

EL PEQUEÑO SECRETO que debemos revelararte, es nuestro aspecto **ECOLÓGICO.**



1%

Nuestros juegos están impresos en papel ecológico certificado (FSC).
Porque conocemos la importancia de cuidar del medio ambiente.

Juegos fabricados en Europa con el fin de reducir nuestro impacto ambiental.

Además, donamos el 1% de nuestros beneficios a organizaciones benéficas.

Encuentra nuestros juegos en:
WWW.GUATAFAC.ES



INTIMCOOS

El juego para parejas más vendido en España
Dejate seducir y regálasele a esa persona especial
www.intimoos.es

GUATAFAC

El juego de fiesta para animar tus noches entre amigos
www.guatafac.es

GUATA FAMILY

El juego para reír y desarrollar la imaginación y la creatividad en familia
www.guatafamily.es

Ideal para crear momentos en familia



LITTLE SECRET



Objetivo del juego

Los miembros de una organización secreta internacional planean reuniones en diferentes ciudades para verificar la identidad de sus miembros, confiándoles una palabra secreta que solo los **Discípulos** conocerán. En la reunión se esconden **Infiltrados** y un **Periodista**.
De ti depende identificarlos, sin ser eliminado/a!

Material

170 Cartas repartidas en 17 misiones que te harán viajar de **Barcelona** a **Nueva York**.



9 Poderes Para animar tus partidas (A partir de 6 jugadores)



Contenido de una misión

Misión **BARCELONA** ¹ Estar en coma

² Tango	³ Silencio	⁴ Uña
⁵ Galeria	⁶ Cazador	⁷ Chiste
⁸ Masajista	⁹ Jardin	¹⁰ Verdura

Misión **BARCELONA** ¹ Siesta

² Salsa	³ Timido	⁴ Garra
⁵ Museo	⁶ Sirario	⁷ Meme
⁸ Fisioterapeuta	⁹ Bosque	¹⁰ Fruta

Color Diferente

5 Discípulos

Todos tendrán la misma palabra secreta. Su objetivo será descubrir quiénes son los **Infiltrados** y el **Periodista**.

3 Infiltrados

Tendrán una palabra secreta ligeramente diferente a la que tienen los **Discípulos**. Su objetivo es hacerse pasar por los **Discípulos**.

Mismo Color

Estas son las **Palabras Secretas** de los Discípulos: ¹ Estar en coma

² Tango	³ Silencio	⁴ Uña
⁵ Galeria	⁶ Cazador	⁷ Chiste
⁸ Masajista	⁹ Jardin	¹⁰ Verdura



1 Palabra Secreta

Para poder diferenciar a los **Infiltrados** de los **Discípulos**.

1 Periodista

No tiene ninguna palabra secreta. Su objetivo es adivinar la palabra secreta de los **Discípulos** mientras que le hace creer al resto de jugadores que él también la tiene.

Modo de juego:

1 El jugador más joven debe elegir las 4 o 5 misiones con las que se jugará. (cada misión son 10 minutos de partida) :

- El jugador coloca en un lado de la mesa las cartas de cada misión separadas por montones (boca abajo), seleccionando la cantidad correspondiente de cartas de **Discípulos**, **Infiltrados** y del **Periodista** según la tabla titulada "Reparto de Cartas". En cada misión, las cartas de los **Discípulos** tienen un color frontal parecido al de la tarjeta de la palabra secreta (es más fácil de esta forma 😊).

- El jugador coloca las cartas que contienen "la palabra secreta" de las misiones elegidas en el otro lado de la mesa (boca abajo).

2 El jugador a su izquierda debe elegir una misión, repartir una carta a cada uno de los jugadores y colocar la carta que contiene la palabra secreta en medio de la mesa. (boca abajo)

3 Para saber cuál será la palabra secreta de la ronda, uno de los jugadores se ofrece como voluntario para empezar y elige un número del 1 al 10.

4 Turno por turno, empezando por el voluntario, cada jugador tendrá que decir una palabra en relación a la palabra secreta seleccionada, correspondiente al número elegido anteriormente. El **Periodista** deberá improvisar, es decir, deberá escuchar atentamente para averiguar su rol y el de los demás. No está permitido dar la misma pista que otro jugador, ni tampoco dar la palabra secreta como pista.

5 Cuando todos los jugadores hayan dicho una palabra, deberán debatir entre ellos quienes creen que son los **Infiltrados** y el **Periodista** para decidir a quién eliminar. Todos tendrán que votar al mismo tiempo y señalar al jugador que creen que debería ser eliminado.

6 El jugador que reciba más votos será eliminado. (En caso de empate decidir vía piedra, papel o tijera):

- Si se trata del **Periodista**, tendrá la oportunidad de adivinar la palabra secreta de los **Discípulos**. Deberá decirlo en voz alta y verificar la carta que contiene la "palabra secreta". Si lo consigue el juego se detiene y el **Periodista** marca 3 puntos. Si falla, la partida continúa.

- Si no era el **Periodista**, entonces el jugador tendrá que mirar discretamente la carta con la palabra secreta correspondiente a la misión y anunciará a los demás jugadores si era un **Discípulo** (es decir, si tenía la misma palabra que la de la carta) o un **Infiltrado** (si tenía una palabra diferente).

7 La siguiente ronda comienza por el jugador situado a la izquierda del jugador que fue eliminado, y así sucesivamente, hasta que todos los **Infiltrados** y el **Periodista** sean eliminados o hasta que solo queden 2 jugadores.

8 Los jugadores que no fueron eliminados marcan 1 punto si eran **Discípulos**, 2 puntos si eran **Infiltrados** y 3 puntos si eran **Periodistas**.

9 Una vez contados todos los puntos, los jugadores podrán comenzar una nueva misión. El primer jugador que marque 5 puntos será declarado ganador y deberán referirse a él como El Gran Maestro.

Reparto de cartas :

Para diferenciar las cartas de los **Discípulos** de las cartas de los **Infiltrados**: las palabras secretas son diferentes y los colores también.

Número de Jugadores	Número de Discípulos	Número de Infiltrados	Número de Periodistas
3	2	1	0
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!

Antes de cada partida se deberán preparar 4 o 5 misiones, asegurándose de que haya el número adecuado de cartas de **Discípulos** e **Infiltrados**, de acuerdo con la forma indicada en la tabla de arriba.

Los jugadores que tengan una palabra secreta deberán tener cuidado de no dar demasiada información para evitar que el **Periodista** adivine la palabra que tienen.

Los colores de las cartas "Discípulo" e "Infiltrado" cambian en función de las misiones, de esta forma nadie conoce su rol.

VARIANTE

(a partir de 6 jugadores)

Para animar la partida, puedes distribuir aleatoriamente las "cartas de poder" a cada jugador: el **enfurecido**, el **novato**, el **anciano**, el **sabio**, el **asesino**, el **dictador** y los **adeptos**. Las cartas deben colocarse boca arriba delante de cada jugador, los jugadores deberán actuar conforme a su carta de poder.



Bonus :

¿Tienes alma de Periodista?

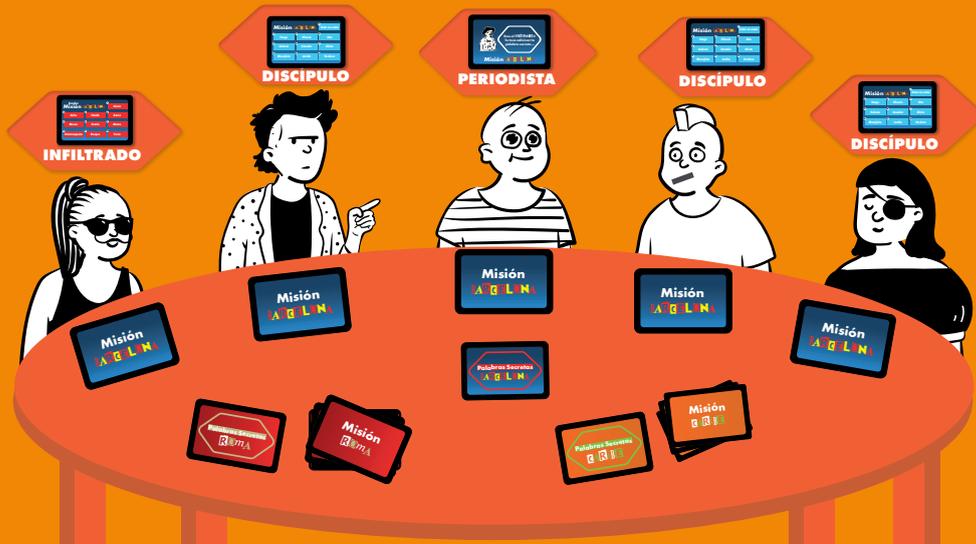
Esta caja contiene :



EL GRAN MAESTRO **LA DAGA DEL ASESINO** **LA PIPA DEL ANCIANO** **EL SÍMBOLO SECRETO**

Si no lo has encontrado, ¡escanea el código QR!

Encuentra nuestro video con la explicación de las reglas escaneando este código QR



¿Algo que no te haya gustado?

Si consideras que hay algo que se podría mejorar, o que no te ha gustado háznoslo saber, enviándonos un email a contacto@littlesecret.es o un mensaje a [@littlesecret.juego](https://www.instagram.com/littlesecret.juego) ¡vamos a hacer todo lo posible por arreglarlo!

