

## Player count

	Best	Recommended	Not Recommended
6	12.5% (2)	56.3% (9)	31.3% (5)
7	34.8% (8)	56.5% (13)	8.7% (2)
8	40.0% (10)	52.0% (13)	8.0% (2)
9	34.8% (8)	56.5% (13)	8.7% (2)
10	60.9% (14)	30.4% (7)	8.7% (2)

## Übersicht

Das Jahr 1932. Wir sind Politiker in einer fragilen, liberalen Regierung, doch es gibt versteckte Faschisten unter uns. Einer davon ist Hitler.

Jeder bekommt eine geheime Rollenkarte.

Es gibt mehr Liberale.

Die Faschisten wissen wer Hitler ist, aber Hitler nicht wer die Faschisten sind.

## Sieg

Die Liberalen gewinnen, wenn:

- 5 liberale Gesetze erlassen wurden,
- oder Hitler stirbt

Die Faschisten gewinnen, wenn

- 6 faschistische Gesetze erlassen wurden,
- oder Hitler Kanzler wird nachdem 3 faschistische Gesetze erlassen wurden

## Aufbau

# PLAYERS	5	6	7	8	9	10
Liberals	3	4	4	5	5	6
Fascists	1+H	1+H	2+H	2+H	3+H	3+H

Party Membership Karte + Rollenkarte in Briefumschlag legen, zufällig verteilen

Ansage 7-10 Spieler:

- Alle schließen die Augen und strecken die Faust nach vorne
- Alle Faschisten außer Hitler öffnen Augen und erkennen sich
- Hitler, stecke deinen Daumen hoch
- Faschisten, erkennt Hitler
- Schließt alle die Augen und nimmt den Daumen runter
- Öffnet alle die Augen

## Ablauf

1. Wahl, um Regierung zu wählen
2. Legislative Sitzung, in der Regierung ein Gesetz erlässt
3. Exekutive Aktion, mit der die Regierung Macht ausübt

## **Wahl**

1. Präsident Marker wandert im Uhrzeigersinn
2. Präsident schlägt Kanzler vor. Der letzte gewählte Präsident und Kanzler können nicht vorgeschlagen werden. Wenn 5 Spieler übrig sind, darf auch der letzte Präsident vorgeschlagen werden.
3. Diskussion (3 min Sanduhr nutzen). Alle wählen und decken gleichzeitig auf.
  - Ja > Nein: Neuer Präsident. Falls Hitler: Faschisten siegen.
  - Nein >= Ja: Gehe zu Schritt 1. Election Tacker wird erhöht. Bei 3 abgelehnten Präsidenten in Folge wird das Land ins Chaos geworfen. Das oberste Gesetz wird umgedreht und erlassen. Election Tracker auf 0, alle sind jetzt wählbar.

## **Legislative**

Präsident zieht verdeckt 3 Gesetze, wirft eins verdeckt ab.

Kanzler bekommt die verbleibenden 2, wirft eins verdeckt ab.

Das verbleibende Gesetz wird in entsprechender Leiste erlassen.

Wenn ein faschistisches Gesetz erlassen wird: Exekutive Aktion. Sonst Wahl-Phase.

Präsident und Kanzler dürfen nicht verbal oder nonverbal kommunizieren. Sie dürfen ein Gesetz nicht mischen und zufällig wählen.

Bei weniger als 3 Gesetzen wird der Ablagestapel reingemischt.

## **Exekutive**

Präsident muss die freigeschaltete Aktion ausführen.

Er darf davor diskutieren.

- Lupe: Sehe Party Membership Karte an. Ein Spieler darf pro Spiel nur einmal investigated werden.
- Hut: Präsident wählt Präsidenten für eine Sonder-Runde, es kann jeder gewählt werden. Es wird niemand übersprungen, nach dieser Runde bekommt der eigentlich nächste Spieler den Präsident-Marker.
- Execution: Karte wird nicht aufgedeckt.

## **Veto Power**

Nach dem fünften faschistischen Gesetz bekommt die Exekutive eine neue Fähigkeit:

Präsident zieht wie gewohnt verdeckt 3 Gesetze, wirft eins verdeckt ab.

Kanzler bekommt die verbleibenden 2 und kann jetzt „Ich lege Veto ein“ sagen.

Wenn der Präsident „Ich stimme dem Veto zu“ sagt, wird kein Gesetz verabschiedet, das Spiel geht normal weiter. Allerdings stellt dies eine inaktive Regierung dar, der Election Tracker wird erhöht.

## **Tipps**

- Faschisten sollten sich nicht outen

- Liberale sollten nicht lügen, für sie ist das Spiel wie ein Puzzle

- Wenn du Hitler bist: Tue so liberal wie möglich um vertrauen zu erschleichen und später Präsident zu werden

- Liberale profitieren davon, Informationen zu diskutieren

- Faschisten gewinnen meist, indem sie Hitler zum Präsidenten machen, nicht mit 6 Gesetzen

- Frage Spieler, warum sie eine bestimmte Aktion gemacht haben oder zB wen sie töten würden, wenn du sie Kanzler werden

- Bei einem faschistischen Gesetz gibt es drei mögliche Schuldige: Präsident, Kanzler oder das Deck