDO DE CADA CAJA. HACER PREGUNTAS Y ESTUDIAR LAS RESPUESTAS, ES NI QUE DECIRLO OTRO PUNTO CLAVE ES ENTENDER QUE EL TOPO JUEGA CON LA CANCHA INCLINADA, AL PRINCIPIO PARECE FÁCIL PERO A MEDIDA QUE VAYAMOS COMPLETANDO EL TABLERO SE COMPLICA LA COSA. NO ME CULPEN A MÍ SINO A LA PROBABILIDAD QUE ESTABA ACÁ ANTES DE QUE LLEGÁSEMOS NOS O YO PERO A NO DESESPERAR QUE CON ASTUCIA Y PERSPICACIA SE PUEDE TORCER LA SUERTE. AQUÍ LA MENTIRA ES UN ARMA DE DOBLE FILO, Y LA VERDAD TAMBIÉN.



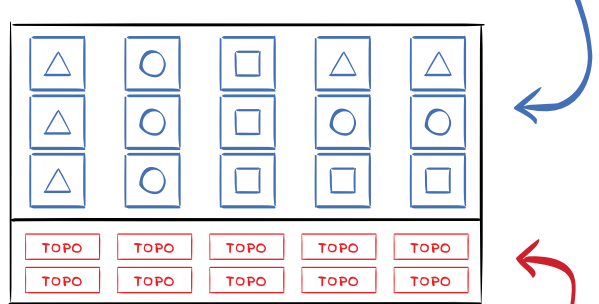
## ¿QUÉ ES TOPO?

TOPO es un juego para tres, donde **dos participantes cooperan para conseguir un objetivo común** mientras un tercero ("El Topo") **sabotea sus planes desde las sombras**.



Por turnos, los jugadores van a depositar fichas (de tres tipos) en cajas para formar distintas combinaciones.

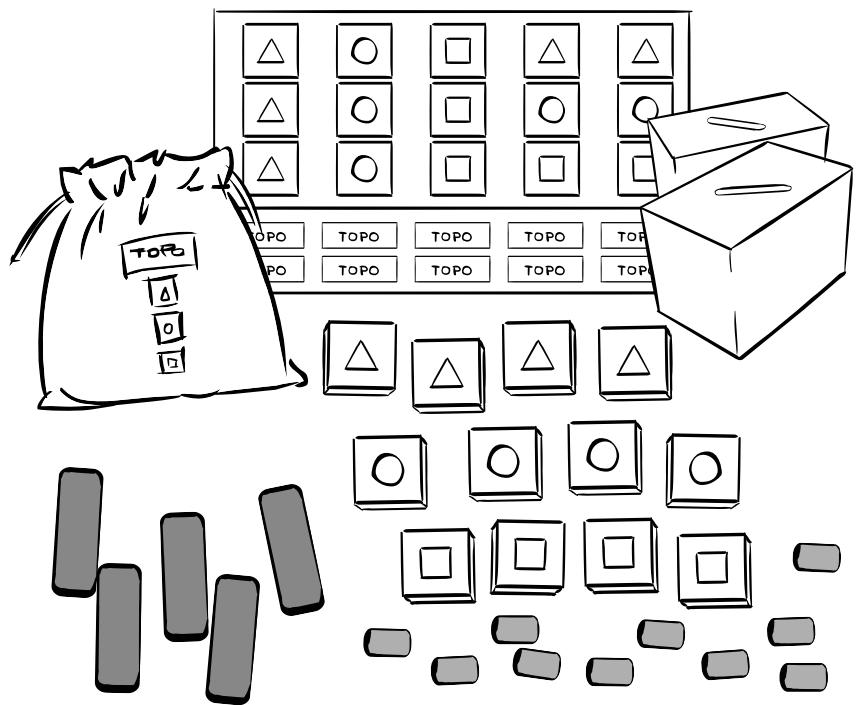
**El objetivo de los cooperadores es conseguir todas las combinaciones indicadas en el tablero.**



**El objetivo del Topo es sabotear las cajas que puedan contener esas combinaciones.**

## 1. PREPARACIÓN

Como primer paso vamos a desplegar todos los componentes y chequear que no falte nada.  
Deberías tener: 1 tablero, 1 bolsa de lienzo, 12 fichas con figuras, 2 cajas y 15 bloques de cerámica (5 grandes y 10 pequeños).

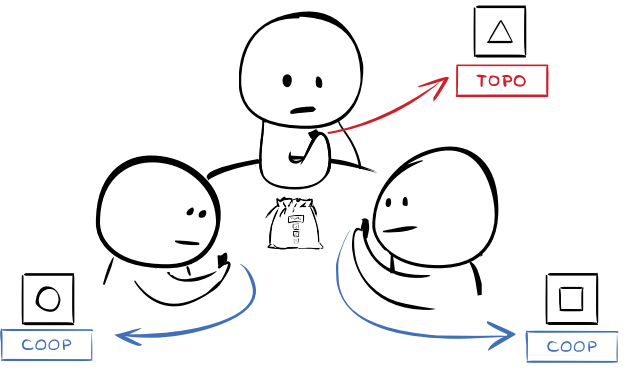


## 2. ASIGNACIÓN DE ROLES

El segundo paso es definir quién es **el Topo**, encargado de sabotear (sin revelar su identidad) los planes del resto durante toda la partida. Para esto ponemos 3 fichas en la bolsa, una de cada tipo: .

Luego, cada jugador va a tomar una ficha de la bolsa **sin que nadie mas en la mesa pueda verla**.  
**Quien saque el va a ser el Topo durante toda la partida.**

**En este paso es clave que cada jugador SOLAMENTE vea su ficha y mantenga en secreto su rol durante toda la partida.**



Completado este paso colocamos dentro de la bolsa las tres fichas recién utilizadas **más las 9 restantes, completando el pozo común.**

## 3. TURNOS Y ACCIONES

Durante su turno, cada jugador va a realizar 3 acciones en forma consecutiva.

**1º** Toma, al azar y sin que nadie más la vea, una ficha del pozo común (la bolsa que contiene todas las fichas de madera).

Habiendo visto la ficha puede discutir con el resto de la mesa posibles estrategias sobre en qué caja depositarla para juntar los sets indicados en el tablero.  
**2º** En este paso todo está permitido (decir la verdad, mentir, no hablar, etc), menos mostrar físicamente la ficha al resto.

Para terminar su turno, el jugador introduce la ficha en una de las dos cajas (a elección propia) y pasa la bolsa con el resto de las fichas al jugador de su derecha para que continúe la ronda.  
**3º**

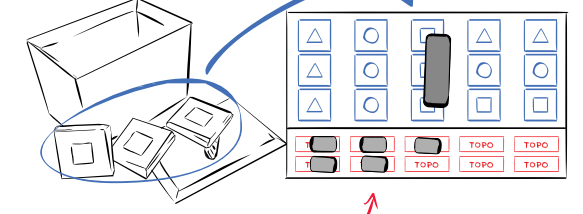
**Durante todo el turno, SOLO el jugador activo puede ver la ficha que le tocó. Incluso cuando la deposita en una caja lo hace sin que nadie la pueda ver.**

## 4. APERTURA DE CAJAS Y RESULTADOS

A medida que se sucedan los turnos, las cajas van a ir acumulando fichas.  
**El objetivo de los cooperadores es abrirlas cuando contienen exactamente 3 fichas formando alguna de las combinaciones del tablero.**

Para esto, entre turno y turno tenemos la posibilidad de abrir cualquiera de las cajas para revelar su contenido.  
El único requisito es que al menos 2 jugadores estén de acuerdo en abrirla. Si es así, procedemos a agitar la caja elegida (para esconder el orden en que ingresó cada ficha) y voltearla para dejarlas caer en la mesa.

Si la caja contiene exactamente 3 fichas formando alguna de las combinaciones del tablero, marcamos la combinación como completada.  
**¡Éxito de los cooperadores!**

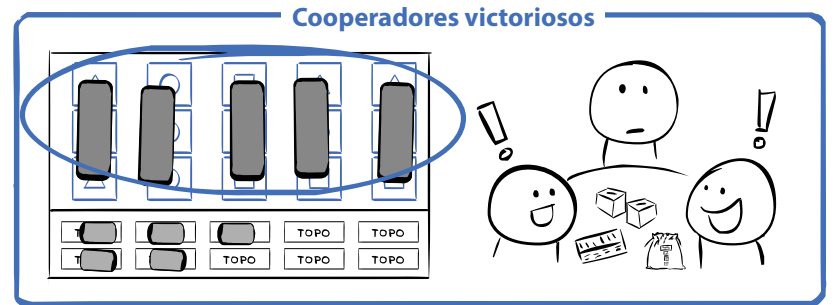


Si la caja contiene exactamente 3 fichas en una combinación que no aparece en el tablero o ya fue completada marcamos UN casillero de Topo.  
**Si la caja contiene una cantidad distinta a 3 fichas (pueden ser más o menos), marcamos DOS casilleros de Topo.**

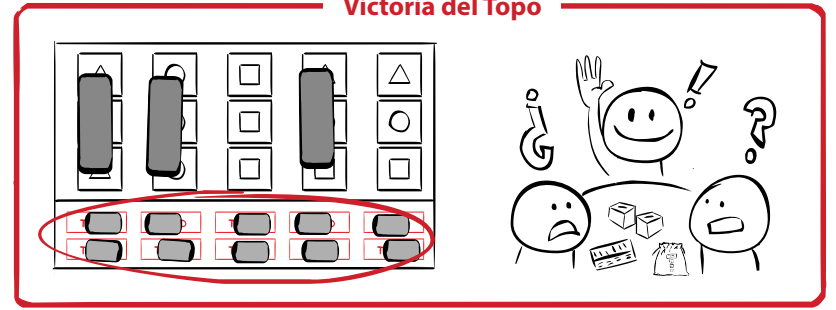
**Luego de abrir una caja y marcar el resultado en el tablero, la caja vacía se tapa nuevamente y todas las fichas vuelven al pozo común en la bolsa.**

## 5. FIN DE LA PARTIDA

Si los cooperadores consiguen, a partir de la sucesiva apertura de cajas, dar con todas las combinaciones del tablero antes de que se completen los casilleros de Topo, habrán logrado el objetivo común y ganado la partida.



Si se completan los casilleros del Topo antes que las combinaciones de los cooperadores, el Topo revela su identidad y es coronado victorioso, maestro del sabotaje y el engaño.



## 6. EL ÚLTIMO RECURSO

Hay una forma más, extrema y dramática, de dar por finalizada la partida. Cualquier participante puede, **EN CUALQUIER MOMENTO PERO SOLO UNA VEZ POR PARTIDA**, acusar formalmente a otro participante de Topo e iniciar una votación.

**En caso de conseguir 2 votos (incluyendo el de quien acusa) se da por finalizada la partida y el acusado debe revelar su identidad.**

**Si el acusado resulta ser Cooperador, el Topo ganó la partida.**  
**Si el acusado era efectivamente el Topo, los Cooperadores ganan la partida.**

## PREGUNTAS FRECUENTES

**¿Puedo mentir sobre qué pieza tomé aunque no sea el Topo?**  
Sí, no hay limitaciones en lo que se puede o no decir, de hecho es muy probable que todos tengan que mentir en algún momento por distintas razones o incluso que el Topo diga la verdad para despistar.

**¿Hay posibilidad de empate?**  
No, cada vez que se abre una caja sí o sí se marca algún casillero del tablero (sea por que se completó una combinación o por que el Topo obtuvo uno o dos puntos) hasta que alguno se complete.

**¿Una caja se puede abrir en cualquier momento?**  
Casi. El único momento donde no se puede es en medio de un turno. Si un jugador tomó una ficha de la bolsa y todavía no decidió donde depositarla, hasta que no lo haga no se puede abrir ninguna caja.

**¿Podemos anotar las jugadas (quién dijo que puso donde) durante la partida?**  
No lo recomiendo, pero si todos están de acuerdo, sí.

## ÚLTIMAS CONSIDERACIONES

Ya conocen las reglas, pero tengo un último mensaje antes de que comiencen las elucubraciones, el engaño y el sabotaje.

TOPO es un juego social, la forma final del mismo va a diferir entre grupo y grupo ya que se van a crear distintas dinámicas a partir de la personalidad y creatividad de sus integrantes. Si es un grupo nuevo, les recomiendo jugar una partida inicial con el único objetivo de aclarar dudas abiertamente sin preocuparse por ocultar roles. Una prueba sin pensar en el resultado les va a servir para terminar de entender las reglas e intuir las sutiles herramientas que pueden utilizar para engañar y deducir en una partida real.

Mi esperanza es que a medida que un mismo grupo juegue varias partidas, tal vez en distintas reuniones, vayan descubriendo y desarrollando distintos métodos de deducción y elaborados engaños en base a medias verdades, creatividad y astucia.

Y para terminar, recuerden que las reglas de este juego fueron diseñadas para crear discordia, si todo sale bien van a mentirse, engañar y traicionar a cada paso en búsqueda de la victoria. Espero que sea con humor y especial atención al hecho de que todo lo que sucede en una partida de TOPO es ficción.

Buenas partidas,  
Juan