

+6  
AÑOS

2 JUGADORES  
O EQUIPOS



# REGLAS DE JUEGO

## OBJETIVO

Cada jugador es un detective que debe descubrir al Agente Secreto de su oponente. Cada vez que lo logre obtendrá una moneda como recompensa, el primero en obtener 4 monedas será el ganador.

## ELEMENTOS DEL JUEGO

1 panel plástico con base, 2 láminas con 24 stickers cada una, 24 cartas, 12 monedas, 48 indicadores plásticos, 1 reglamento.

## ARMADO DEL PANEL

El armado se realiza por una primera y única vez.

- Retirar los stickers de las láminas y pegarlos cuidadosamente sobre los cuadros de cada panel plástico (cada lámina corresponde a un lado del panel).
- Insertar el panel en la base.

## 1. PREPARACIÓN

Colocar el panel de juego en el centro de la mesa entre ambos jugadores. Cada detective deberá quedar frente a una cara del panel pudiendo observar todos los personajes que hay en ella.

Ambos jugadores deberán colocar los indicadores plásticos insertándolos en el botón ubicado en la parte inferior derecha de cada personaje.

Mezclar las 24 cartas. Cada jugador deberá tomar una sin que la vea su oponente.

## 2. ¡A JUGAR!

Antes de empezar a jugar se recomienda a los detectives que observen detenidamente las figuras de los personajes. Así se podrán establecer las diferencias entre ellos para hacer las preguntas que ayuden a descubrir al Agente Secreto. Los personajes se diferencian por el color de ojos, de pelo, si usan sombrero, anteojos, etc.

Entre los jugadores deciden quién será el primero en comenzar, en la ronda siguiente comenzará el otro y así sucesivamente.

Por turno, cada jugador realiza una pregunta (¡sólo una!) que pueda responderse con “SÍ” o “NO”. La pregunta debe ser útil para descubrir al Agente Secreto del oponente.

### Ejemplo: ¿Tiene anteojos?

Si la respuesta es “NO” se deberán cruzar los personajes con anteojos y centrar la atención en los restantes para elaborar la próxima pregunta. A medida que avanzan los turnos, se deberán ir descartando personajes.

Si uno de los jugadores cree haber descubierto al Agente Secreto enemigo (quedando sólo un personaje sin cruzar en el panel) deberá decir cuál es en el próximo turno: nunca decirlo inmediatamente después de preguntar.

En caso de que acierte, habrá descubierto al Agente Secreto y obtendrá la recompensa. Si dice el nombre de un personaje equivocado, perderá la ronda y el otro jugador obtendrá la moneda de recompensa.

## FINAL DEL JUEGO

El juego finaliza cuando un detective obtiene 4 monedas convirtiéndose en el ganador del juego.

*Nota: Si así lo quisieran, al comienzo del juego puede acordarse el número de monedas necesario para convertirse en ganador.*

[www.ruibalgames.com](http://www.ruibalgames.com)

Ilustración: Andrés Gimenez / Leonardo Gauna  
Arte y diseño: María M. Aramburu

