

# SECRET HITLER

Bienvenido a Alemania antes de la Segunda Guerra Mundial. En “Hitler Secreto” los jugadores con políticos alemanes intentan sostener un gobierno liberal frágil y frenar la creciente ola de fascismo. Pero ten cuidado – hay fascistas secretos entre vosotros, y alguno de ellos será “Hitler Secreto” .

## VISIÓN GLOBAL

Al principio del juego, a cada jugador se le asigna en secreto uno de los tres papeles: Liberal, Fascista o Hitler. Hitler juega para el equipo fascista, y los fascistas saben quién es Hitler, pero la mayoría de las veces Hitler no sabe quiénes son sus compañeros fascistas. Los liberales no saben nada de nada.

Los liberales ganan mediante la promulgación de cinco políticas liberales o matando a Hitler. Los fascistas ganan mediante la promulgación de seis políticas fascistas o si Hitler es elegido canciller al final del juego. Tal como se promulgan políticas fascistas, el gobierno se vuelve más poderoso y el Presidente gana nuevos poderes. Incluso los jugadores liberales pueden verse tentados a aplicar políticas fascistas que ayuden a controlar la mesa y a asesinar a sus enemigos.

## OBJETIVO

Cada jugador está en secreto en el equipo Liberal o con el equipo Fascista.

El juego termina en una Victoria Liberal si:

> Cinco políticas liberales son promulgadas.

> Hitler es asesinado.

El juego termina en una Victoria Fascista si:

> Seis políticas fascistas se promulgan.

> Hitler gana una elección como canciller en cualquier momento después de que la tercera política fascista se haya promulgado.

## PREPARACIÓN

Ponga el Contador Fascista correspondiendo con el número de jugadores y colóquelo al lado Contador Liberal (hay un Contador Liberal idéntico en la parte posterior de cada Contador Fascista).

Baraje las 11 mini-tarjetas de políticas fascistas y las 6 liberales en una sola baraja de políticas y colóquela boca abajo en la pila de robar (*DRAW PILE*).

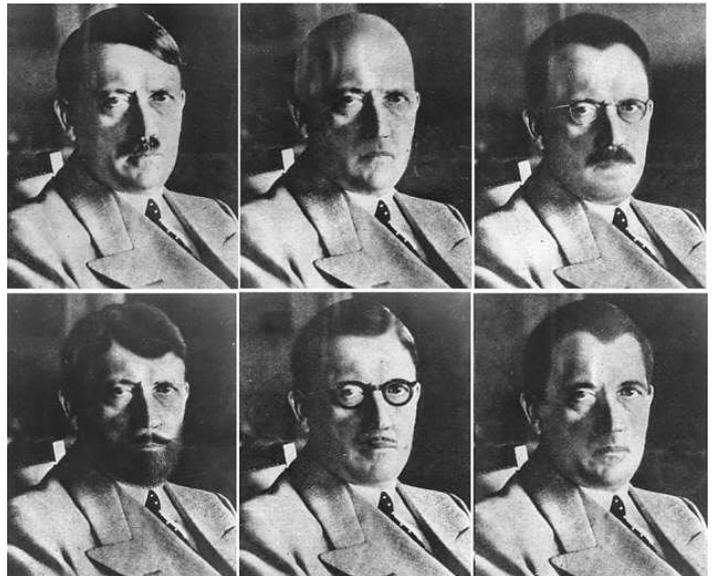
Vas a necesitar un sobre para cada jugador, y cada sobre debe contener una tarjeta de Rol Secreto, una tarjeta de membresía del partido correspondiente, y dos de votación. Utilice la siguiente tabla para determinar la correcta distribución de los roles.

N° de Jugadores	5	6	7	8	9	10
Liberales	3	4	4	5	5	6
Fascistas	1+H	1+H	2+H	2+H	3+H	3+H

Una vez que los sobres se han llenado, asegúrese de mezclarlos de tal manera que el papel de cada jugador sea un secreto para todos. Cada jugador debe recibir un sobre seleccionada al azar.

Asegúrese de tener el número correcto de fascistas además de Hitler.

Una vez que a cada jugador le ha sido otorgada una tarjeta de rol y ha mirado su tarjeta en secreto, se selecciona al azar al primer Presidente. Pase al Presidente las placas de la Presidencia y la Cancillería.



Para partidas de **5-6 jugadores**, dé las siguientes instrucciones a todos los jugadores:

“Todo el mundo cierra los ojos.”

“Fascistas y Hitler abren los ojos y se reconocen. ”

[Realice una pausa larga]

“Todo el mundo cierra los ojos y pone las manos hacia abajo.”

“Pueblo despierta. Si alguien está confundido o algo salió mal, por favor dígalo al grupo ahora”.

Para partidas de **7-10 jugadores**, dé las siguientes instrucciones a todos los jugadores:

“Todo el mundo cierra los ojos y extiende su puño adelante.”

“Hitler – mantiene los ojos cerrados, pero pone el pulgar hacia arriba”.

“Todos los Fascistas que no son Hitler deben abrir los ojos y reconocerse”.

“Los Fascistas, toman nota de quien ha extendido el pulgar – ese jugador es Hitler”.

[Realice una pausa larga]

“Todo el mundo cierra los ojos y poner las manos hacia abajo.”

“Pueblo despierta. Si alguien está confundido o algo salió mal, por favor dígalo al grupo ahora”.

## JUEGO

Hitler Secreto se juega en rondas. Cada ronda tiene una elección para formar un gobierno, una Sesión Legislativa para aprobar una nueva política, y una Acción Ejecutiva para ejercer el poder gubernamental.

## ELECCIÓN



Todos deben elegir gobierno para conducir al país hacia adelante, pero isopesan la información que tengas con cuidado! si el poder cae en malas manos, puede ser un desastre para toda la nación.

### 1. PASAR LA CANDIDATURA A LA PRESIDENCIA

Al comienzo de una nueva ronda, la Placa de Presidencia se mueve hacia la derecha para el siguiente jugador incluso si ese jugador ha sido el último presidente electo

del gobierno. Este jugador es el nuevo Candidato Presidencial.

## 2. DESIGNAR A UN CANCELLER

El candidato presidencial elige un candidato a canciller pasando la Placa de Cancillería a cualquier otro jugador elegible.

Los jugadores que promulgaron la última política no son elegibles para ser candidatos a canciller.

[Nota: En una partida de cinco jugadores, sólo el último canciller activo es in-elegible para ser candidato a canciller; el último presidente puede ser nominado. En todos los demás juegos, ni el último Presidente ni el último canciller pueden ser nominados.]

## 3. VOTO EN EL GOBIERNO

Una vez el candidato a presidente ha elegido al candidato a canciller, toda la mesa, incluidos los candidatos, votan al gobierno propuesto. Los jugadores indican cuando están listos colocando su papeleta frente a ellos; la discusión continúa hasta que todos los jugadores están listos para votar. Una vez todos los jugadores están preparados, se revelan las papeletas simultáneamente y todos ven el resultado.

**Si más del 50% del grupo vota JA!**, los candidatos se convierten en presidente y canciller respectivamente.

Si se han pasado tres o más políticas fascistas, pregunta al canciller si él es el mismísimo Adolf (Hitler). Si es Hitler, revela su rol y el juego termina inmediatamente con victoria para los fascistas.



Si no es así, se procede a la Sesión Legislativa.

**Si hay un empate, o si la mayoría de los votos son NEIN!**, la Placa de Presidencia se mueve en el sentido del reloj hacia el siguiente jugador y el marcador de elecciones avanza en una elección.

**Marcador de Elecciones:** Si el grupo rechaza tres gobiernos seguidos, la población, enfurecida, se toma las cosas por su mano. Se revela la primera carta del mazo de Políticas y se promulga. Cualquier poder conseguido por esta carta es ignorado, pero todos los jugadores se convierten en elegibles para la oficina de la cancillería en la siguiente elección.

Vuelve a poner el Marcador de Elecciones a cero cuando una política es promulgada por la población o por un gobierno legítimo.

## SESIÓN LEGISLATIVA

El nuevo gobierno formado debe obedecer las demandas de su incansable población, pero ¡pon atención! Algunos gobiernos se dan en momentos malos y otros se aprovechan de la confusión para avanzar en sus agendas.

El presidente saca tres cartas del mazo de Políticas, las mira en secreto y descarta una política boca abajo en la Pila de Descarte. Pasa las dos políticas restantes al canciller, quien las mira en secreto y descarta de la misma manera otra carta. Tras esto, el canciller promulga la Política restante colocándola boca arriba en el contador correspondiente.



¡La excelsa Sesión Legislativa tiene una enorme importancia! Una vez que el presidente comienza a sacar las tres cartas, miembros del gobierno deben permanecer en silencio hasta que la política se promulgue. Es entonces cuando son libres para compartir (o mentir sobre) su visión de los detalles de la sesión. Recuerda que entre los dirigentes del gobierno se pueden hallar fascistas engañando al grupo.

**Las cartas descartadas de Política nunca deben ser reveladas al grupo: uno siempre debe apoyarse en las palabras del presidente o canciller, quienes son libres para MENTIR.**

\*El canciller no puede sencillamente barajar sus dos cartas y elegir una al azar para probar que no le fue dada una opción en su favor.

Si quedan menos de tres cartas en el mazo de Políticas al final de la Sesión Legislativa, barájalas con la pila de descarte para crear un nuevo mazo de Políticas. Aquellas cartas de Políticas que no han sido usadas no deben ser reveladas nunca y no deben ser colocadas al comienzo del nuevo mazo.

Si el gobierno elige una política, liberal o fascista que no otorgue poderes presidenciales, comienza una nueva ronda con una nueva elección. Por el contrario, si la política emana poderes presidenciales, procede hacia la Acción Ejecutiva.

## **ACCIÓN EJECUTIVA**

Si no se le combate, el fascismo avanza por destino o elección hacia el poder y el gobierno otorga nuevos poderes al presidente para hacer cumplir su agenda.

El presidente es libre de solicitar aportes u opiniones de quien sea, y el grupo es libre para ofrecer cualquier aporte, pero la decisión final recae en el presidente. Después de que el presidente tome una Acción Ejecutiva, una nueva ronda comienza con una nueva elección.

## PODERES PRESINDECIALES

Observa el Contador Fascista para determinar qué poder presidencial, si hay alguno, ha sido otorgado al presidente. Este poder otorgado debe TIENE QUE ser usado por el Presidente.

### INVESTIGAR LEALTAD

El presidente investiga a otro jugador que no ha sido investigado diciendo "Investigo formalmente a [FULANO]; el jugador pasa su tarjeta de miembro del partido (NO SU CARTA SECRETA DE ROL) al presidente, quien la mira en secreto para comprobar su lealtad y se la devuelve. El presidente puede compartir (o MENTIR sobre) los resultados de su investigación según le parezca.

### LLAMADA A ELECCIONES EXTRAORDINARIAS

El presidente elige a cualquier otro jugador en la mesa para ser el próximo candidato a presidente pasándole la Placa de Presidencia. El jugador nombra al candidato a canciller y la elección se desarrolla de forma habitual. Después de una elección extraordinaria, la presidencia vuelve a su orden original.

### OJEADA A POLÍTICAS

El presidente mira en secreto o a hurtadillas las tres primeras cartas de política y las devuelve al mazo sin cambiar el orden.

### EJECUCIÓN

El presidente ejecuta a un jugador en la mesa diciendo "Yo [FULANO] ejecuto formalmente a [MENGANO]. Vielen dank, guten tag". Si ese jugador es Hitler, revela su carta de rol y el juego termina en una victoria liberal. Si el jugador ejecutado NO es Hitler, no revela su rol o carta de lealtad. Pero es eliminado del juego y no puede hablar, votar o ser candidato.

**Poder de Veto:** Después de que cinco políticas fascistas se hayan promulgado, el brazo Ejecutivo gana una gran cantidad de poder sobre qué políticas se llevan a cabo. El presidente saca tres cartas de política, descarta una y pasa las dos siguientes al canciller como en otras ocasiones. Entonces el canciller puede, en vez de promulgar una de las políticas, decir "VETO A ESTA PROPUESTA". Si el presidente lo consiente, ambas políticas se descartan y la Placa de presidencia se mueve hacia la izquierda como usualmente. Si el presidente no lo consiente, el canciller tiene que promulgar una de las políticas que le han sido dadas.

**Cada uso del Poder de Veto se considera como un gobierno inactivo y el Marcador de Elección avanza una vez.**

## NOTAS DE ESTRATEGIA

- Todos deben decir ser liberales. Puesto que el equipo Liberal tiene una mayoría en los votos, sería fácil bloquear a cualquiera que se revelara como fascista.
- Ralentiza el juego y discute cada decisión. Considera que puedes ganar el presidente después de que cada ley fascista sea promulgada y pregunta a los potenciales presidentes cómo usarán sus poderes. Los liberales quieren que el juego sea lento y piensan en cada voto y decisión. Los fascistas generalmente quieren que el juego “vuele” y que el grupo tenga errores tontos.
- Aunque tienen mayoría, es difícil ganar para los liberales. Necesitan establecer lazos para confiar con cada uno y usar su voto para evitar que los fascistas sean elegidos y usen sus poderes especiales de presidente.
- Pon mucha atención a la posición de los jugadores en la mesa y sobre quién va a ser el próximo presidente; no quieres entrar en una situación en la que estés forzado a votar por un fascista. La Elección Extraordinaria es muy poderosa - asegúrate de que no cae en las manos equivocadas.
- Los Fascistas deberían encontrar una manera de indicar su lealtad a Hitler. Esto incluye lenguaje no verbal o juego que proteja a Hitler.
- En la mayoría de los casos, Hitler intentará jugar como un liberal del montón. De esta forma podrá llegar a la cancillería más adelante.
- Los Fascistas deben investigar pronto a Hitler y decir que es un Liberal. De esta forma se evita que un presidente liberal lo identifique.
- Después de que la tercera política fascista se ha promulgado, los fascistas están en posición de ganar la partida haciendo de Hitler el canciller. Es un estado de tensión constante para los liberales - la única forma de saber si un jugador es Hitler es eligiéndolo como canciller y ver si el juego termina.
- Si un fascista es presidente cuando el poder de ejecución es activado, puede eliminar a un liberal aludiendo confusión. Los Fascistas pueden así ganar la partida consiguiendo una mayoría parlamentaria que les permita instalar a Hitler como canciller, o rechazando candidatos hasta que la placa se llene de políticas fascistas.

Traducido por Pablo TSZ.