



**¿PODRÁS DETENER AL  
SECRET PINOCHET?**

**MANUAL DEL JUEGO**

Es el año 2025, Chile se encuentra en pleno auge pinochetista y está a punto de celebrar las elecciones presidenciales. En Secret Pinochet, los jugadores son candidatos a cargos de elección popular intentando sostener una debilitada democracia que los pinochetistas intentan usar y abusar. Tengan cuidado, los pinochetistas están más cerca de lo que pensamos y uno de ellos es el Secret Pinochet.

RESUMEN .....

Al inicio del juego a cada jugador se le asignará de forma secreta uno de estos tres Roles: Progresista, Pinochetista o Pinochet. Los Progresistas tienen la mayoría, pero ellos no saben con seguridad quién es quién. Los Pinochetistas por su parte deberán recurrir al secretismo y sabotaje para cumplir sus objetivos. Pinochet jugará para los Pinochetistas sin saber quiénes son, y deberá trabajar para averiguarlo, mientras que los Pinochetistas sabrán quién es Pinochet.

Los Progresistas ganarán la partida si se aprueban cinco Decretos Progresistas o si muere Pinochet. Los Pinochetistas ganarán si se aprueban seis Decretos Pinochetistas o si se elige a Pinochet como Ministro del Interior después de haber aprobado tres Decretos Pinochetistas.

Por cada Decreto Pinochetista que se aprueba, el Gobierno gana siniestras capacidades para perpetuarse en el poder, otorgándole al Presidente una Atribución Exclusiva de un solo uso que debe ser ejercida antes de empezar la siguiente ronda. No importa de qué equipo sea el Presidente, de hecho, podría ser que jugadores Progresistas se vean tentados a aprobar Decretos Pinochetistas para obtener estos nuevos poderes.

OBJETIVO .....

Cada jugador tiene un Rol Secreto como miembro de la Coalición Progresista o de la Coalición Pinochetista.

Los jugadores del equipo Progresista ganan en uno de estos dos escenarios:

- Cuando se aprueban cinco Decretos Progresistas
- Muere Pinochet

Los jugadores del equipo Pinochetista ganan en uno de estos dos escenarios:

- Cuando se aprueban seis Decretos Pinochetistas
- Al proclamar a Pinochet como Ministro del Interior habiendo previamente aprobado al menos tres Decretos Pinochetistas

CONTENIDO DEL JUEGO

- 6 Decretos Progresistas (el juego incluye 5 Decretos Progresistas Personalizables extra)
- 11 Decretos Pinochetistas (el juego incluye 5 Decretos Pinochetistas Personalizables extra)
- 10 Roles Secretos (6 Progresistas, 3 Pinochetistas, 1 Pinochet)
- 10 Credencial de Coalición (6 Progresistas, 4 Pinochetistas)
- 10 Papeleta de Votación Sí
- 10 Papeleta de Votación No
- 1 Marcador de Elecciones
- 1 Pila de Cartas
- 1 Pila de Descarte
- 3 Tableros Pinochetista
- 1 Tablero Progresista
- 1 Portanombre de Presidente
- 1 Portanombre de Ministro del Interior

CONFIGURACIÓN .....

Selecciona el Tablero Pinochetista que corresponda al número de jugadores y colócalo junto al Tablero Progresista. Baraja 11 Decretos Pinochetistas y 6 Progresistas a tú elección en un solo montón, y ponlos boca abajo en la Pila de Cartas. Puedes elegir entre los que trae el juego o los que hayas creado tú con los Decretos Personalizables.

Necesitarás un sobre para cada jugador, y en cada uno de los sobres debe haber un Rol Secreto, una Credencial de Partido correspondiente al personaje, una Papeleta de Votación Sí, y una Papeleta de Votación No. Usa la tabla a continuación para determinar la correcta distribución de Roles según la cantidad de jugadores.

En los sobres los Roles Progresistas deben estar siempre junto a las Credenciales de Coalición Progresistas, y los Pinochetistas y Pinochet deben estar siempre junto a las Credenciales de Coalición Pinochetista.

Número de jugadores	5	6	7	8	9	10
Progresistas	3	4	4	5	5	6
Pinochetistas	1+P	1+P	2+P	2+P	3+P	3+P

Por ejemplo, para 7 jugadores, siempre se deben repartir 4 roles Progresistas, 2 roles Pinochetistas + Pinochet. Siempre hay un Pinochet.

Asegúrate de que estén repartidas las cantidades correctas de personajes Pinochetistas además de Pinochet.

Una vez que los sobres contengan las cuatro cartas, revuélvelos bien y deja que cada jugador seleccione uno aleatoriamente.

### ★ ¿Por qué hay cartas de Rol y cartas de Credencial de Coalición?

★ Secret Pinochet funciona con una mecánica de juego de investigación que en determinados momentos permite a ciertos jugadores descubrir a qué Coalición pertenece otro jugador, y esa mecánica solo funciona si el Rol especial de Pinochet no es revelado. Para prevenir que eso suceda, cada jugador tiene tanto una carta de Rol Secreto como una carta de Credencial de Coalición. La Credencial de Coalición Pinochetista de Pinochet muestra su afiliación, pero no delata su personaje. Los Progresistas deben trabajar en conjunto para detectar si los Pinochetistas que desenmascaran son comunes seguidores o el dictador.

Una vez que cada jugador tiene un sobre, todos deben revisar su Rol y Credencial de Coalición en secreto. Aleatoriamente seleccionan al primer Presidente, y le entregan los Portanombres de Presidente y Ministro del Interior.

Para **juegos entre 5 y 6 jugadores**, da las siguientes instrucciones a todos los jugadores:

1. Todos: cierran sus ojos
2. Tanto Pinochetistas como Pinochet: abran los ojos y reconózcanse
3. (Pausa larga)
4. Todos: cierran sus ojos
5. Todos: abran sus ojos. Si alguien se confundió o hizo algo mal, avise al grupo ahora

Para **juegos entre 7 y 10 jugadores**, da las siguientes instrucciones a todos los jugadores:

1. Todos: cierran sus ojos y estiren el puño al frente
2. Todos los Pinochetistas que NO son Pinochet, abran los ojos y reconózcanse
3. Pinochet, manteniendo tus ojos cerrados levanta tu pulgar
4. Pinochetistas, identifiquen quién tiene el pulgar arriba, esa persona es Pinochet
5. (Pausa larga)
6. Todos: cierran sus ojos y bajen sus manos
7. Todos: abran sus ojos. Si alguien se confundió o hizo algo mal, avise al grupo ahora

## EL JUEGO

Secret Pinochet se juega por rondas. Cada ronda tiene una **Elección** para formar un gobierno, una vez electo el gobierno, el Presidente y su Ministro del Interior ejecutan la **Promulgación de un Decreto**, y finalmente la ronda termina con la ejecución de la **Atribución Exclusiva del Presidente** (cuando corresponda) para ejercer un poder de uso único.

### ★ Elección

#### 1.- Pasar el cargo de candidatura presidencial

Al principio de cada ronda, el Portanombre del Presidente se mueve en sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador, quien será el nuevo candidato a Presidente.

#### 2.- Nominación del Ministro del Interior

El nuevo candidato a Presidente elige dentro de los otros jugadores un Ministro del Interior, a quien le entrega el Portanombre correspondiente. El candidato a Presidente es libre de discutir con el grupo sus opciones para que la nominación del Ministro del Interior sea consensuada y que así el gobierno tenga más posibilidades de ser electo.

#### Eligibilidad

Los últimos Presidente y Ministro del Interior electos están inhabilitados, y no son elegibles para ser nominados como Ministro del Interior del nuevo gobierno que se postula.

##### *Sobre la elegibilidad:*

1. El último Ministro del Interior puede ser Presidente en la ronda siguiente (si le corresponde), mientras que el último Presidente electo no puede ser elegido Ministro del Interior.
2. Quienes se postularon en la última elección y no fueron electos siguen habilitados para ocupar ambos cargos.
3. Si solo quedan cinco jugadores, tan solo el último Ministro del Interior electo está inhabilitado de ser candidato a Ministro del Interior nuevamente, el último Presidente sí puede ser nominado.
4. Hay otras reglas que afectan la elegibilidad de manera específica: el Poder de Veto y el Marcador de Elecciones. No es necesario que te preocupes por eso ahora, las explicaremos más adelante.

#### 3.- Votación por el gobierno

Una vez que el candidato a Presidente ha elegido a un candidato a Ministro del Interior, los jugadores deben discutir la propuesta de gobierno hasta que todos estén listos para votar. Cada jugador, incluido los candidatos, votan si aceptan o no el gobierno. Una vez que están todos listos, revelan su Papeleta de Votación simultáneamente para que los votos sean públicos.

## Si el voto es un empate, o si la mayoría de los jugadores vota No:

El candidato a Presidente pierde la oportunidad de ser electo, y el Portanombre de Presidente se mueve en el sentido de las agujas del reloj hacia el siguiente jugador. El Marcador de Elecciones se mueve una vez.

**Marcador de Elecciones:** Si el grupo rechaza tres propuestas de gobierno seguidas, el país entra en caos. Inmediatamente se revela el Decreto que está más arriba de la Pila de Cartas y se promulga. Cualquier poder que se otorgue con la promulgación de este Decreto se ignora, pero el Marcador de Elecciones se resetea, y las inhabilitaciones dejan de correr para la siguiente ronda: todos los jugadores son elegibles como Ministro del Interior para la siguiente Elección. Si hay menos de tres cartas de Decreto en la Pila de Cartas, barájalas con las cartas de Decreto de la Pila de Descarte para hacer una nueva pila.

*Cada vez que un nuevo Decreto se juega boca arriba en alguno de los tableros, el Marcador de Elecciones se resetea, haya sido un Decreto promulgado por un gobierno o por la población frustrada.*

## Si la mayoría vota Sí:

Los candidatos a Presidente y Ministro del Interior se vuelven los Presidente y Ministro del Interior electos, respectivamente.

### ***Si tres o más Decretos Pinochetistas se han promulgado hasta ahora:***

*Pregunta si el nuevo Ministro del Interior es Pinochet, si lo es, el juego ha terminado y han ganado los Pinochetistas. Si no, los jugadores tienen la certeza de que el Ministro del Interior no es Pinochet.*

Continúa, como es usual, con la Promulgación de un Decreto.

## ★ Promulgación de un Decreto

Durante la Promulgación de un Decreto, el Presidente y el Ministro del Interior trabajan en conjunto para promulgar un nuevo Decreto en secreto. El Presidente saca los tres primeros Decretos de la Pila de Cartas, las mira en secreto, y descarta uno boca abajo en la Pila de Descarte. El Presidente le entrega los otros dos Decretos al Ministro del Interior, quien los mira en secreto, descarta uno boca abajo en la Pila de Descarte, y promulga el Decreto que queda, dejándolo boca arriba en el tablero correspondiente.

Está prohibida la comunicación verbal y no verbal entre el Presidente y el Ministro del Interior. El Presidente y el Ministro del Interior NO PUEDEN elegir los Decretos aleatoriamente, barajarlos antes de descartar uno, o inventar cualquier otra forma de evitar seleccionar secreta e intencionalmente los Decretos. Adicionalmente, el Presidente debe entregar ambos Decretos al mismo

tiempo al Ministro del Interior, y no de a uno para ver la reacción del Ministro del Interior. Cualquier intento de usar el azar para jugar va contra el espíritu del juego, no lo hagas.

***Los Decretos descartados nunca deben ser revelados al grupo. Los jugadores deben basarse en las palabras y acciones públicas del Presidente y el Ministro del Interior, quienes tienen la completa libertad de mentir.***

### ★ **Sobre mentir:**

★ *A menudo algunos jugadores se enteran de información que el resto de los jugadores ignora, como cuando el Presidente y el Ministro del Interior pueden ver los Decretos, o cuando un Presidente usa el Poder de Investigación para revisar la Credencial de Coalición de algún jugador. Siempre puedes mentir sobre el conocimiento que tienes en Secret Pinochet, la única vez que los jugadores DEBEN decir la verdad es cuando esta termina el juego: un jugador que es Pinochet debe confesarlo si es que asesinado o si es que electo Ministro de Interior teniendo tres Decretos Pinochetistas promulgados.*

Si hay menos de tres Decretos en la Pila de Cartas al final de la Promulgación de un Decreto, barájalos con los Decretos de la Pila de Descarte para crear una nueva pila. Los Decretos descartados nunca deben ser revelados, y no deben ser simplemente puestos encima de la Pila de Cartas.

Si el gobierno promulga un Decreto Pinochetista que cubre un Poder Presidencial, el Presidente electo debe usar dicho poder. Procede a la Atribución Exclusiva del Presidente.

Si el gobierno promulga un Decreto Progresista o Pinochetista que no otorga ninguna Atribución Exclusiva del Presidente, comiencen una nueva ronda con una Elección.

## ★ Atribución Exclusiva del Presidente

Si el nuevo Decreto Pinochetista promulgado otorga una Atribución Exclusiva al Presidente electo, este debe hacer uso de dicho poder antes de que comience la siguiente ronda. Antes de usar su Atribución Exclusiva, el Presidente es libre de discutir su decisión con el resto de los jugadores, pero al final es el Presidente quien decide cómo y cuando se usa la Atribución Exclusiva. El juego no puede continuar sino hasta que el Presidente use su Atribución Exclusiva. Las Atribuciones Exclusivas del Presidente se usan solo una vez, no se acumulan para ser utilizadas en otras rondas.

## Atribuciones Exclusivas:



### Investigación de Lealtad

El Presidente elige a algún jugador para investigarlo. El jugador investigado debe entregarle al Presidente su Credencial de Coalición (¡no su Rol Secreto!), para que este pueda revisar en secreto su lealtad. El Presidente puede compartir (o mentir sobre) el resultado de su investigación a su discreción. Ningún jugador puede ser investigado dos veces en un mismo juego.



### Llamado a Elecciones Especiales

El Presidente elige a cualquier otro jugador para que sea el siguiente candidato a Presidente, pasándole el Portanombre correspondiente. Cualquier jugador puede ser elegible, incluso aquellos inhabilitados. El nuevo candidato a Presidente nombra a otro jugador como Ministro de Interior y la Elección continúa su curso como siempre.

Las Elecciones Especiales no se saltan a ningún jugador. Después de que estas se efectúen el Portanombre de Presidente regresa al jugador a la izquierda del Presidente que utilizó la Atribución Exclusiva de Elecciones Especiales.

Si el Presidente elige al jugador a su izquierda en las Elecciones Especiales, esa persona podrá ser Presidente dos veces seguidas: una por las Elecciones Especiales, y otra por el turno que le corresponde en la rotación del cargo.



### Revisión de Decretos

El Presidente mira en secreto los primeros tres Decretos de la Pila de Cartas, y los regresa a la Pila en el mismo orden que los sacó.



### Ejecución

El Presidente ejecuta a un jugador diciendo "Por el poder que me confieren las leyes vigentes, ejecuto a (nombre del jugador)". Si ese jugador es Pinochet, el juego termina con la victoria de los Progresistas. Si el jugador ejecutado no es Pinochet, los jugadores no podrán saber si se ha matado a un Progresista o a un Pinochetista: los jugadores deben intentar descifrar por sí mismos la lealtad de quien murió. Los jugadores ejecutados no siguen jugando, por lo que no pueden hablar, votar, ni ser nominados/candidatos.

## ★ Poder de veto

Después de la aprobación de cinco Decretos Pinochetistas, el gobierno electo gana un nuevo y permanente poder de descartar los tres Decretos que le toquen, si tanto el Presidente como el Ministro de Interior están de acuerdo.

El Presidente saca tres Decretos, descarta uno, le pasa los dos que quedan al Ministro de Interior. El Ministro de Interior puede, en vez de promulgar alguno de los Decretos, decir "Veto esta propuesta". El Presidente puede consentir el Veto aplicado por el Ministro del Interior diciendo "Estoy de acuerdo con el veto", ambos Decretos se descartan y el Portanombre de Presidente pasa al jugador a la izquierda del actual Presidente. Si el Presidente no consiente, el Ministro de Interior debe promulgar un Decreto como se hace normalmente.

Cada uso del Poder de Veto representa un gobierno fallido, haciendo que el Marcador de Elecciones avance una vez.

## APUNTES DE ESTRATEGIA .....

- **Todos deberían decir que son Progresistas.** Dado que los Progresistas tienen una mayoría de votantes, puede ser muy fácil neutralizar a un jugador que dice ser Pinochetista. Como Pinochetista no hay ninguna ventaja en revelar tu lealtad al resto. Además, los Progresistas usualmente deberían decir la verdad siempre. Los Progresistas están intentando averiguar constantemente las lealtades de los otros jugadores, uniendo las evidencias como un puzzle, por lo que mentir puede dejar al equipo en desventaja.
- **Si es tu primera vez jugando como Pinochet, recuerda: sé tan Progresista como sea posible.** Promulga Decretos Progresistas, vota por gobiernos Progresistas, abraza señoras, y besa guagüitas (¡no te las comas!). Confía en que tus compañeros Pinochetistas crearán oportunidades para que puedas promulgar Decretos Progresistas, y que ellos avanzarán con los Decretos Pinochetistas en sus turnos. Los Pinochetistas ganan manipulando sutilmente el tablero, y esperando la oportunidad correcta para promulgar Decretos Pinochetistas, no siendo abiertamente malvados... perdón, digo Pinochetistas.
- **Los Progresistas frecuentemente se benefician de una jugada lenta donde pueden discutir bien la información disponible.** Los Pinochetistas frecuentemente se benefician de apurar las votaciones y crear confusión.
- **Los Pinochetistas suelen ganar haciendo que Pinochet sea electo Ministro de Interior, no por promulgar seis Decretos Pinochetistas.** Elegir a Pinochet no es una condición de victoria opcional o secundaria, es el centro de una estrategia pinochetista

exitosa. Pinochet debería jugar siempre como progresista, y en general debería evitar mentir o caer en conflictos y discusiones con otros jugadores. Cuando el momento correcto llegue, Pinochet necesitará que los progresistas confíen en él para ser electo. Incluso si Pinochet no es electo, la desconfianza que se genera entre los Progresistas es fundamental para hacer que los Pinochetistas sean electos más adelante en el juego.

- **Pregúntale a otros jugadores por qué toman las decisiones que toman.** Esto es especialmente importante con las Atribuciones Exclusivas del Presidente, de hecho pregunta con antelación a los candidatos a quiénes planean investigar/nominar/ejecutar.
- **Si se promulga un Decreto Pinochetista, hay solo tres posibles culpables: el Presidente, el Ministro de Interior, o la Pila de Cartas.** Intenta averiguar quién (o qué) los puso en esa posición

## RESUMEN DEL JUEGO .....

1. El Presidente nombra a un Ministro del Interior. Los miembros del último gobierno electo no pueden ser nominados como Ministro del Interior.
2. La mesa vota. Si hay empate el Portanombre de Presidente se mueve a la izquierda y el Marcador de Elecciones avanza una vez.
3. El gobierno promulga un Decreto. El Presidente saca los primeros tres Decretos de la Pila de Cartas y los mira en secreto. El Presidente elige dos y descarta uno boca abajo en la Pila de Descarte, le pasa los dos elegidos en secreto al Ministro de Interior. El Ministro de Interior mira en secreto las dos cartas, descarta una boca abajo en la Pila de Descarte, y promulga el Decreto elegido, dejándolo en el tablero que corresponda (Progresista en el Tablero Progresista, Pinochetista en el Tablero Pinochetista).
4. El Presidente usa su Atribución Exclusiva. Los Decretos Pinochetistas otorgan la Atribución que tapan en el Tablero Pinochetista.
5. El Portanombre de Presidente se mueve al jugador a la izquierda. Comienza una nueva ronda.

## REGLAS QUE GENERALMENTE SE PASAN POR ALTO:

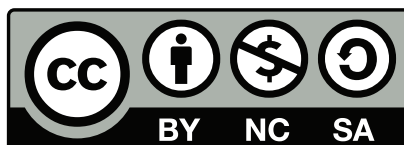
- Un empate significa que la votación falló negativamente.
- Si la votación falló negativamente, avanza una vez el Marcador de Elecciones (dispuesto en el Tablero Progresista) y el Portanombre de Presidente se entrega al jugador a la izquierda.
- El Marcador de Elecciones se resetea cada vez que un Decreto es promulgado, incluso cuando estos son promulgados por el Marcador de Elecciones.
- Pinochet debe ser electo como Ministro del Interior después de que el tercer Decreto Pinochetista haya sido promulgado para que gane el equipo Pinochetista.
- Ningún jugador puede ser investigado dos veces en un mismo juego.
- En una investigación, el jugador investigado debe pasar su Credencial de Coalición, no su Rol Secreto.
- Después de unas Elecciones Especiales, el Portanombre de Presidente debe retornar al jugador que le tocaba ser candidato a Presidente antes de las Elecciones Especiales. No se salta a nadie.
- Los jugadores ejecutados no pueden hablar, votar, ni hacer saber qué opinan de ninguna manera.



Esta es una obra de ficción, todos los parecidos con personas vivas o muertas son mera coincidencia (a excepción de Pinochet que se fue sin pagar por sus delitos).

Los crímenes de la dictadura cívico militar que mantiene hasta hoy a familias sin saber el paradero de sus seres queridos no tienen nada de humorístico, pero a la vez, educar sobre las formas en que el fascismo puede subvertir la democracia para silenciar disidencias y eliminar opositores no tiene por qué ser tabú. Esperamos que el juego, en familia, en grupos de amistades, o simplemente en grupos de personas que quieran vincularse con otras en torno a una mesa, sea un camino de reflexión para que no cometamos los errores de otros, ni los horrores propios de nuestro pasado.

Esta adaptación fue realizada por Fab, @D4mon, Cata, Nacha y Bicubico, y con la ayuda de algunas manos amigas.



Secret Pinochet es una adaptación de SecretHitler (secrethitler.com), creado por Goat, Wolf, & Cabbage, licenciado bajo CC BY-NC-SA 4.0, con textos y gráficas adaptadas, y distribuido bajo la misma licencia CC BY-NC-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)