



**¡APRENDE
A JUGARLO!**



Sos Discípulo en una sociedad secreta internacional que organiza reuniones en diferentes ciudades del mundo. La influencia de la organización atrae cada vez a más miembros y empezás a tener dudas sobre algunos de ellos... Sé prudente, hay Infiltrados entre ustedes y se sospecha que incluso se coló un Periodista.

Para verificar la identidad de los miembros, se creó una Palabra Secreta. Solo los Discípulos conocen esa palabra.

Tu misión como Discípulo es desenmascarar a los Infiltrados y al Periodista, ¡sin ser eliminado!

¿CÓMO SE JUEGA?

1. PREPARACIÓN

Agarrá de la caja todas las cartas de alguna misión que se adapte al número y edad de jugadores. Colocá la carta de Palabras Secretas de esa misión boca abajo en el centro de la mesa. Esta carta contiene la palabra correcta, es decir, la palabra que solo conocen los Discípulos. Mezclá las otras cartas de esa misión y repartile una a cada jugador (cada uno mira solamente la suya).

2. INICIO DE LA PARTIDA

Un voluntario elige un número entre 1 y 21, correspondiente a la Palabra Secreta para esta partida. Atención: si en ese número tu carta tiene una palabra, no sabés si sos un Discípulo o un Infiltrado (lo irás deduciendo o te enterarás al final). Si ves esta imagen (🕵️) en lugar de una palabra, sos el Periodista. ¡A disimular!

¿QUÉ HACE CADA ROL?

Discípulos: Reciben todos la misma Palabra Secreta. Su objetivo es desenmascarar a los Infiltrados y al Periodista.

Infiltrados: Reciben una palabra un poco distinta a la de los Discípulos, sin saberlo. Su objetivo es hacerse pasar por Discípulos.

Periodista: No recibe ninguna palabra, pero debe hacer creer que tiene una, mientras intenta adivinar la de los Discípulos.

Distribución de los roles según el número de jugadores:

NÚMERO DE JUGADORES

	4	5	6	7	8
DISCÍPULOS	3	3	4	4	5
INFILTRADOS	1	1	1	2	2
PERIODISTA	0	1	1	1	1



A. LA RONDA

Empezando por quien eligió el número y luego en sentido horario, cuando te toque vas a decir una **pista**: una palabra que relaciones con la Palabra Secreta que en tu carta figura junto al número elegido. ¡No podés repetir la pista de otro jugador ni decir tu Palabra Secreta ni un derivado! Prestá atención a todos, para tratar de descubrir tu rol y el de los demás.

Ejemplo:



PALABRA SECRETA = PERFUME

DISCÍPULOS



PALABRA SECRETA = AROMATIZADOR NO TIENE PALABRA SECRETA
INFILTRADO PERIODISTA

Consejo: si tu carta tiene una palabra, tratá de no dar información demasiado específica sobre ella, para evitar que el Periodista la adivine.

B. EL DEBATE

Cuando todos hayan dado sus pistas, debatan para decidir a quién eliminar en esta ronda. Si creés que sos un Discípulo, vas a tratar de eliminar al Periodista o a los Infiltrados. Si sos el Periodista o creés que sos un Infiltrado, tu objetivo es engañar a los Discípulos.

C. LA VOTACIÓN

Hagan una cuenta regresiva y todos a la vez señalen a UNA persona que quieran eliminar. ¡El jugador con el mayor número de votos es eliminado y debe revelar su rol!

- Si sos el Periodista y te eliminaron, ¡tenés una última oportunidad para ganar! Decí la que creas que es la Palabra Secreta de los Discípulos y fijate si acertaste (mirá vos solo la carta del centro). Si es así, ¡ganás la partida! Si no, estás eliminado y la partida continúa: ¡no reveles la palabra correcta!
- Si tenés una palabra y te eliminaron, mirá la carta de Palabras Secretas (¡vos solo!). Si tu palabra coincide con la de esta carta, eras un Discípulo. Si tu palabra es distinta a la de esta carta, eras un Infiltrado. Anunciá tu rol en voz alta. Sea cual sea, estás eliminado y la partida continúa.

En caso de empate en la votación, cada jugador empatado dispone de unos diez segundos para argumentar su inocencia. Después de eso los demás jugadores hacen una nueva votación señalando a alguno de los empatados. Si vuelve a haber un empate, esos jugadores son eliminados a la vez.

D. SIGUE LA PARTIDA

La partida continúa manteniendo la misma Palabra Secreta que en la ronda anterior. Ahora empieza la persona a la izquierda del jugador eliminado. Todos los que no fueron eliminados se turnan para dar una nueva pista sobre la misma palabra, seguido de un debate, y luego una nueva votación. Este proceso continúa hasta que todos los Infiltrados y el Periodista sean eliminados, o hasta que solo queden dos jugadores. **Si quedan un Infiltrado y el Periodista, gana el Infiltrado.**

3. FIN DE LA PARTIDA

Los Discípulos ganan si todos los Infiltrados y el Periodista son eliminados.

Los Infiltrados ganan si sobrevive al menos uno hasta el final sin ser descubierto.

El Periodista gana si sobrevive hasta el final sin ser descubierto (y no queda un Infiltrado) o si al ser descubierto adivina la Palabra Secreta.

4. ¿Y DESPUÉS?

¡Pueden jugar una nueva partida! Vuelvan al paso 2 y pídanle a un nuevo voluntario que elija otro número entre 1 y 21. ¡Sigue la diversión!

Consejo: cambiá la misión de vez en cuando para evitar que las Palabras Secretas sean memorizadas.

¡PARÁ DE LEER Y ANDÁ A JUGAR!

**UNA VEZ QUE HAYAS DOMINADO EL JUEGO,
¡PROBÁ USAR LA VARIANTE DE LAS ARMAS SECRETAS!
A CONTINUACIÓN TE LA EXPLICAMOS.**

VARIANTE: ARMAS SECRETAS (A PARTIR DE 6 JUGADORES)

Además de una carta de misión, en la preparación de la partida repartile boca abajo a cada jugador una carta de Arma Secreta (cada uno lee solamente la suya). Podés darle tu Arma Secreta, boca abajo, a otro jugador en cualquier momento de la partida, siempre que sea antes de la votación. Si recibís un Arma, tenés que hacer lo que dice su texto. Si no le das tu Arma a nadie, no se activa su efecto.

ACLARACIONES:

No podés usar en vos mismo el Arma Secreta que te fue repartida.

Un Arma se activa al ser entregada a otro jugador y se descarta de la partida al terminar la votación de la ronda en que fue activada. ¡Elegí el momento adecuado para entregar tu Arma!

Podés recibir varias Armas en la misma ronda; sus efectos se acumulan.

¡MUCHAS GRACIAS!

LOS AUTORES

¡Hola! Somos Pablo y Toño, los autores de Little Secret. ¡Qué bueno que te animaste a probar nuestro juego! Nos encantan los juegos de bluffing y por eso creamos este. ¡Poné tu mejor cara de póker para despistar a tu familia y amigos!



¡Esperamos que la pases tan bien jugándolo como nosotros creándolo!

TE VA A GUSTAR



Un juego ganador del
**GRAN PREMIO DEL
JUGUETE 2024.**

Traducción: Santi Szulman

Adaptación Gráfica: Paula Hernandez

