



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-lo 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.

Hitler's Law

FOLD
HERE

ELEIÇÃO

NOMEI UM CHANCELER; MEMBROS DO ÚLTIMO GOVERNO NÃO SÃO ELEGÍVEIS.

CONSIGA COM QUE PELO MENOS 50% DA MESA VOTE 'JA'.

HITLER PODE APENAS CONFISCAR O PODER SE TRÊS POLÍTICAS FACISTAS JÁ ESTÃO DECRETADAS NO MOMENTO QUE FOR ELEITO CHANCELER.

SESSÃO LEGISLATIVA : AÇÃO EXECUTIVA

PEGUE 3, DESCARTE 1, PASSE 2.

NÃO FALE DURANTE A SSSSÃO.

DEPOIS QUE UMA LEI É DECRETADA VOCÊ PODE DISCUTIR, E MENTIR SOBRE. QUAIS POLÍTICAS VOCÊ PEGOU, DESCASRTOU E PASSOU.

PODRES PRESIDENCIAIS NÃO SÃO TRANSFERIDOS DURANTE RODADAS.

O PRESIDENTE ATUAL TEM A PALAVRA FINAL E DEVE PRATICAR O PODER GARANTIDO A ELE.

VOCÊ ESTÁ LIVRE PARA DISCUTIR, E MENTIR SOBRE, OS RESULTADOS DE QUALQUER INVESTIGAÇÃO.

FOLD
HERE

REITONVAHD

ELEIÇÃO

HITLER PODE APENAS CONFISCAR O PODER SE TRÊS POLÍTICAS FACISTAS JÁ ESTÃO DECRETADAS NO MOMENTO QUE FOR ELEITO CHANCELER.

SESSÃO LEGISLATIVA

RECEBA 2 POLÍTICAS, DESCARTE UMA COM A FACE VOLTADA PARA BAIXO, E DECRETE A OUTRA COM A FACE VOLTADA PARA CIMA.

NÃO FALE DURANTE A SESSÃO, APENAS QUANDO VOCÊ DECRETAR A POLÍTICA VOCÊ PODE DISCUTIR, E INCLUSIVE MENTIR, QUAIS POLÍTICAS DESCARTOU.

CUT
ON
SOLID
GREY
LINES!!!

CUT ON SOLID GREY LINES!!!

MEMBRO DO  PARTIDO



FASCISTA

MEMBRO DO  PARTIDO



FASCISTA

MEMBRO DO  PARTIDO



LIBERAL

MEMBRO DO  PARTIDO



LIBERAL

MEMBRO DO  PARTIDO



FASCISTA

MEMBRO DO  PARTIDO



FASCISTA

MEMBRO DO  PARTIDO



LIBERAL

MEMBRO DO  PARTIDO



LIBERAL

CUT ON SOLID GREY LINES!!!



CUT ON SOLID GREY LINES!!!

MEMBRO DO  PARTIDO



LIBERAL

PILHA DE
DESCARTE

DESCARTE 2

SEU PAPEL SECRETO É

HITLER



SEU PAPEL SECRETO É

FASCISTA



MEMBRO DO  PARTIDO



LIBERAL

PILHA DE
POLÍTICAS

PEGUE 3

SEU PAPEL SECRETO É

FASCISTA



SEU PAPEL SECRETO É

FASCISTA



CUT ON SOLID GREY LINES!!!

SEU PAPEL SECRETO É

LIBERAL



SEU PAPEL SECRETO É

LIBERAL



SEU PAPEL SECRETO É

LIBERAL



SEU PAPEL SECRETO É

LIBERAL



SEU PAPEL SECRETO É

LIBERAL



SEU PAPEL SECRETO É

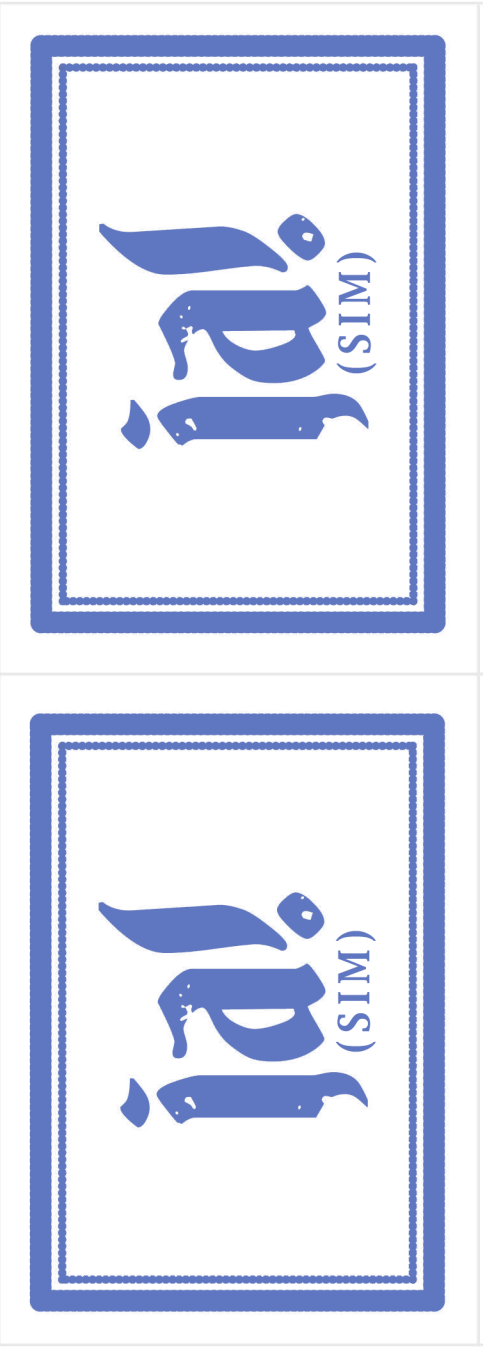
LIBERAL



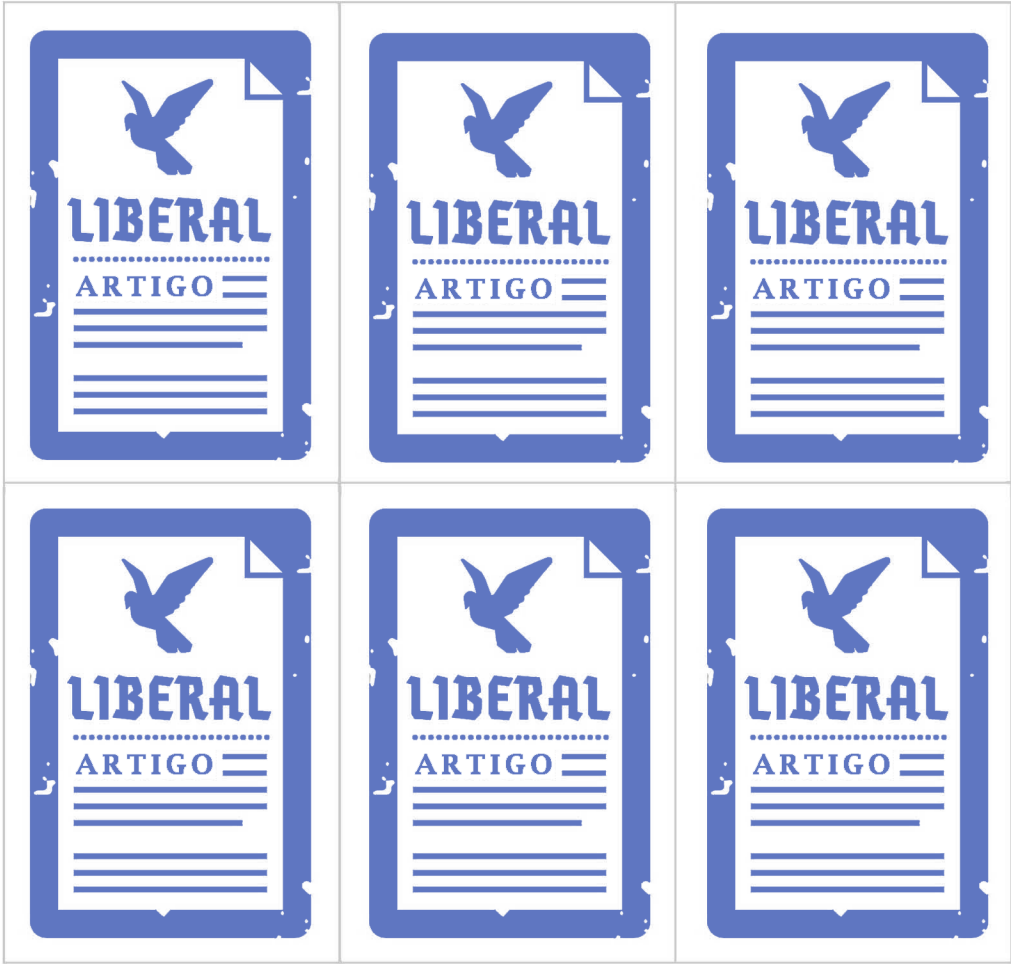
CUT ON SOLID GREY LINES!!!



CUT ON SOLID GREY LINES!!!

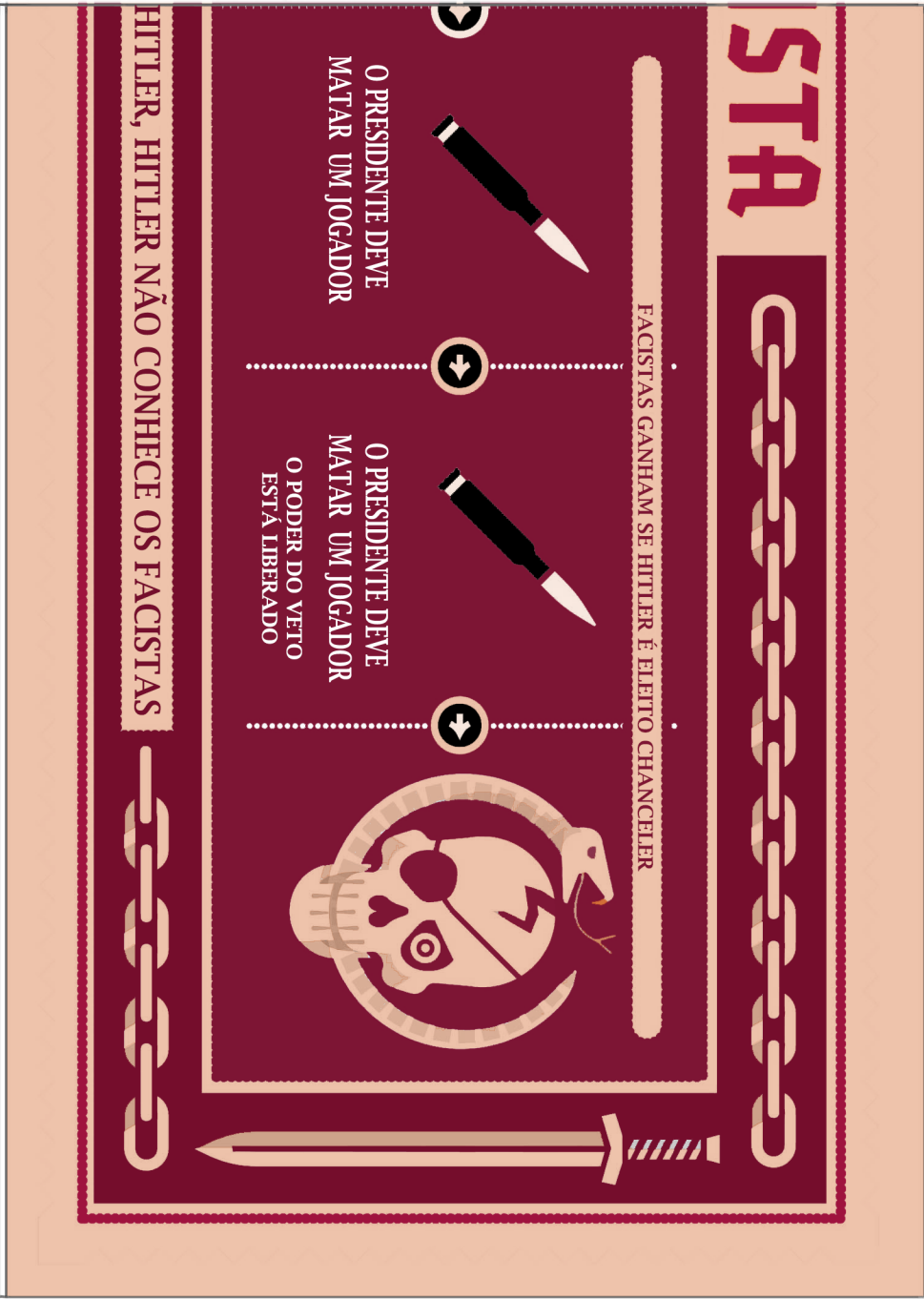
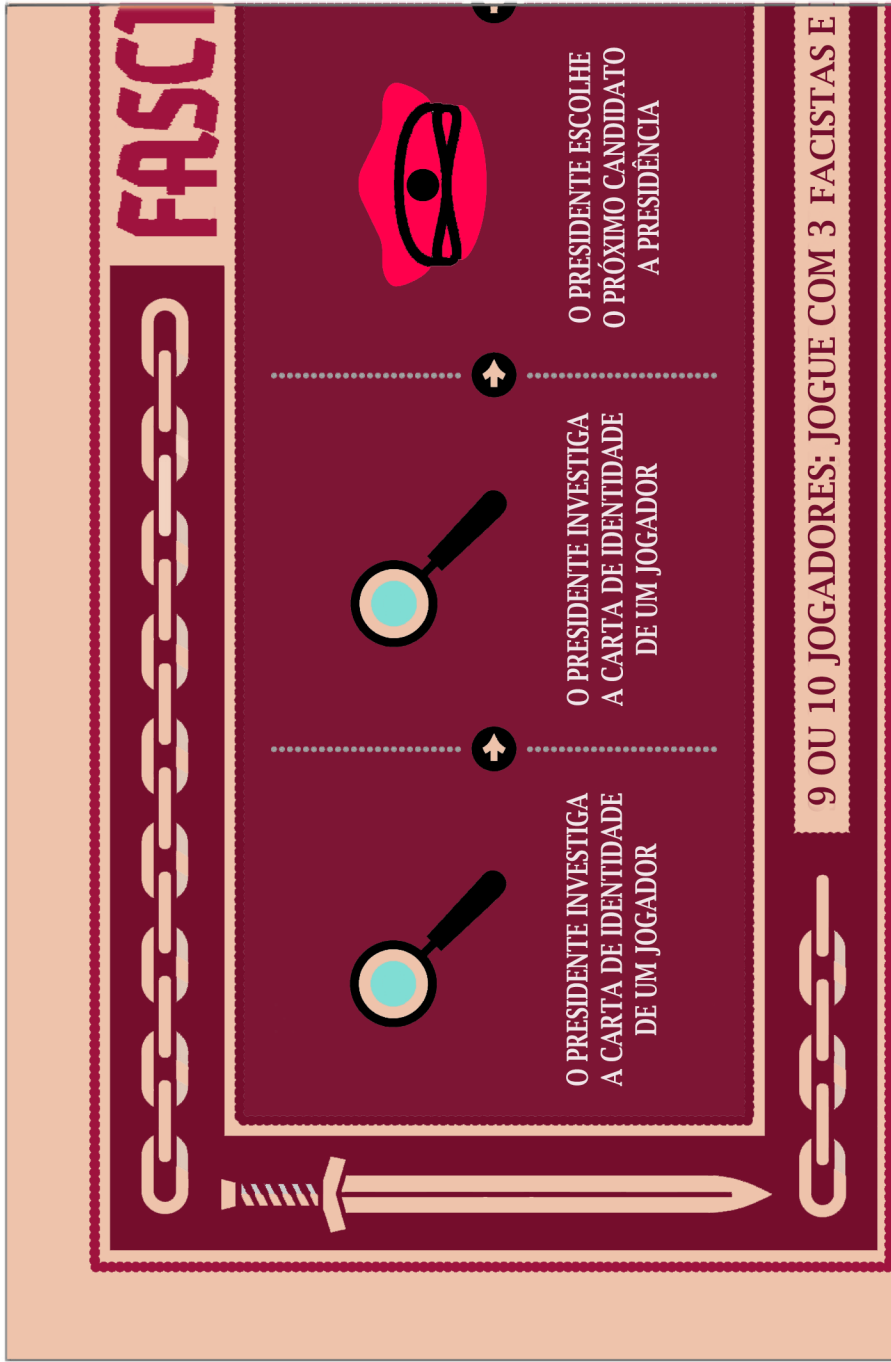


CUT ON SOLID GREY LINES!!!



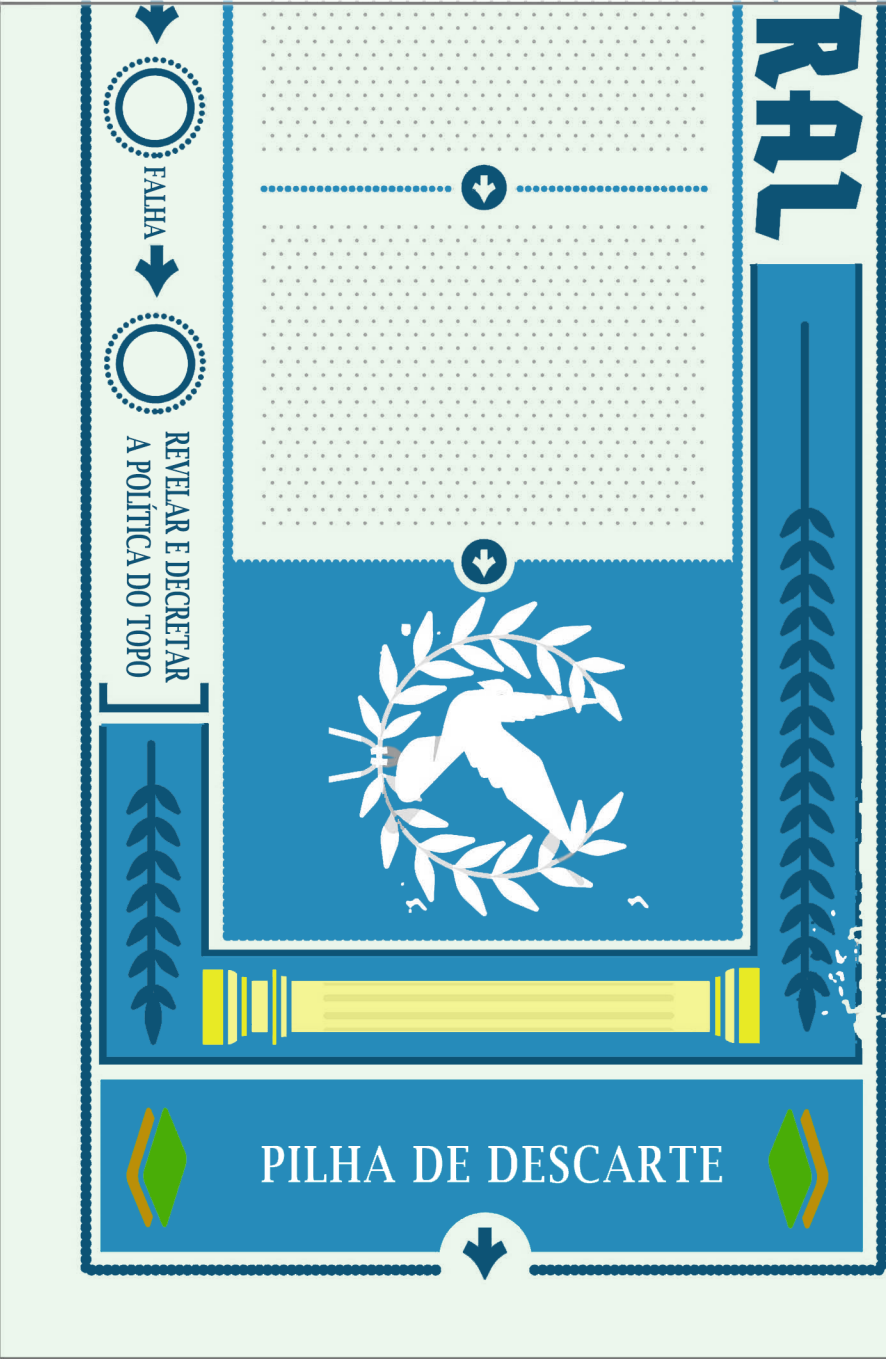
CUT ON SOLID GREY LINES!!!



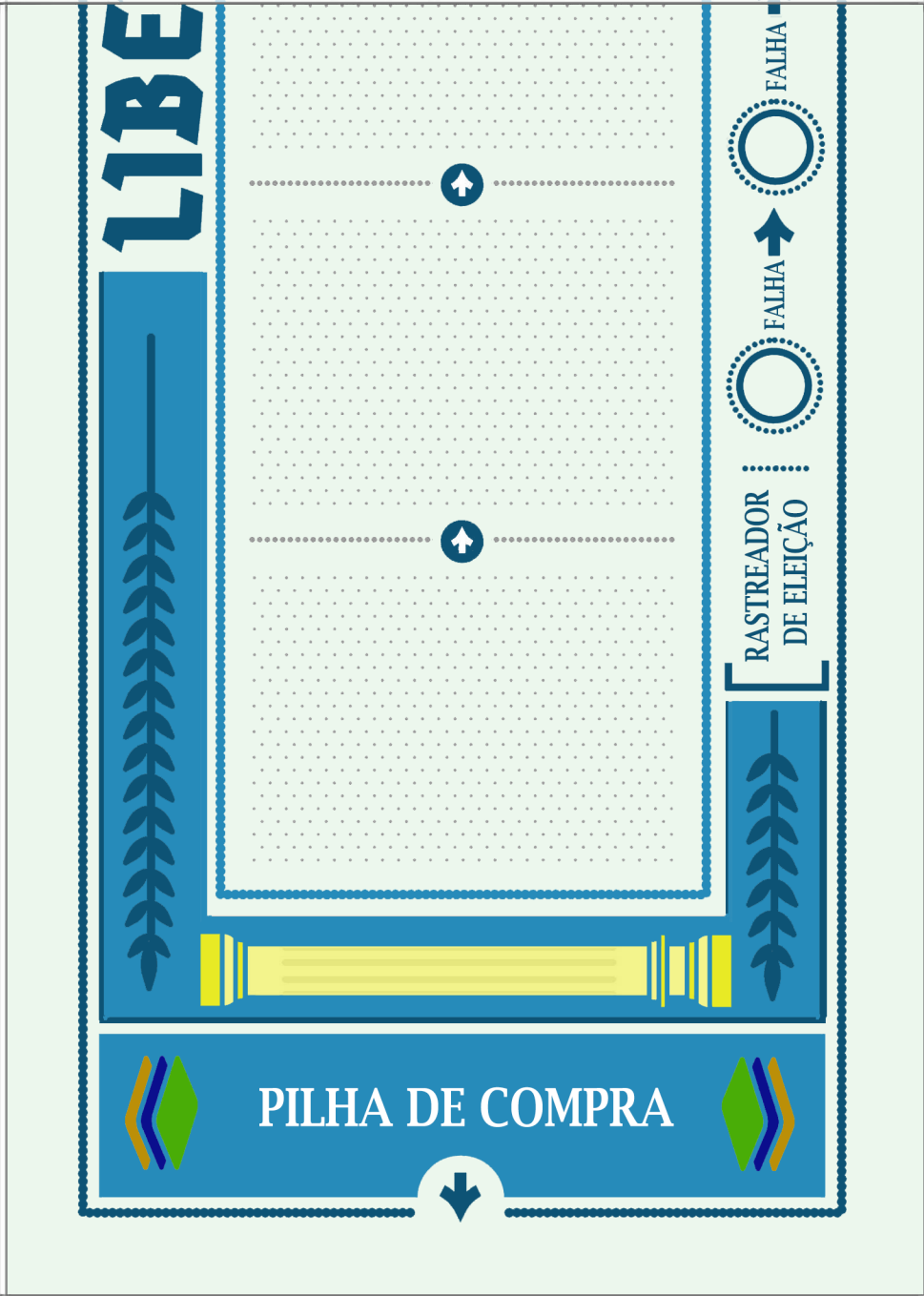


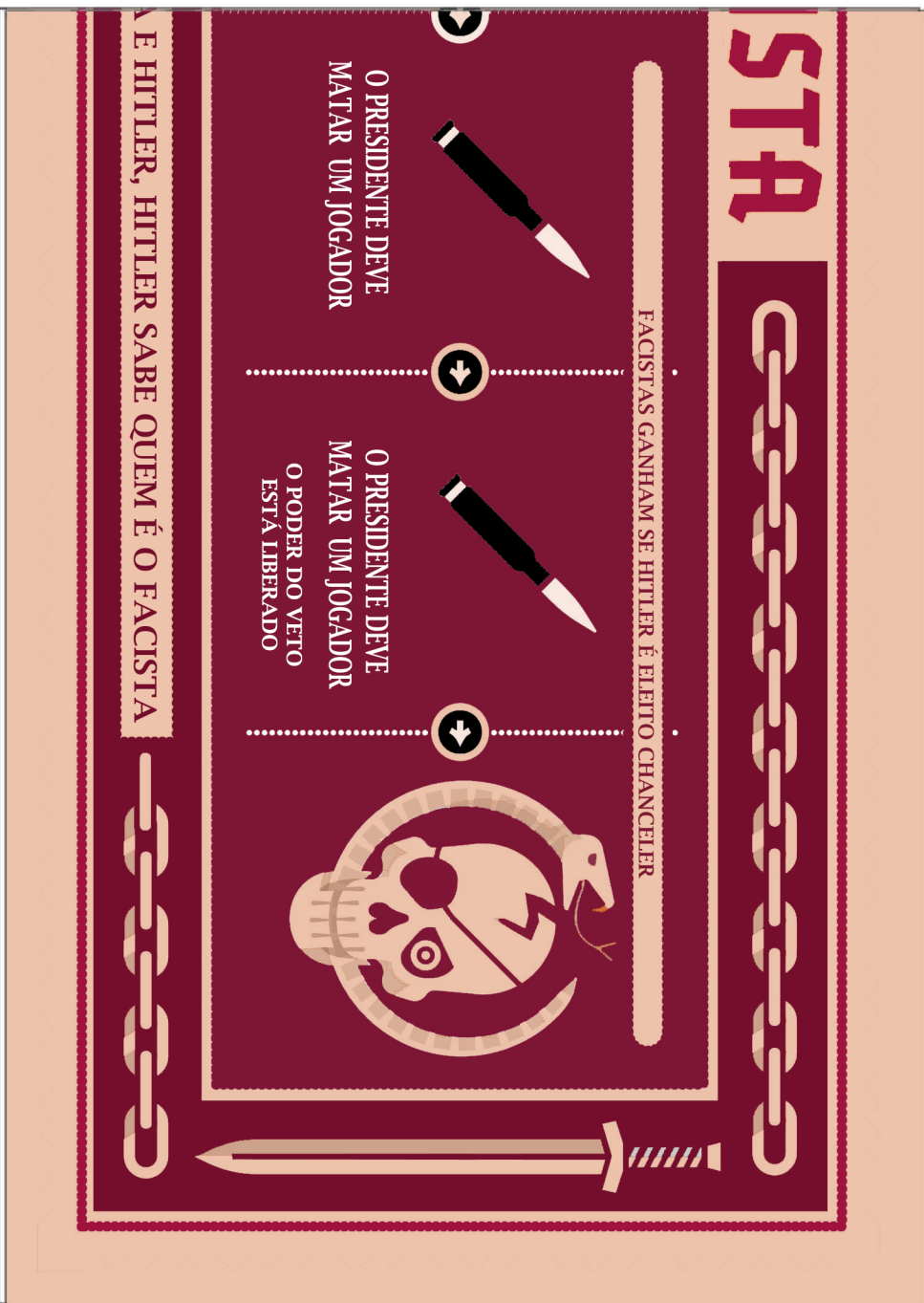
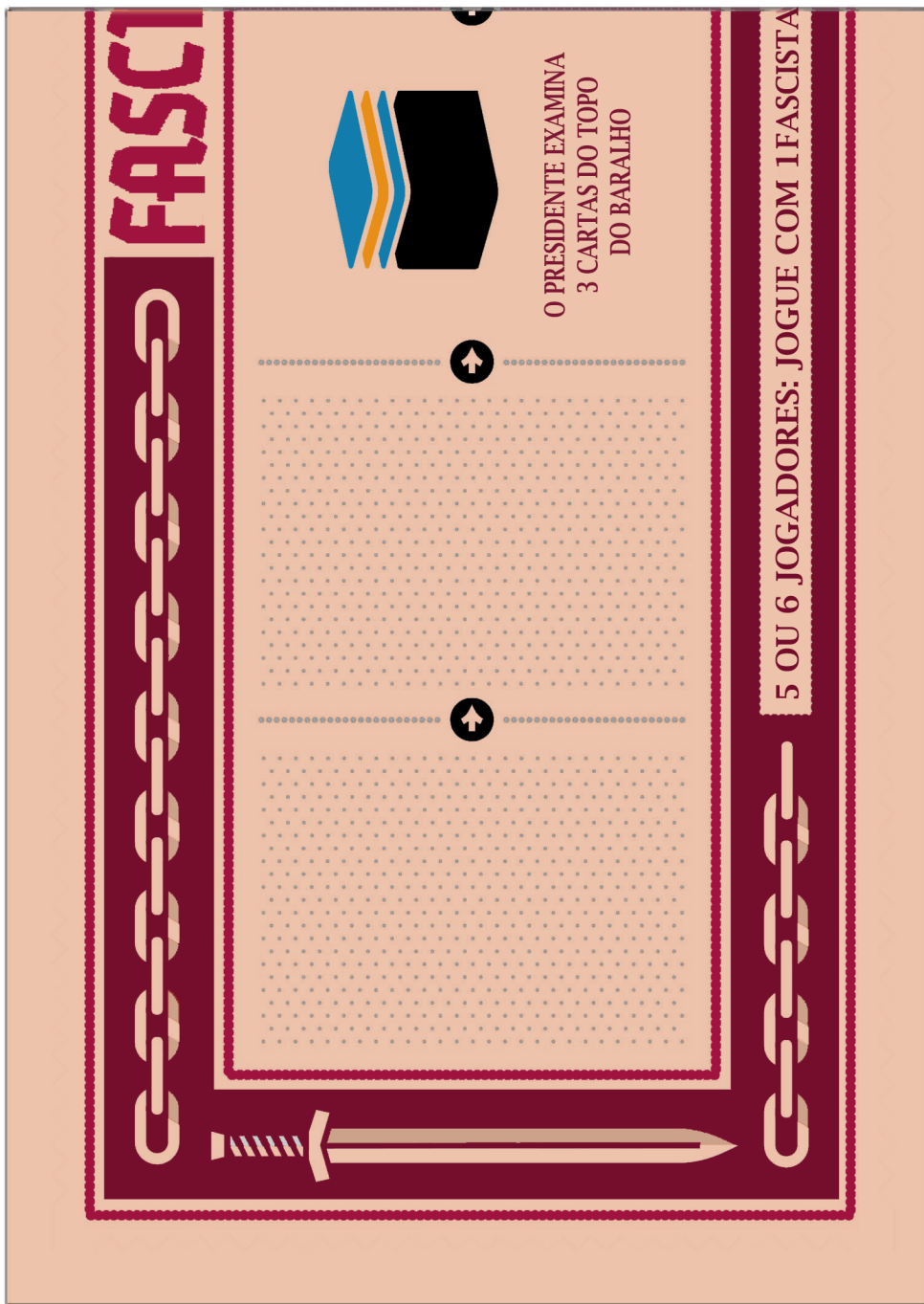
CUT ON SOLID GREY LINES!!!

A



A





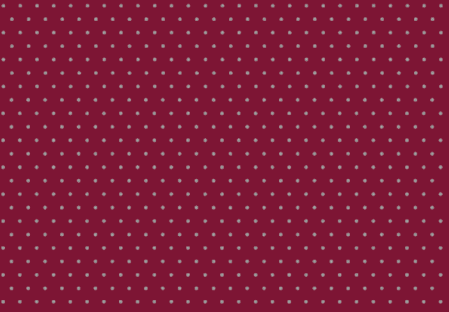
FASCIST

O PRESIDENTE ESCOLHE
O PRÓXIMO CANDIDATO
A PRESIDÊNCIA



O PRESIDENTE INVESTIGA
A CARTA DE IDENTIDADE
DE UM JOGADOR





7 OU 8 JOGADORES: JOGUE COM 2 FASCISTAS E 1 HITLER



FASCIST

FASCISTAS GANHAM SE HITLER É ELEITO CHANCELER



O PRESIDENTE DEVE
MATAR UM JOGADOR



O PRESIDENTE DEVE
MATAR UM JOGADOR
O PODER DO VETO
ESTÁ LIBERADO





HITLER, HITLER NÃO CONHECE OS FASCISTAS

