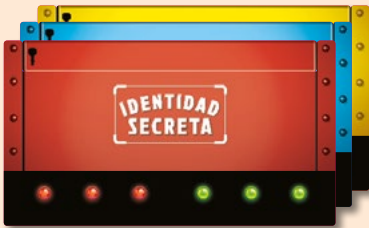


IDENTIDAD SECRETA

En *IDENTIDAD SECRETA*, deberás descubrir la identidad de tus oponentes mientras procuras que adivinen la tuya. Representa a tu personaje de la mejor forma posible utilizando tus Cartas Pictográficas, pero recuerda que en cada ronda tendrás un nuevo personaje y menos cartas en tu haber...

¿Estarás a la altura de este reto doble de perspicacia y comunicación?

COMPONENTES



8 Tableros personales



64 Llaves de Votación
(8 por persona)



90 Cartas Pictográficas
de doble cara



8 Llaves
Misteriosas

30

8 Fichas de
puntuación "30"



150 Cartas de Personaje
de doble cara



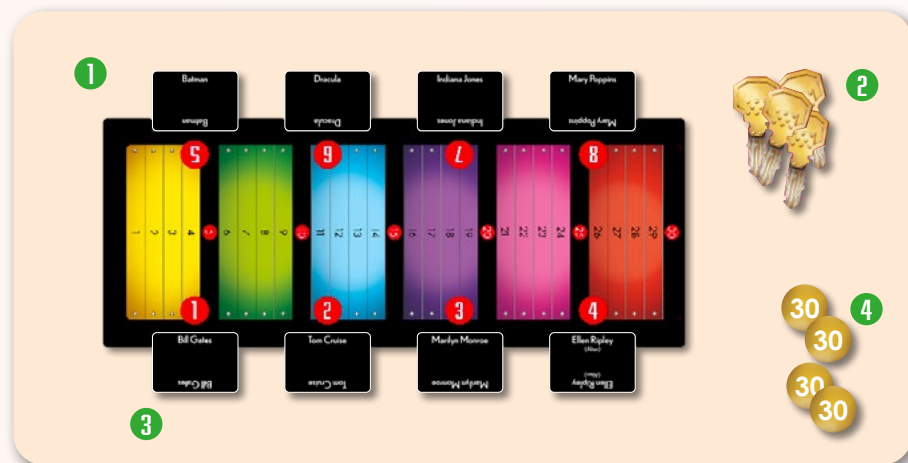
8 Marcadores
de puntuación



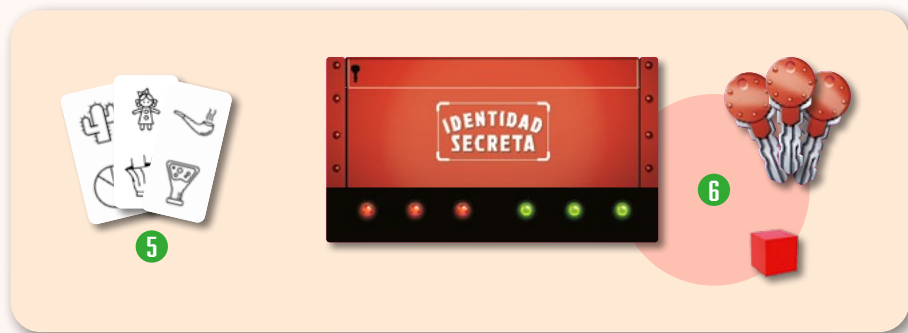
1 Tablero principal

PREPARACIÓN

- 1 Coloca el tablero principal en el centro de la mesa.
- 2 Mezcla las 8 Llaves Misteriosas boca abajo y colócalas en el centro de la mesa.
- 3 Baraja las Cartas de Personaje y coloca 8 en los espacios correspondientes del tablero principal. Forma un mazo con las Cartas de Personaje restantes.
Consejo: Si estáis de acuerdo, podéis reemplazar una o más Cartas de Personaje del tablero principal por otra, si alguien no conoce a alguno de ellos.
- 4 Deja a un lado las fichas de puntuación "30".




- 5 Baraja las Cartas Pictográficas y reparte 10 a cada persona. Devuelve las cartas restantes a la caja, no se usarán en esta partida.
- 6 Cada persona elige un color y toma el conjunto correspondiente de:
 - 1 tablero personal.
 - 8 Llaves de Votación.
 - 1 marcador de puntuación, que colocará al lado del medidor de puntuación.



OBJETIVO DEL JUEGO

En IDENTIDAD SECRETA se te asignará una Llave Misteriosa que hará referencia a una de las 8 Cartas de Personaje del tablero principal. Con la ayuda de tus Cartas Pictográficas deberás conseguir que el resto adivinen tu Personaje y, además, tendrás que adivinar los personajes de tus oponentes para obtener puntos. En cada ronda se utilizarán nuevos personajes, pero las Cartas Pictográficas que vayas usando se descartarán y no podrás robar nuevas. Asegúrate de tomar las decisiones correctas y no arriesgar demasiado... Al final de la cuarta ronda, ¡gana la persona con más puntos!

CÓMO SE JUEGA

Cada persona toma, aleatoriamente, una Llave Misteriosa y mira su número en secreto. Este número corresponde al Personaje que el resto deberá adivinar durante esta ronda. Luego, coloca la llave en el espacio correspondiente de su tablero personal (el espacio con el símbolo ) de manera que el número quede tapado por la pestaña magnética para que nadie lo pueda ver.

Para dar las pistas y que adivinen tu personaje, puedes elegir 1, 2 o 3 Cartas Pictográficas de tu mano y colocarlas con el lado y orientación que desees para mostrar el pictograma que más te convenga. Coloca las cartas como se muestra en la imagen, de manera que solo se vea un pictograma por cada carta.



Puedes colocar tus Cartas Pictográficas en dos zonas diferentes:

- En la zona verde el pictograma representa al personaje.
- En la zona roja el pictograma no representa al personaje.

La posición dentro de cada zona no tiene relevancia. Por ejemplo, si colocas una carta en el espacio más a la derecha no significa que sea "más verde".

Consejo: Cada persona es libre de interpretar la zona verde y la roja como quiera. La zona verde puede representar una característica, algo que le gusta al personaje, o incluso tu opinión respecto a ese personaje. Del mismo modo, la zona roja puede significar algo que no tiene nada que ver con el personaje, algo que no le gusta, algo de lo que carece, etc. ¡Estas interpretaciones hacen que el juego sea tan divertido!

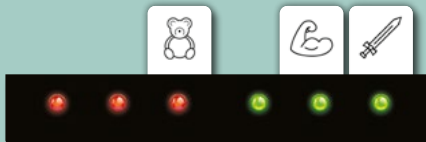
Ejemplos:

Homer Simpson



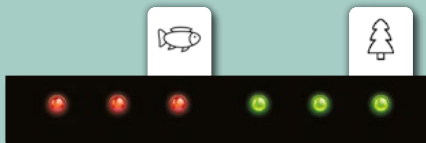
"no es muy espabilado"

Hércules



"no es un niño pequeño, sino un guerrero fortachón"

Pinocho



"es engullido por una ballena y está hecho de madera"

En este último ejemplo podrías colocar el pez (que en este caso representa a la ballena) tanto en la zona verde, porque forma parte de la historia de Pinocho, como en la zona roja, porque es una adversidad para el personaje. ¡Depende de ti elegir cuál es la mejor manera de describir a tu personaje!

Advertencia: Las Cartas Pictográficas usadas en cada ronda se descartan y no se reponen. ¡Úsalas sabiamente!

Una vez todo el mundo ha elegido y colocado sus Cartas Pictográficas en su tablero personal, se pasa a la fase de votación.

FASE DE VOTACIÓN

Cada persona vota para intentar adivinar los personajes de sus oponentes, repitiendo los siguientes pasos para cada rival:

- Toma la Llave de Votación de tu color con el número que crees que corresponde al personaje de tu oponente.
- Coloca tu llave, sin enseñar su número, en uno de los espacios del tablero personal de tu oponente (tu rival tampoco puede ver el número de tu llave). El número de la llave debe quedar oculto detrás de la pestaña imantada, y solo se revelará cuando se baje la pestaña en la fase de puntuación.



4



5



No puedes dar pistas ni ayudar al resto de ninguna manera. Para adivinar tu personaje solo pueden basarse en las Cartas Pictográficas que has colocado.

Cuando todo el mundo haya votado, se pasa a la fase de puntuación.

FASE DE PUNTUACIÓN

Una por una, cada persona baja la pestaña imantada de su tablero personal para revelar la Llave Misteriosa que indica el número de su personaje, así como las Llaves de Votación de sus oponentes. Si los números coinciden obtendrán puntos. Si no, pues... ya ves.

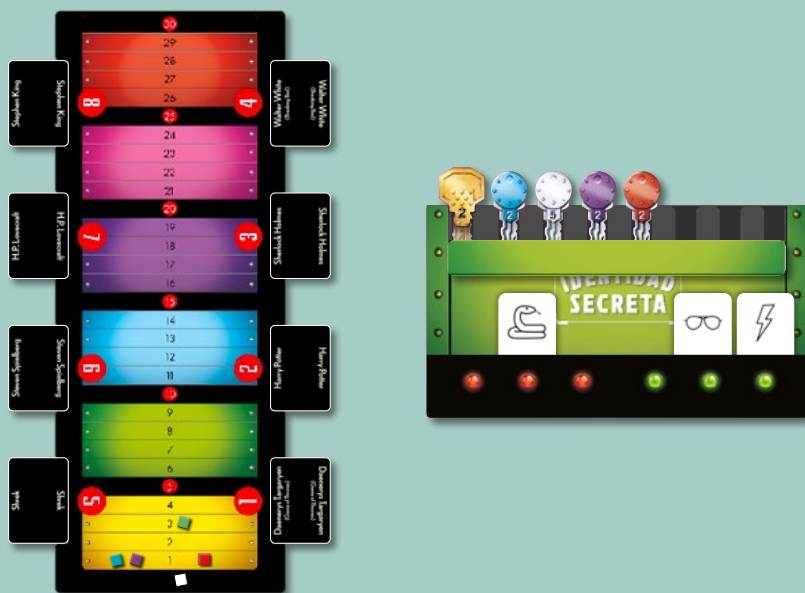


Obtendrás puntos de la siguiente manera:

- **1 punto por cada oponente que haya adivinado tu personaje.**
- **1 punto por cada personaje que hayas adivinado correctamente con tus Llaves de Votación.**

Avanza tu marcador de puntuación para indicar los puntos obtenidos.

Ejemplo: Vero es la jugadora verde, y su personaje es Harry Potter (espacio número 2 del tablero principal). Como ya ha votado todo el mundo, Vero revela la respuesta. En la imagen podemos ver que azul, rojo y morado han acertado. Reciben 1 punto y avanzan su marcador de puntuación en el medidor de puntuación para indicarlo. Sin embargo, blanco no obtiene ningún punto porque no ha adivinado el personaje. Como Vero ha conseguido que 3 personas adivinen su personaje, obtiene 3 puntos y avanza su marcador de puntuación para indicarlo.



Todo el mundo sigue estos pasos hasta que se hayan contabilizado todos los puntos para esa ronda.

Nota: Si alguien sobrepasa los 30 puntos, debe tomar la ficha de puntuación "30" y continuar marcando sus puntos desde el principio del medidor de puntuación.

Una vez la fase de puntuación finaliza, y no habéis llegado al final de la cuarta ronda (consulta "fin de la partida"), continuad con la ronda siguiente. Recuperad vuestras Llaves de Votación y volved a mezclar todas las Llaves Misteriosas bocabajo. Descarta las Cartas de Personaje y las Cartas Pictográficas utilizadas y coloca 8 nuevas Cartas de Personaje del mazo en el tablero principal. Cada persona vuelve a tomar aleatoriamente una Llave Misteriosa que corresponderá a su nuevo personaje para esta ronda.



FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza tras 4 rondas. La persona con más puntos será quien gane. En caso de empate, la persona empatada a la que le queden más Cartas Pictográficas ganará la partida. Si el empate persiste, las personas empatadas comparten la victoria.



VARIANTE COOPERATIVA

PREPARACIÓN

Para jugar a la variante cooperativa solo necesitaréis:

- El tablero principal
- Un único conjunto completo de un mismo color (1 tablero personal, 8 Llaves de Votación y 1 marcador de puntuación)
- Las 8 Llaves Misteriosas
- 17 Cartas de Personaje

- 1 Reparte tantas Cartas Pictográficas a cada persona como indica la siguiente tabla:

3 o 4 personas	10 Cartas Pictográficas para cada persona
5 o 6 personas	8 Cartas Pictográficas para cada persona
7 u 8 personas	6 Cartas Pictográficas para cada persona

- 2 Coloca el tablero principal en el centro de la mesa.
- 3 Mezcla las 8 Llaves Misteriosas boca abajo y colócalas en el centro de la mesa.
- 4 Baraja las Cartas de Personaje y coloca 8 en los espacios correspondientes del tablero principal. Forma un mazo con las Cartas de Personaje restantes.



CÓMO SE JUEGA

- 1 En su turno, la jugadora o jugador activo debe elegir aleatoriamente una Llave Misteriosa y hacer que el resto traten de adivinar su personaje, utilizando entre 1 y 3 Cartas Pictográficas que colocará en su tablero personal como de costumbre.
- 2 El resto pueden discutir y debatir sobre qué personaje creen que es. La jugadora o jugador activo no puede ayudarles de ningún modo. Si adivinan el personaje, avanzan 1 espacio en el medidor de puntuación.
- 3 Luego, la jugadora o jugador activo descarta la Carta de Personaje y las Cartas Pictográficas que ha utilizado; y reemplaza la Carta de Personaje utilizada por una nueva del mazo.
- 4 Vuelve a mezclar las Llaves Misteriosas para que la siguiente persona en orden de turno (sentido horario) empiece desde el paso 1.
- 5 La partida finaliza cuando se hayan realizado 10 turnos.

El objetivo del juego es sencillo: ¡tratad de adivinar la mayor cantidad posible de personajes!

0-2 respuestas correctas: Hmm... ¿Hay alguien ahí?

3-5 respuestas correctas: ¡Aún se puede mejorar mucho!

6-8 respuestas correctas: ¡Ni tan mal, casi lo lográis!

9-10 respuestas correctas: ¡Qué talento! ¡Sois grandes mentalistas!

CRÉDITOS

EDICIÓN ORIGINAL

©2021 Funnyfox, Hachette Livre.

Todos los derechos reservados.

Diseño de juego: Johan Benvenuto,
Alexandre Droit, Kévin Jost y Bertrand Roux

Ilustraciones: Alain Boyer

Diseño gráfico: Eliott Riva



EDICIÓN EN ESPAÑOL

©2022 TRANJIS GAMES, S.L. (B-87478038)

Calle Clavo 14, Rivas Vaciamadrid. 28522 Madrid.

Dirección editorial y maquetación: Álex Garcigregor

Traducción: Sergio Pérez

Revisión: Ewa Jakubowska

Artefinalización: WAH!studio

tranjisgames.com     @tranjisgames

