



# SECRETS

*Reglas*

# Premisa

Secrets es un juego de identidades ocultas que tiene lugar en la década de 1960. Los jugadores pertenecerán a la CIA, al KGB, o serán jipis. A veces, las afiliaciones cambian durante la partida, y siempre deben mantenerse en secreto.

## Objetivo del juego

Al final de la partida, el equipo (CIA o KGB.) que tenga más puntos será el ganador, a no ser que un jipi haya conseguido tener la puntuación individual más baja, en cuyo caso se alza con la victoria.

## Componentes

- > 29 Cartas de Personaje  
(3 Agentes Dobles, 4 Políticos, 2 Psiquiatras, 3 Detectives, 4 Periodistas, 6 Científicas, 3 Diplomáticas y 4 Asesinas)
- > 4 Cartas de Bala (con valores 0, -1, -2 y -3)
- > 1 Hoja de ayuda
- > 4 Cartas de ayuda
- > 10 Fichas de Identidad, 1 Ficha de NU, 2 Fichas de ayuda



4 CIA



4 KGB



2 Jipis



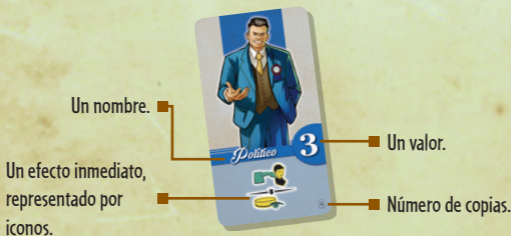
1 Ficha de NU



2 Fichas de ayuda

## Anatomía de una carta de Personaje

Cada carta de Personaje tiene 4 características.



## Preparación

El primer jugador activo será el que haya sido secuestrado por la CIA o el KGB más recientemente. También podéis decidirlo al azar.

Barajad todas las cartas de Personaje y colocad el mazo, boca abajo, delante del primer jugador activo.

Barajad las cuatro cartas de Bala y colocad el mazo, boca abajo, en el centro de la mesa. Después colocad la ficha de NU, la hoja de ayuda y las dos fichas de ayuda en el centro de la mesa.

Utilizad las fichas de Identidad siguientes en función del número de jugadores. Devolved las fichas de Identidad que no hayáis usado a la caja.



4 jugadores	2	2	1
5 jugadores	2	2	2
6 jugadores	3	3	1
7 jugadores	3	3	2
8 jugadores	4	4	1

Mezclad las fichas de Identidad y entregad una, boca abajo, a cada jugador. Colocad la única ficha sobrante boca abajo en el centro de la mesa.

Durante la partida, cada jugador añadirá cartas a su zona de despliegue, que está delante de cada uno. Al inicio de la partida, los jugadores no tienen cartas en su zona de despliegue.

## Informe de inteligencia

La información que tienen los jugadores al principio de la partida depende del número de jugadores:

- > **4 jugadores:** cada jugador mira en secreto su propia ficha de Identidad;
- > **5 o 6 jugadores:** cada jugador mira en secreto su propia ficha de Identidad y la ficha de Identidad del jugador de su **derecha**.
- > **7 u 8 jugadores:** cada jugador mira en secreto su propia ficha de Identidad y la ficha de Identidad del jugador de su **derecha**. Hecho esto, se muestra la ficha de Identidad **central** a todos los jugadores para después volverla a colocar boca abajo.

**Durante la partida no podéis volver a mirar ninguna ficha de Identidad salvo que un efecto de una carta os diga que lo hagáis.**

## Turno del jugador

Empezando por el primer jugador activo, cada jugador realiza su turno completo. El turno pasa después al jugador de su izquierda.

El jugador activo roba y descubre cartas del mazo de Personajes hasta que haya dos personajes **distintos**. Si las cartas descubiertas son iguales, sigue robando hasta tener **dos personajes diferentes**. Las cartas repetidas se colocan en el fondo del mazo de Personajes.

Nota: los jugadores pueden colocar las dos fichas de ayuda sobre la hoja de ayuda para recordar los dos personajes descubiertos.



El jugador activo coge las dos cartas de Personaje y escoge una en **secreto** para «La Oferta». Devuelve la otra al fondo del mazo de personajes.

**La Oferta:** el jugador activo ofrece la carta de Personaje, boca abajo, al jugador que elija (jugador objetivo). El jugador activo puede decir lo que desee, incluso mentiras y faroles. El jugador objetivo debe decidir si acepta o rechaza la carta que le ofrecen.

- Si la **acepta**, la carta se descubre y se coloca boca arriba en la zona de despliegue del jugador objetivo.
- Si la **rechaza**, la carta se descubre y se coloca boca arriba en la zona de despliegue del jugador activo.

Siempre que un jugador añade una carta a su zona de despliegue, **está obligado** a ejecutar su efecto.

Después, el mazo se entrega al jugador sentado a la **izquierda** del jugador activo, que se convierte en el nuevo jugador activo.

Al final del turno del jugador activo, si cualquier jugador tiene **dos cartas de Personaje iguales** en su zona de despliegue, coloca ambas cartas boca abajo. El valor de estas cartas será cero.



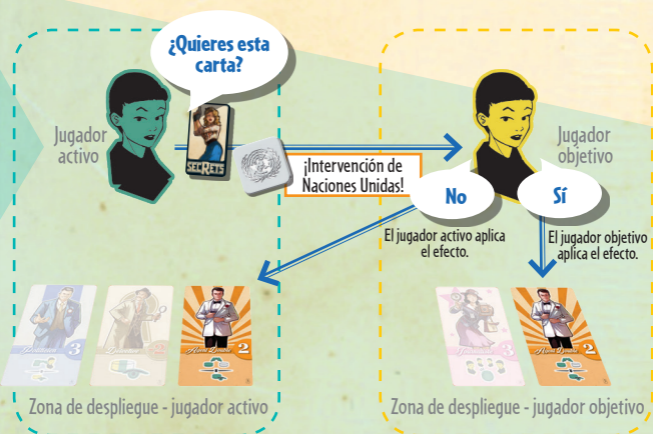
# Intervención de Naciones Unidas

Cuando termine el turno del jugador activo, el jugador que tenga **menos cartas** (Personajes y Balas) en su zona de despliegue coge la ficha de NU y se convierte en el jugador de NU. En caso de empate, nadie coge la ficha.



Si el jugador de NU ya no es el jugador con menos cartas en su despliegue, devuelve la ficha de NU al centro de la mesa.

Cuando **no es el jugador activo**, el jugador de NU puede interrumpir en cualquier momento «la Oferta», antes de que el jugador objetivo decida si acepta o rechaza la carta. El jugador de NU coge la carta y la coloca, boca arriba, en su zona de despliegue, ejecutando su efecto.



# Efectos de las cartas de Personaje

Durante la partida no podéis volver a mirar ninguna ficha de Identidad salvo que un efecto especial os diga que lo hagáis.

## Leyenda:



## Psiquiatra (-1)

Intercambia las fichas de Identidad de otros dos jugadores.



## Agente Doble (+2)

Intercambia tu ficha de Identidad con la ficha de Identidad del centro de la mesa, y después mira en secreto tu nueva ficha.



## Político (+3)

No coloques esta carta en tu zona de despliegue. Debes colocarla en la zona de otro jugador que elijas, y mirar, en secreto, la ficha de Identidad de ese jugador.



## Periodista (+3)

Muestra a todos los jugadores tu ficha de Identidad, pero tú no la mires.



## Diplomática (+1)

Descubre la ficha de Identidad del centro de la mesa de forma que todos los jugadores la veais, y después colócala de nuevo boca abajo. Hecho esto, todos los jugadores cierran los ojos y tú **debes** intercambiar la ficha del centro por la ficha de Identidad del jugador de tu izquierda o del jugador de tu derecha.



## Detective (-2)

Mira, en secreto, cualquier ficha de Identidad. Puede ser la tuya, la de otro jugador o la que está en el centro de la mesa.



## Científica (+5)

La primera científica que añadas a tu zona de despliegue no tiene ningún efecto. Cuando añades la segunda, coloca **TODAS** tus cartas de Personaje boca abajo, incluyendo las dos científicas. Las cartas boca abajo tienen valor 0.



## Aesina (0)

Roba la primera carta del mazo de Balas y mírala en secreto. Dásela boca abajo a otro jugador, que la colocará en su zona de despliegue. El jugador que coge la bala **no puede mirar** su valor hasta el final de la partida. Las cartas de bala tendrán un valor de 0, -1, -2 o -3 al final de la partida.



# Fin de partida

## 4 a 6 jugadores:

Cuando un jugador coloca la **quinta** carta (personaje boca arriba o boca abajo, o Bala) en su zona de despliegue, la partida termina al final del turno. Los efectos de los personajes se ejecutan de la forma normal.

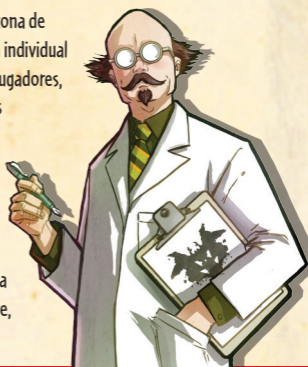
## 7 u 8 jugadores:

Cuando un jugador coloca la **cuarta** carta (personaje boca arriba o boca abajo, o Bala) en su zona de despliegue, la partida termina al final del turno. Los efectos de los personajes se ejecutan de la forma normal.

En ese momento, los jugadores descubren sus **fichas de Identidad y sus cartas de Bala**.

Primero, cada jugador determina su puntuación sumando el valor de todas las cartas boca arriba de su zona de despliegue. Si un único jipi tiene la puntuación individual más baja (sin que haya empate) de todos los jugadores, ese jipi es el ganador en solitario. Si hay varios jipis, cada uno determina su puntuación por separado, no son un equipo.

Si no ha ganado un jipi, los jugadores de cada equipo (CIA y KGB) suman sus puntuaciones individuales. El equipo que tenga más puntos gana la partida. En caso de empate, todo el mundo pierde.



## Créditos

Diseño del juego: Bruno Faidutti y Eric M. Lang

Ilustraciones: Cari

Desarrollo: «Los belgas del sombrero» también conocidos como Cédric Caumont & Thomas Provoost

Traducción: Diego García.

Director de producción: Guillaume Pilon

Director artístico: Alexis Vanmeerbeeck

Maquetación: Cédric Chevalier, Éric Azagury

## Agradecimientos:

Repos Production quiere mostrar su agradecimiento a todos los probadores del juego, especialmente a Mélissa Sablain, Zuzana, Yves, Timothée, Floriane, Alessandro y Sonja Lang.

SECRETS es un juego de REPOS PRODUCTION, publicado por SOMBREROS PRODUCTION:

22, Rue des comédiens 1000 Brussels - Belgium | Phone +32 471 95 41 32 | [www.rprod.com](http://www.rprod.com)



©SOMBREROS PRODUCTION 2017. ALL RIGHTS RESERVED.

Los contenidos de esta caja solo pueden ser utilizados para entretenimiento.