

SECRET HITLER

Bem-vindo a Alemanha pré-Segunda Guerra Mundial. Em Secret Hitler, jogadores interpretam políticos alemães tentando unir um governo liberal frágil e conter a crescente onda de fascismo. Porém, cuidado - existem fascistas secretamente escondidos entre vocês e alguém é secretamente Hitler.

VISÃO GERAL

Ao início do jogo, a cada jogador é atribuído secretamente um dos três papéis: Liberal, Fascista ou Hitler. Hitler joga para a equipe fascista, e os fascistas sabem quem é Hitler, mas na maior parte do tempo Hitler não sabe quem são seus companheiros fascistas. Os liberais não sabem quem é quem.

Os liberais vencem ao decretar cinco políticas liberais ou matar Hitler. Os fascistas ganham decretando seis políticas fascistas, ou se Hitler é eleito chanceler após um determinado tempo do jogo.

Com as políticas fascistas sendo decretadas, o governo torna-se mais poderoso e o presidente ganha novos poderes. Mesmo os jogadores liberais podem encontrar-se tentados a adotar políticas fascistas que ajudam a controlar a mesa e assassinar seus inimigos.

Objetivo

Cada jogador é secretamente da equipe liberal ou da equipe fascista.

O jogo termina com vitória dos liberais se:

- Cinco políticas liberais são decretadas.
- Hitler é assassinado.

O jogo termina com vitória dos fascistas se:

- Seis políticas fascistas são decretadas.

- Hitler ganha uma eleição como chanceler a qualquer momento após a terceira política fascista ser decretada.

Preparação

Escolha a trilha fascista que corresponda ao número de jogadores e coloque-a ao lado de uma trilha Liberal. Embaralhar as 11 mini-cartas de políticas fascistas e as 6 mini-cartas de políticas liberais em uma única pilha de cartas políticas e coloque-as com a face voltada para baixo na pilha de políticas.

Você vai precisar de um envelope para cada jogador, e cada envelope deve conter: uma carta correspondente a um papel secreto, uma carta correspondente de Membro do Partido, e duas cartas de voto (uma sim e uma não). Use a tabela abaixo para determinar a correta distribuição de papéis.

Jogadores	5	6	7	8	9	10
Liberais	3	4	4	5	5	6
Fascistas	1+H	1+H	2+H	2+H	3+H	3+H

Uma vez que os envelopes forem separados contendo as cartas necessárias, certifique-se de embaralha-los para que o papel de cada jogador seja um segredo para todos na mesa! E assim cada jogador deve pegar um envelope selecionado aleatoriamente. Verifique se você tem o número correto de fascistas, além de um Hitler!

Uma vez que cada jogador escolheu seu envelope e olhou para suas cartas em segredo, sabendo seu papel no jogo, deve-se selecionar aleatoriamente o primeiro presidente. Passando para o atual Presidente ambas as fichas de Presidente e Chanceler.

Para partidas de 5-6 jogadores, dê as seguintes indicações para todos jogadores:

"Todo mundo feche os olhos."

"Fascista e Hitler, abram os olhos e reconheçam um ao outro".

"[Dê uma longa pausa]

"Todo mundo feche os olhos"

"Todo mundo pode abrir os olhos".

"Se alguém está confuso ou algo deu errado, por favor, diga ao grupo agora. "

Para partidas de 7-10 jogadores, dê as seguintes indicações para todos jogadores:

"Todo mundo feche os olhos e estenda a sua mão em punho a sua frente."

"Hitler - mantenha os olhos fechados, mas levante seu polegar"

"Todos os fascistas que NÃO Hitler devem abrir os olhos e reconhecer uns aos outros. "

"Fascistas, conheçam quem é Hitler por estar com o polegar levantado

[Dê uma longa pausa]

"Todo mundo feche os olhos e coloque as mãos para baixo."

"Todo mundo pode abrir seus olhos.

"Se alguém está confuso ou algo deu errado, por favor, diga ao grupo agora. "

PARTIDA

Secret Hitler é jogado em rodadas. Cada rodada tem uma Eleição para formar um governo, uma Sessão Legislativa para decretar uma nova política, e uma Ação Executiva para exercer o poder governamental.

ELEIÇÃO

Você deve escolher um governo para impulsionar o país para a frente, mas pese as informações que você tem com cuidado! Se o poder cair nas mãos erradas, pode significar um desastre para toda a nação.

1. Passar a candidatura presidencial

No início de um novo ciclo, move-se a ficha de Presidente para o próximo jogador no sentido horário, mesmo se o jogador estava no último governo eleito com sucesso. Este jogador é o novo Candidato presidencial.

2. Nomear um CHANCELER

O candidato presidencial escolhe um candidato a chanceler passando a ficha de Chanceler para qualquer outro jogador elegível. Os jogadores que decretaram a última política não são elegíveis para serem candidatos a Chanceler. [Nota: Em um jogo de cinco jogadores, apenas o último chanceler ativo é inelegível para ser candidato a chanceler; o último Presidente pode ser nomeado. Em todos os outros jogos, nem o último presidente nem o último Chanceler podem ser nomeados].

3. VOTAR NO GOVERNO

Uma vez que o Candidato presidencial tenha escolhido um candidato a Chanceler, a mesa inteira (incluindo os candidatos) votam no governo proposto. Um Jogador indica que está pronto para votar estendendo sua carta de votação, com a face virada para baixo, em sua frente; a discussão continua até que cada jogador esteja pronto para votar. Uma vez que cada

jogador esteja pronto para votar, revelam-se as cartas de votação simultaneamente, virando-as, de modo que todos podem ver como você votou.

Se mais do que 50% do grupo votou ja! (sim), o candidato a presidência e o candidato a chanceler tornam-se o Presidente e Chanceler respectivamente. Se três ou mais políticas fascistas já foram decretadas, pergunta-se ao novo chanceler se ele é Hitler; se for é Hitler, ele se revela e imediatamente o jogo termina com uma vitória fascista.

Caso contrário, prossiga para a sessão legislativa.

Se a votação for um empate, ou se a maioria dos jogadores votar nein! (não), a ficha de Presidência se move no sentido horário para o próximo jogador e o rastreador de eleição é avançado em uma eleição.

Rastreador de eleição: Se o grupo rejeita três governos na fileira de rastreador de eleição, uma população frustrada leva o assunto com suas próprias mãos. Revela-se a política em cima da pilha de Políticas para saque e decreta-se ela imediatamente. Qualquer poder concedido por esta política é ignorado, mas todos os jogadores tornam-se elegíveis para exercer o cargo de chanceler para a próxima eleição. Volte (reset) o Rastreador de eleição depois que uma política é decretada pela população ou se um governo é eleito com sucesso.

SESSÃO LEGISLATIVA

O recém-formado governo deve ouvir com cuidado as exigências de uma população inquieta, mas vê-las de perto! Alguns governos passam por um mau bocado, outras aproveitam a confusão para avançar suas agendas.

O Presidente retira as três cartas de cima do baralho Política, olha para elas em segredo, e descarta uma Política com a face voltada para baixo na pilha de descarte. Ele passa os restantes das cartas para o Chanceler, que olha em segredo, e descarta uma Política com a face voltada para baixo na pilha de descarte, e decreta a carta de Política restante, colocando sua face para cima na faixa correspondente.

A inviolabilidade da sessão legislativa é de extrema importância! Uma vez que ela começa com o Presidente sacando três cartas de política, os membros do governo devem permanecer quietos até que uma política seja decretada; em seguida, eles são livres para compartilhar (ou mentir sobre) os detalhes da sessão. Recorde, um ou ambos podem ser fascistas tentando enganar o grupo.

Cartas de política descartadas nunca devem ser reveladas ao grupo: você deve contar com as palavras do presidente e do chanceler, que são livres para mentir.

Se houver menos de três cartas restantes no baralho de Políticas no fim de uma sessão legislativa, deve-se embaralhar as cartas restantes com a pilha de descarte para criar um novo baralho de políticas. Políticas não utilizadas nunca deverão ser reveladas, e elas não devem ser simplesmente colocadas em cima do novo baralho de políticas. Se o governo decreta uma política liberal ou uma política fascista que não concede nenhum Poder Presidencial, começa-se uma nova rodada, com uma nova Eleição. Se o governo decreta uma política fascista que concede um poder presidencial, prossiga para a Ação Executiva.

AÇÃO EXECUTIVA

Seja por sorte ou a escolha, o governo deixou o país mais próximo do fascismo e garantiu ao Presidente novos poderes para fazer cumprir sua agenda.

O Presidente é livre para solicitar a sugestão de quem ele quiser, e o grupo é livre para oferecer sugestões, mas a decisão final cabe apenas ao presidente. Depois que o Presidente realiza uma ação executiva, uma nova rodada começa com uma nova eleição.

PODERES PRESIDENCIAIS

Olhe para a linha fascista para determinar, se for o caso, qual poder presidencial foi concedido ao Presidente. O Presidente deve usar o poder concedido a ele.

Investigar lealdade

O Presidente investiga outro jogador, que ainda não foi investigado, dizendo "eu formalmente investigo [nome do jogador]"; o jogador investigado passa a sua carta de membro do Partido (não sua carta de Papel Segredo) ao Presidente, que verifica a lealdade do jogador, em segredo e, em seguida, retorna a carta de membro para o jogador. O presidente pode dividir (e inclusive mentir sobre!) os resultados da sua investigação a seu critério.

Espiar a Política

O Presidente secretamente olha para as três cartas no topo do baralho de Políticas, em seguida, retorna as cartas para o topo do baralho sem alterar a ordem.

Execução - Matar um Jogador

O Presidente executa um jogador na mesa, dizendo: "Eu executar formalmente [nome do jogador]. "Se esse jogador é Hitler, ele revela sua carta de Papel e o jogo termina com a vitória dos liberais. Se o jogador

executado não é Hitler, ele não revela seu papel ou sua lealdade. Ele é removido da partida e não pode falar, votar ou concorrer a um cargo.

Poder do Veto: Após cinco políticas fascistas serem decretadas, o Poder Executivo ganha mais poder sobre quais política serão decretadas. O presidente pega três políticas, descarta uma, e passa as duas restantes para o Chanceler, como de costume. Após, o Chanceler pode, em vez de decretar uma das medidas políticas, dizer "Desejo vetar esta agenda/pauta. "Se o presidente consentir, ambas as políticas são descartado e a ficha de Presidência passa para a esquerda, como de costume. Se o presidente não consentir, o chanceler deve decretar uma das duas políticas entregues a ele. Cada uso do poder de veto representa um governo inativo e avança o rastreador de eleição em um.

Nota sobre estratégias

- Todos devem reivindicar serem liberais. Afinal os Liberais têm a maioria dos votos, assim eles podem facilmente excluir qualquer um que se revela fascista. Os liberais que afirmam serem fascistas colocam sua equipe em uma desvantagem significativa.
- Retarde o jogo e discuta todas as decisões com paciência. Considere que poderes o presidente vai ganhar se uma lei fascista é decretada, e peça para potenciais presidentes falar sobre como eles usariam seus poderes. Os liberais geralmente querem retardar o jogo para rastrear e pensar sobre cada voto e decisão. Fascistas geralmente querem estragar o jogo esperando que o grupo cometa erros estúpidos.
- Embora tenham a maioria, é extremamente difícil para o Liberais vencerem. Eles precisam estabelecer confiança uns com os outros e usar seus poderes de voto para impedir que fascistas ganham a votação e usem os poderes especiais do Presidente.
- Preste muita atenção para a posição dos jogadores ao redor da mesa e quem será o presidente seguinte; você não vai querer ser forçado para uma situação onde você terá que votar em um político fascista. A "eleição especial" onde o Presidente tem poderes é muito poderosa - certifique-se de que não caia nas mãos erradas!
- Fascistas deve encontrar uma maneira de sinalizar secretamente sua lealdade a Hitler - isto pode incluir: comunicação não verbal ou jogadas que protejam Hitler.
- Na maioria dos casos, Hitler vai querer jogar como um convicto liberal - dessa forma, o grupo vai ser passível de colocá-lo como chanceler mais tarde no jogo.
- Fascistas quererem investigar Hitler cedo e nomeá-lo como um liberal - isso impede que um presidente liberal entregue Hitler como um fascista mais tarde.
- Após a terceira política fascista ser decretada, os Fascistas estão preparados para ganhar o jogo, obtendo Hitler eleito chanceler. Esta é

uma fase muito perigosa do jogo para a equipe Liberal - a única maneira de saber definitivamente se um jogador é Hitler é eleger os Chanceler e ver se o jogo termina.

- Se um fascista é presidente quando o poder de "executar" é ativado, ele pode eliminar um Jogador Liberal sob o pretexto de confusão. Os fascistas podem ganhar o jogo desta forma, ganhando a maioria votante e instalando Hitler como Chanceler, ou rejeitando candidatos até que o conselho se preencha com os políticos fascistas.