



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...

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

PREPARACIÓN

- 1 Coloca el tablero principal en el centro de la mesa.
- 2 Baraja las 8 Cartas Misteriosas bocabajo 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 Cartas de Votación
 - 1 marcador de puntuación, que colocará en el «0» del tablero principal.



5



6



OBJETIVO DEL JUEGO

En IDENTIDAD SECRETA se te asignará una Carta Misteriosa que hará referencia a una de las 8 Cartas de Personaje del tablero principal.

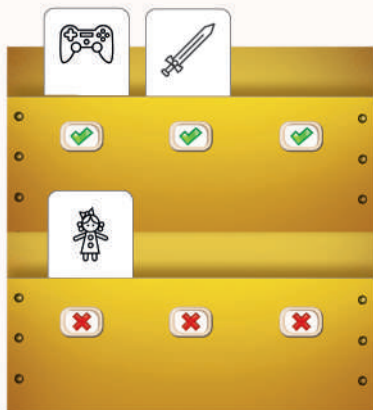
Con la ayuda de tus Cartas Pictográficas deberás conseguir que el resto adivinen tu Personaje y, además, tendrás que adivinar los personajes de tus oponentes para obtener puntos. En cada ronda se utilizarán nuevos personajes, pero las Cartas Pictográficas que vayas usando se descartarán y no podrás robar 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 Carta Misteriosa y mira su número en secreto. Este número corresponde al Personaje que el resto deberá adivinar durante esta ronda. Luego, cada persona coloca su Carta Misteriosa sobre la mesa, boca abajo frente a sí, 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 de tu tablero:

-  En la zona verde: indica que el pictograma representa al personaje.
-  En la zona roja: indica que 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».

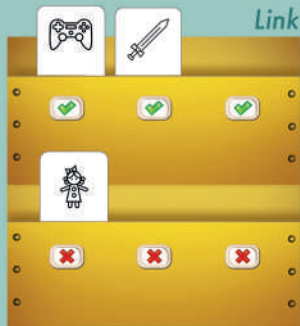
Consejo:

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:



Link

«No es una chica pero es alguien con espada de un videojuego»

En este último ejemplo, se ha colocado el anillo en la zona roja para evitar confundir a Frodo Bolsón (personaje a adivinar) con Sauron, que también se encontraba en el tablero principal. Una buena pista para Sauron sería poner ambos Pictogramas en la zona verde.



Dwayne Johnson

«Es, literalmente, la roca»



Frodo Bolsón

«Tiene que ver con el anillo pero no es el ojo»

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 Carta de Votación de tu color con el número que crees que corresponde al personaje de tu oponente.
- Coloca la carta elegida, sin mostrar su número, frente al oponente en cuestión.

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 revela la Carta Misteriosa que indica el número de su personaje, así como las Cartas de Votación que ha recibido de sus oponentes.

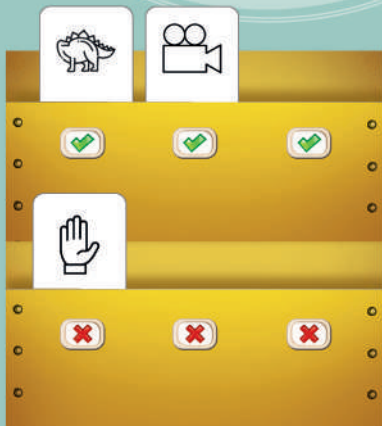
Si los números coinciden obtendrán puntos. Si no, pues... ya ves.... Obtendrás puntos de la siguiente manera:

- **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:

*Cristina, la **jugadora amarilla**, tiene el personaje **Piecito** de **En busca del valle encantado** (carta 2 en el tablero principal). Tras revelar los votos, vemos que Dani (**azul**) y Carmen (**rojo**) han acertado correctamente, por lo que ganan 1 punto y avanzan sus respectivos marcadores de puntuación.*



Por el contrario, Pablo (morado) no ha acertado, así que no gana puntos. Como 2 personas han acertado el personaje de Cristina, ella gana 2 puntos también y avanza su marcador de puntuación 2 espacios.

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 «30» y continuar marcando sus puntos desde el principio del medidor de puntuación.

FIN DE LA RONDA

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 Cartas de Votación y volved a barajar todas las Cartas 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 Carta 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 de un mismo color (1 tablero personal, 8 Cartas de Votación y 1 marcador de puntuación)
- Las 8 Cartas 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 Baraja las 8 Cartas Misteriosas bocaabajo 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 Carta 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 barajar las Cartas 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.

21 rue du Montparnasse 75006 Paris - France Todos los derechos reservados.

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

Diseño gráfico: Ulric Mes y Elliott Riva



Edición en Español: ©2025 TRANJIS GAMES, S.L (B-87478038)

Calle Clavo 14, Rivas Vaciamadrid. 28522 Madrid.

Dirección editorial y revisión: Álex Garcigregor

Traducción: Sergio Pérez

Personajes: Gema Sanz y David Vaquero

Maquetación: Paola Prieto

tranjisgames.com     @tranjisgames

