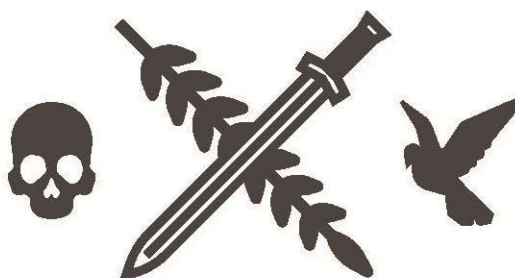


SAUREZ-VOUS DEJOUER LES PLANS DE...

SECRET HITLER



Allemagne, 1932, avant la Seconde Guerre mondiale. Dans Secret Hitler, les joueurs sont des politiciens allemands qui tentent de rassembler un gouvernement libéral et d'endiguer la montée du fascisme.

Mais attention, il y a des fascistes parmi vous, et un joueur est Hitler.

INTRODUCTION

Au début du jeu, chaque joueur est secrètement assigné à l'un des trois rôles suivants :

Libéral, fasciste ou Hitler. Les libéraux sont majoritaires, mais ils ne savent pas avec certitude qui est qui. Les fascistes doivent recourir au secret et sabotage pour atteindre leurs objectifs. Hitler joue pour l'équipe fasciste, et les fascistes connaissent l'identité hitlérienne dès le début, mais Hitler ne connaît pas les fascistes et doit travailler pour les comprendre.

Les libéraux gagnent en adoptant cinq politiques libérales ou en tuant Hitler. Les fascistes gagnent en adoptant six politiques fascistes, ou si Hitler est élu chancelier après que trois politiques fascistes aient été promulguées.

A chaque fois qu'une loi fasciste est promulguée, le gouvernement devient plus puissant et le président se voit accorder un pouvoir à usage unique qui doit être utilisé juste après la promulgation de la loi. Peu importe l'équipe du président ; en fait, même les joueurs libéraux pourraient être tentés d'adopter une politique fasciste pour obtenir de nouveaux pouvoirs.

CONTENU DE LA BOÎTE

- 17 Cartes d'électeurs
(6 libéraux, 11 fascistes)
- 10 Cartes de rôle secrètes
- 10 Cartes de membre du parti
- 10 Enveloppes
- 10 Ja! bulletins de vote
- 10 Nein! bulletins de vote
- 1 Marqueur de suivi des élections
- 1 Carte pour la pioche
- 1 Carte pour la défausse
- 3 Plateaux libéraux / fascistes
- 1 Plaque du président

1 Plaque du Chancelier

MISE EN PLACE

Sélectionnez le plateau "fasciste" correspondant au nombre de joueurs et placez-le à côté de n'importe quelle piste libérale. Mélangez ensemble les 11 tuiles Politique fasciste et les 6 tuiles Politiques libérales et placez-les sur la carte de la pioche.

Vous aurez besoin d'une enveloppe pour chaque joueur. Chaque enveloppe doit contenir une carte de rôle secret, une carte de membre politique correspondant, une carte de bulletin de vote Ja! et une carte de vote Nein!.

Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer la répartition correcte des rôles.

# JOUEURS	5	6	7	8	9	10
Liberal	3	4	4	5	5	6
Fasciste	1+H	1+H	2+H	2+H	3+H	3+H

Assurez-vous d'avoir le bon nombre de fascistes en plus de "Hitler" !

Une fois les enveloppes remplies, mélangez-les, de sorte que le rôle de chaque joueur soit un secret !

Chaque joueur doit recevoir une enveloppe choisie au hasard.

PHASE DE PRÉ-JEU

Pour 5-6 joueurs

1. Chaque joueur ferme les yeux
2. Hitler et les fascistes ouvrent leurs yeux, et se reconnaissent les uns les autres.
3. Une fois reconnus, ils referment leurs yeux.
4. Tout le monde est ensuite autorisé à rouvrir les yeux et le jeu commence.

Pour 7 joueurs et plus

1. Chaque joueur ferme les yeux tout en étendant leurs mains en forme de poing sur la table où tous les joueurs peuvent voir.
2. Les fascistes ouvrent les yeux. Ils reconnaissent leur(s) coéquipier(s) et ils identifient Hitler.

3. Hitler lève son pouce clairement, tout en gardant les yeux fermés.
4. Une fois reconnu, tous les fascistes ferment les yeux et Hitler retire son pouce.
5. Tout le monde est ensuite autorisé à rouvrir les yeux et le jeu commence.

OBJECTIF

Il y a 2 moyens pour les libéraux de gagner et il y a 2 moyens pour les fascistes de gagner.

Afin de parvenir à une victoire libérale, les libéraux doivent soit :

- Promulguer 5 cartes politiques libérales
OU
- Assassiner Hitler en utilisant une **balle** (*Voir Pouvoirs pour plus d'informations.*)

Afin de remporter la victoire, les fascistes doivent soit :

- - Promulguer 6 cartes politiques fascistes
OU
- - Faire élire Hitler Chancelier après avoir préalablement promulgué au moins 3 cartes politiques fascistes

TROIS PHASES DE JEU : 1) ÉLECTIONS, 2) LÉGISLATIF, 3) EXÉCUTIF

- 1) Le Président choisit son Chancelier en lui donnant la carte de Chancelier, il peut choisir n'importe qui excepté le dernier chancelier et le dernier président (en présence de peu de joueurs, la restriction liée au dernier président peut être enlevée). Une fois choisi, chaque joueur vote pour voir si il accepte le gouvernement proposé (en cas d'échec du vote voir '**Vote**' pour plus d'informations). Si la majorité dit Oui , à la fois le Président et le Chancelier sont élus.
- 2) Le Président pioche 3 cartes Politique dans la pioche que seulement lui peut regarder. Il en élimine 1, qu'il met dans la pile de défausse et passe les deux restantes à son Chancelier. Le Chancelier élimine 1 carte et met l'autre sur le plateau. La carte politique est donc promulguée.

Il est important de noter que la carte Président est toujours tournée vers le joueur suivant, y compris si celui-ci est le Chancelier de la dernière ronde. Il n'y a que lors de la nomination du nouveau Chancelier qu'on ne peut pas désigner un membre du précédent gouvernement.

- 3) Si la carte politique débloque un pouvoir, le président doit l'utiliser avant de rendre sa présidence au prochain joueur dans le sens horaire.

POUVOIRS

Les pouvoirs sont un élément très important du jeu qui permet souvent de déterminer le résultat d'une partie. Seul le président peut les utiliser, ils sont à usage unique (sauf veto) et s'obtiennent en promulguant (par l'intermédiaire du chancelier) des cartes politiques fascistes. L'accession aux différents pouvoirs vous est donnée par le plateau fasciste. Chaque pouvoir que le Président reçoit doit être utilisé immédiatement...

PLATEAUX

Les plateaux contiennent x cases pour les cartes politiques promulguées, on utilise simultanément 2 plateaux un libéral (5 cases) et un fasciste (6 cases). Si le plateau libéral est unique, le fasciste varie suivant le nombre de joueurs.

Plateau 5-6 joueurs

1-2 : Rien - 3 : Inspection -
4-5 : Balle - 6 : Victoire

Plateau 7-8 joueurs

1 : Rien - 2 : Enquête - 3 : Succession
présidentielle - 4-5 : Balle -
6 : Victoire

Plateau 9-10 joueurs

1-2 : Enquête - 3 : Succession
présidentielle - 4-5 : Balle 6 :
Victoire

L'ENQUÊTE



Ce pouvoir permet au président de découvrir la carte de parti d'une personne de son choix (une personne ne peut pas subir deux fois une enquête au cours d'une même partie).

INSPECTION



Ce pouvoir peut être utilisé pour regarder les trois prochaines cartes politiques avant de rendre son poste au nouveau Président.

LA SUCCESSION PRÉSIDENTIELLE



Ce pouvoir peut être utilisé pour choisir le prochain Président. Le Président qui obtient ce pouvoir peut choisir n'importe qui comme nouveau Président.

Après une Election "Spéciale", on recommence la rotation des présidents à partir de la gauche du président qui a utilisé ce pouvoir.

EXÉCUTION (BALLE)



La Balle est le plus puissant et influent pouvoir du jeu. Il est utilisé pour assassiner un Joueur, et l'éliminer du jeu, l'empêchant de parler, de voter ou d'être élu. Les libéraux peuvent gagner de cette manière si Hitler est assassiné.

VOTE

Les joueurs votent "Ja" (Oui) ou "Nein" (Non) afin de déterminer s'ils veulent ou non élire les candidats en question pour le poste de Président et de Chancelier. Il doit y avoir une majorité de "Ja" pour que les deux soient élus. Si ce n'est pas le cas, la Présidence tourne au prochain joueur (dans le sens horaire) et le processus redémarre.

Chaque joueur avance un bulletin de vote, face vers le bas sur la table. Aucun joueur n'est autorisé à montrer leur vote avant que chaque bulletin de vote soit sur la table. Une fois que chaque joueur a fait cela, tout le monde montre son bulletin simultanément et ils sont comptés. Il n'y a pas de délai particulier pour que les joueurs n'aient pas à se précipiter pour décider de leur vote.

Chaque fois que le résultat d'un vote est négatif, le pion est déplacé au prochain cercle vide à sa droite. Si cela se produit trois fois d'affilée, la première carte politique de la pioche est adoptée automatiquement.

Important : si une carte politique fasciste est sélectionnée et qu'elle débloque un pouvoir, le Président ne

reçoit pas ce Pouvoir. Le Pouvoir est considéré comme Perdu ou Inaccessible.

Si un vote négatif se produit une fois/deux fois puis survient un vote positif, le pion est remis dans la case tout à gauche.

RÈGLES DE JEU SUPPLÉMENTAIRES

La règle du Droit De Veto

Une fois que cinq cartes politiques fascistes ont été adoptées (Donc quand les Fascistes sont à une carte de gagner), le droit de Veto devient actif.

Par exemple :

Le joueur A est le Président, et le Joueur B est le Chancelier.

1) Si le Chancelier *ne veut pas* adopter une quelconque carte politique parmi celles remises par le Président, il peut mettre son veto.

2) Le président doit alors donner ou non son accord au veto.

3) S'il dit "Non", le Chancelier est obligé de choisir une des cartes politiques. S'il dit "Oui", les cartes politiques sont ignorées et la Présidence est passée dans le sens horaire pour le prochain Joueur admissible. Cela compte comme un vote négatif.