

Abbiamo un **PICCOLO SEGRETO** da svelarti: siamo **ECORESPONSABILI!**



**1%**

I nostri **giochi** sono stampati su carta **ecosostenibile**. Perché la natura è figa.

Sono fabbricati in **Europa** per diminuire le **emissioni di CO2**.

Versiamo l'**1%** dei nostri ricavi a un ente di **beneficenza**.

Scopri gli altri giochi:



**JUDUKU**

Il party game per ravvivare le serate tra amici

480 carte non adatte ai deboli di cuore

+ di 1 milione di giocatori

Contiene delle carte specialissime!

[www.juduku.it](http://www.juduku.it)



**INTIMOS**

180 carte per (ri)scoprire il/la partner e rafforzare la complicità di coppia

Ideale per avere conversazioni profonde che fortificano il legame amoroso

Realizzato dalle coppie per le coppie

[www.intimooos.it](http://www.intimooos.it)



**LITTLE SECRET**



Scopo del gioco

I membri di una società segreta internazionale organizzano delle riunioni in diverse città del mondo. Attenzione, tutti i giocatori non sono dei Discepoli: degli Infiltrati si sono aggiunti al tavolo e si sospetta addirittura che un Giornalista sia segretamente presente. Per verificare l'identità dei giocatori, una password è stata creata. Soltanto i Discepoli hanno la password corretta. Sta a voi smascherare gli Infiltrati e il Giornalista, senza farvi eliminare!

Materiale

**170 Carte**

suddivise in **17 missioni** ciascuna con **10 carte** che ti faranno viaggiare da **Roma a New York**.



**9 Poteri**

Per ravvivare la partita (con 6 + giocatori)



Contenuto di una missione



**5 Carte Discepolo**

Ricevono tutti la stessa password. Il loro obiettivo è smascherare gli **Infiltrati** e il **Giornalista**.



**1 Carta Codici Segreti**

Per distinguere **Infiltrati** e **Discepoli**.

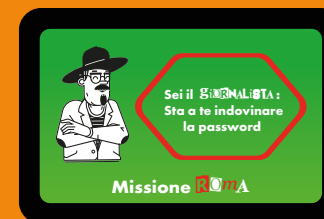
Colori e password sono differenti

Colori e password sono identici



**3 Carte Infiltrato**

Hanno una password, ma è diversa da quella dei **Discepoli**. Il loro obiettivo è far credere di essere i **Discepoli**.



**1 Carta Giornalista**

Non ha nessuna password. Il suo obiettivo è far credere che ne ha una, cercando di indovinare la password dei **Discepoli**.

# Svolgimento della partita

## 1 PREPARAZIONE DEL GIOCO

Preparate 4 o 5 missioni prima di cominciare la partita.

- Disponete su un lato del tavolo le carte missioni (a faccia nascosta) selezionando il numero giusto di carte **Discepoli**, **Infiltrati** e **Giornalista** secondo la tabella a destra. Per ogni missione, le password delle carte **Discepoli** hanno lo stesso colore che quelle della carta "Codici Segreti" mentre quelle degli **Infiltrati** hanno un colore diverso.
- Su un altro lato del tavolo, disponete le carte "Codici Segreti" corrispondenti alle missioni scelte a faccia nascosta.

Per esempio per una partita di 5 giocatori, selezionare 3 carte **Discepoli** (stesso colore e password che la carta "Codici Segreti"), 1 carta **Giornalista** e 1 carta **Infiltrato** (colore e password diversi della carta "Codici Segreti").

## 2 SVOLGIMENTO DI UNA MISSIONE

Scegliete una delle missioni, mischiate e distribuite una carta a testa, quindi disponete una carta "Codici Segreti" corrispondente alla missione scelta al centro del tavolo.

Una volta che tutti i giocatori hanno visto la loro carta, un volontario sceglie un numero tra 1 e 10 per cominciare la partita.

### a. Giro d'indizi

Cominciando dal volontario, a turno, i giocatori danno un indizio (una parola sola o una parola composta) legato alla password corrispondente al numero scelto.

L'**Infiltrato** ha, senza saperlo, una password leggermente diversa rispetto ai **Discepoli**, e il **Giornalista**, il quale non conosce la password, deve improvvisare una parola basandosi sugli indizi dati dagli altri giocatori.

È il momento di prestare attenzione a ciò che dice ogni giocatore per scoprire il proprio ruolo e quello degli altri. Non potete né ripetere un indizio né dire la password indicata sulla carta.

### b. Il dibattito

Una volta che tutti i giocatori hanno dato un indizio, si apre il dibattito per stabilire chi deve essere eliminato (il giocatore che pensi sia un **Giornalista** o un **Infiltrato**). Attenzione: se sei il **Giornalista** o pensi di essere un **Infiltrato**, è il momento di bluffare e farti passare per un **Discepolo**.

### c. Il voto

Votate tutti contemporaneamente puntando la persona che volete eliminare. Il giocatore designato dalla maggioranza è eliminato (in caso di parità, fate un sasso carta forbici).

• Se il giocatore eliminato è il **Giornalista**: ha una possibilità di indovinare la password dei **Discepoli**. La dice a voce alta, verifica sulla carta "Codici Segreti" se ha trovato la password corretta. Se ci riesce, la missione si conclude e prende 3 punti. Se non indovina la parola, la partita continua.

• Se il giocatore eliminato NON è il **Giornalista**: guarda discretamente la carta "Codici Segreti" e annuncia agli altri giocatori se era un **Discepolo** (ha la stessa parola presente sulla carta "Codici Segreti") o un **Infiltrato** (ha una parola diversa rispetto a quella presente sulla carta "Codici Segreti").

Iniziate nuovamente il turno cominciando dal giocatore a sinistra di colui che è stato eliminato. La password rimane la stessa del turno precedente.

Andate avanti con i turni finché tutti gli **Infiltrati** e il **Giornalista** sono stati eliminati o finché rimangono solo 2 giocatori.

• I **Discepoli** vincono se tutti gli **Infiltrati** e il **Giornalista** sono eliminati: guadagnano 1 punto a testa (anche i **Discepoli** già eliminati).

• Gli **Infiltrati** vincono se uno di loro non si è fatto eliminare: guadagnano 2 punti a testa (anche gli **Infiltrati** già eliminati).

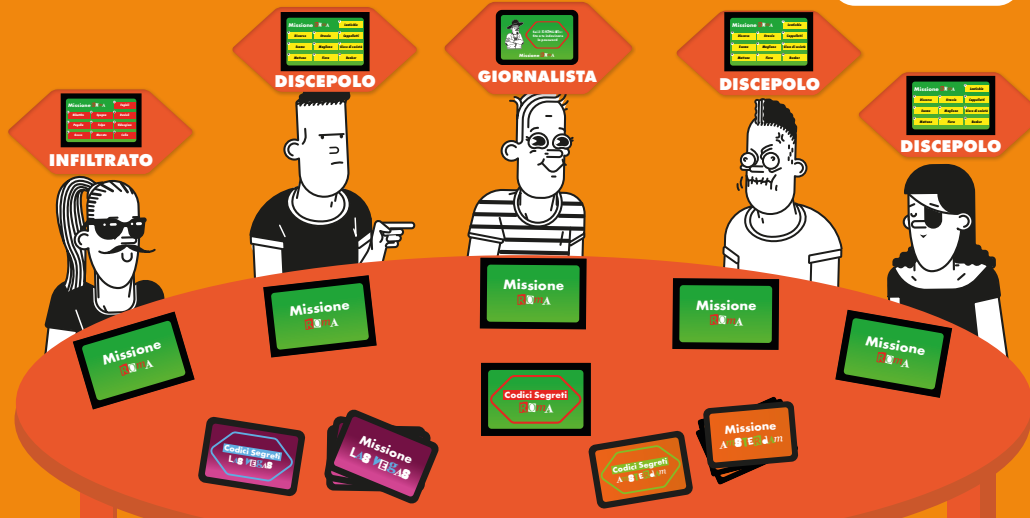
• Il **Giornalista** vince se indovina la password dei **Discepoli** oppure non si è fatto eliminare: guadagna 3 punti.

## 3. FINE DELLA PARTITA

Cominciate una nuova missione da capo a partire dal step 2.

La partita si ferma quando un giocatore arriva a 5 punti, è allora dichiarato vincitore e dovrà essere chiamato il Capo Supremo 🏆

Per vedere il nostro video esplicativo delle regole del gioco scansiona questo QR Code



# Distribuzione delle carte:

Differenza tra carte **Discepoli** e carte **Infiltrati**: hanno password e colori diversi.

Numero di giocatori	Numero di carte Discepoli	Numero di carte Infiltrati	Numero di carte Giornalista
4	3	1	0
5	3	1	1
6	4	1	1
7	4	2	1
8	5	2	1
9	5	3	1

## IMPORTANTE

I colori presenti sulle carte **Discepoli** e **Infiltrati** cambiano rispetto alle missioni; così nessuno conosce il suo ruolo.

Prima di ogni partita, si devono preparare 4 o 5 missioni verificando il numero di carte **Discepoli** e **Infiltrati** come indicato sulla tabella sopra.

I giocatori con una password devono stare attenti a non rivelare informazioni troppo precise per evitare che il **Giornalista** possa indovinare la password.

## VARIANTE

(da 6 e + giocatori):

Per rendere la partita ancora più divertente, distribuisce in modo aleatorio a tutti i giocatori una carta "Potere": il matto, il novizio, il vecchio, il saggio, il defunto, il dittatore e i seguaci. Le carte devono essere faccia scoperta e ogni giocatore deve agire di conseguenza.



## Ti è piaciuto il nostro gioco?

Pubblica una recensione su internet, dillo ai tuoi amici e sui social network! È sempre un piacere. A proposito, posta una foto del tuo gioco Little Secret su Insta e taggaci (@littlesecret.it e #littlesecretIT) e per ringraziarti ti invieremo una piccola sorpresa (promesso, non è uno scherzo, ti invieremo davvero un piccolo regalo).

SCANSIONAMI PER RICEVERE UNA SORPRESA!



## Bonus:

Sei un **giornalista** nato? Cerca nella scatola:



**IL GRANDE CAPO** **LA LAMA DEL DEFUNTO** **LA PIPA DEL NONNO** **IL SIMBOLO SEGRETO**

In difficoltà? Scansiona il QR code!

## Qualcosa non ti è piaciuto?

Prima di urlarlo ai quattro venti e metterci in seri guai, dacci una possibilità per rimediare inviandoci un'e-mail a [cia@littlesecretgioco.it](mailto:cia@littlesecretgioco.it) o un messaggio a @littlesecret.it e ci faremo in quattro per trovare una soluzione!

