

RIESCI A TROVARE E FERMARE IL...

**SECRET
HITLER**



Traduzione in italiano di Migio (aprile 2017)

*Siamo nella Germania del 1932.
In Secret Hitler i giocatori sono politici tedeschi
che cercano di far resistere un fragile governo
liberale alle spinte naziste.
Guardatevi attorno, tra di voi ci sono dei nazisti e
uno di loro è Hitler.*

INTRODUZIONE

All'inizio del gioco, ad ogni giocatore viene assegnato segretamente uno dei seguenti ruoli: **Liberale, Nazista o Hitler**. I liberali sono in maggioranza ma non si conoscono fra di loro. I nazisti tramano in segreto per raggiungere i loro obiettivi. Hitler gioca con i nazisti, i nazisti sanno chi è Hitler ma Hitler non sa chi sono i nazisti e deve intuirlo durante la partita.

I liberali vincono se vengono emanate cinque leggi liberali o se Hitler viene ucciso. I nazisti vincono se vengono emanate sei leggi naziste o se Hitler viene eletto cancelliere dopo che sono state emanate almeno tre leggi naziste.

Ogni volta che una legge nazista viene emanata il Governo diviene più potente e il Presidente ottiene un potere che deve essere usato una sola volta prima del turno successivo. Non è importante a quale schieramento appartenga il Presidente e quindi anche un liberale potrebbe emanare una legge nazista per guadagnare un nuovo potere.

FINE DELLA PARTITA

Ogni giocatore appartiene a uno schieramento.

I giocatori dello schieramento liberale vincono se:

- Cinque leggi liberali vengono emanate;
- Hitler viene assassinato.

I giocatori dello schieramento nazista vincono se:

- Sei leggi naziste vengono emanate;
- Hitler viene eletto Cancelliere dopo che almeno tre leggi naziste sono state emanate.

CONTENUTO

17	Carte legge (6 liberali, 11 naziste)
10	Carte ruolo segreto
10	Carte membro di partito
10	Buste per le carte
10	Carte votazione Ja!
10	Carte votazione Nein!
1	Contatore elezioni
1	Pila di pesca
1	Pila scarto
3	Plance liberali/naziste
1	Indicatore Presidente
1	Indicatore Cancelliere

PREPARAZIONE

Prendi la plancia nazista corrispondente al numero di giocatori e posizionala vicino alla plancia liberale. Mescola le 11 leggi fasciste con le 6 leggi liberali in un mazzo di pesca e posizionale sul simbolo mazzo di pesca rivolte verso il basso.

Si prepara per ogni giocatore un pacchetto composto da ruolo segreto, partito di appartenenza corrispondente, carta per votare Ja! e carta per votare Nein!

Usare la tabella seguente per la determinazione dei ruoli.

Il ruolo liberale deve essere sempre unito al partito liberale e i ruoli nazista e Hitler devono sempre essere uniti al partito nazista.

#GIOCATORI	5	6	7	8	9	10
Liberali	3	4	4	5	5	6
Nazisti	1+H	1+H	2+H	2+H	3+H	3+H

Assicuratevi di avere il corretto numero di nazisti oltre a Hitler.

Assicuratevi di mescolare i ruoli affinché nessuno conosca il ruolo di nessuno ed essi siano distribuiti casualmente.

Perché c'è una carta per il ruolo e una carta per il partito?

In Secret Hitler è presente una fase che permette ad un giocatore di scoprire il partito di appartenenza di un altro giocatore.

In questa situazione se il soggetto che viene investigato è nazista mostra la propria carta partito ma l'investigatore non saprà se è un comune nazista oppure Hitler.

Ogni giocatore esamina il proprio ruolo e il primo candidato Presidente viene scelto casualmente.

Consegnare al candidato Presidente gli indicatori Presidente e Cancelliere.

Scarica l'app: Scarica l'app di Secret Hitler per avere un ausilio di narrazione (disponibile solo in inglese)

Per 5-6 giocatori: dare le seguenti indicazioni ai giocatori:

- Tutti chiudono gli occhi.
- I nazisti, incluso Hitler, aprono gli occhi e si identificano.

[aspettare qualche secondo]

- Tutti chiudono gli occhi.
- Tutti aprono gli occhi, se qualcuno è confuso o qualcosa non ha funzionato va detto subito.

Per 7-10 giocatori: dare le seguenti indicazioni ai giocatori:

- Tutti chiudono gli occhi e formano con la mano un pugno davanti alla propria fronte.
- I nazisti, escluso Hitler, aprono gli occhi e si identificano.
- Hitler, tenendo gli occhi chiusi, alza il pollice della mano.
- I nazisti riconoscono chi è Hitler.

[aspettare qualche secondo]

- Tutti chiudono gli occhi e abbassano la mano.
- Tutti aprono gli occhi, se qualcuno è confuso o qualcosa non ha funzionato va detto subito.

PARTITA

Secret Hitler si gioca a round. Ogni round ha un'**Elezione** che forma un Governo, una **Fase Legislativa** che emana una nuova legge e una **Fase Esecutiva** per esercitare i poteri del Governo.

ELEZIONE

1. **Passa la candidatura Presidente**

All'inizio di un nuovo round, l'indicatore Presidente si muove in senso orario al giocatore successivo che diviene il nuovo candidato Presidente.

2. **Nomina un Cancelliere**

Il candidato Presidente sceglie un candidato Cancelliere passando l'indicatore Cancelliere a un qualsiasi giocatore eleggibile. Il candidato Presidente può discutere del possibile Cancelliere per scegliere una persona che venga accettata nella votazione

Eleggibilità:

L'ultimo Presidente *eletto* e Cancelliere *eletto* non possono essere nominati candidato Cancelliere.

L'ineleggibilità riguarda solamente gli ultimi Cancelliere e Presidente eletti e non quelli candidati e non eletti.

I limiti di eleggibilità riguardano solo il Cancelliere.
Chiunque può diventare Presidente.

Se sono rimasti solo cinque giocatori in partita, solo l'ultimo Cancelliere eletto non è eleggibile come Cancelliere, il Presidente può essere candidato.

Ci sono alcune regole che modificano l'ineleggibilità: il potere di Veto e il contatore elezioni.
Si descriveranno queste regole più avanti.

3. Voto del Governo

Dopo che il candidato Presidente ha nominato il candidato Cancelliere i giocatori possono discutere del Governo proposto fino a quando tutti sono pronti al voto. Tutti i giocatori, *inclusi i candidati*, votano il Governo proposto. Quando tutti hanno votato tutti rivelano il proprio voto contemporaneamente. Il voto di tutti è noto a tutti.

In caso di pareggio o vittoria del no:

Il voto fallisce. Il candidato Presidente perde l'occasione di essere eletto e l'indicatore Presidente viene passato al giocatore successivo in senso orario.
Il contatore elezione avanza di un passo.

Contatore elezione: Se il voto fallisce per tre volte consecutive il paese crolla nel caos. Mostra immediatamente la prima carta legge ed emanala. Ogni eventuale potere attivato da questa legge viene ignorato, il contatore elezione torna nella prima casella e tutte le persone diventano eleggibili. Chiunque può quindi diventare il prossimo Cancelliere. Se ci sono meno di tre leggi nel mazzo di pesca, riforma un mazzo mescolandole con il mazzo degli scarti.

Ogni volta che una nuova legge viene emanata il contatore elezioni torna nella prima casella, sia che sia emanata da un Governo, sia che viene emanta in un periodo di caos.

In caso di vittoria del si:

Il candidato Presidente e il candidato Cancelliere diventano i nuovi Presidente e Cancelliere.

► **Se tre o più leggi naziste sono già state emanate:**

Domanda al nuovo Cancelliere se è Hitler. Se lo è il gioco finisce con la vittoria dei nazisti. Altrimenti gli altri giocatori sapranno che di sicuro quel giocatore NON è Hitler.

FASE LEGISLATIVA

Durante la Fase Legislativa il Presidente e il Cancelliere lavorano insieme per emanare una nuova legge. Il Presidente pesca le prime tre carte legge dal mazzo di pesca, le guarda in segreto, ne scarta una coperta nella pila degli scarti. Le due rimanenti vengono passate al Cancelliere che le guarda in segreto, ne scarta una coperta ed emana quella rimanente posizionandola scoperta nella corrispondente plancia.

Comunicazione verbale e non verbale tra Presidente e Cancelliere sono proibite. Presidente e Cancelliere non possono indicare una carta, devono mescolare le carte prima di passarle e non devono far capire in nessun modo quale carta stanno scartando. Il Presidente deve prendere entrambe le carte in mano in modo che non possa far trasparire emozioni guardando le carte ricevute.

Usare dei metodi per comunicare o ordinare le carte sempre secondo un certo schema va contro lo spirito del gioco.

Non farlo.

Le leggi scartate non potranno mai essere rivelate ai giocatori. I giocatori possono solo fare riferimento a quanto diranno Presidente e Cancelliere, che possono mentire.

MENTIRE: Spesso alcuni giocatori scoprono cose che gli altri giocatori non conoscono, ad esempio il Presidente e il Cancelliere conoscono le leggi scartate e il Presidente col potere investigativo può scoprire a che schieramento appartiene un altro giocatore.

Ogni giocatore può sempre mentire a meno delle due condizioni che possono causare la fine della partita legate a Hitler: Hitler viene ucciso, Hitler viene eletto cancelliere con almeno tre leggi naziste emanate.

Se ci sono tre o meno leggi nel mazzo di pesca alla fine della FASE LEGISLATIVA, mescola il mazzo rimasto con gli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca. Gli scarti non devono mai essere mostrati.

Se il Governo emana una legge nazista che concede un potere al Presidente, il Presidente in carica deve usare il potere. Procedere alla FASE ESECUTIVA.

Se il Governo emana una legge liberale oppure una legge nazista che non concede un potere al presidente, inizia un nuovo round con una nuova elezione.

FASE ESECUTIVA

Se viene emanata una legge che dà un nuovo potere al Presidente il potere deve essere usato prima del round successivo. Il Presidente può discutere con gli altri giocatori su come usarlo ma la scelta finale spetta a lui. Il gioco non può continuare fino a quando il Presidente non usa il potere. I poteri vengono utilizzati solamente una volta e non possono essere ripetuti o accumulati per altri turni.

POTERI PRESIDENZIALI



Investigazione

Il presidente sceglie un giocatore da investigare. Il giocatore che subisce l'investigazione deve mostrare la carta che indica lo schieramento di appartenenza (NON la carta ruolo) al Presidente che verifica la lealtà

del giocatore e poi gli restituisce la carta. Il Presidente può condividere, anche mentendo, a sua discrezione il risultato dell'investigazione. Un giocatore NON può essere investigato due volte nella stessa partita.



Invocare elezioni straordinarie

Il Presidente sceglie un qualsiasi altro giocatore al tavolo che diventerà il nuovo candidato Presidente e gli passa l'indicatore Presidente.

Ogni giocatore può essere scelto come candidato Presidente e il resto della fase procede come di consueto.

Un'elezione straordinaria non modifica l'ordine di candidatura dei Presidenti.

Dopo l'elezione straordinaria l'indicatore Presidente torna al giocatore alla sinistra di chi aveva invocato le elezioni straordinarie.

Se il Presidente passa l'indicatore alla sua sinistra quel giocatore sarà candidato Presidente per due volte consecutive, una volta nelle elezioni straordinarie e una volta per il normale passaggio in senso orario della candidatura.



Sguardo alle leggi

Il Presidente guarda segretamente le prime tre leggi del mazzo di pesca e le riposiziona senza cambiarne l'ordine.



Esecuzione

Il Presidente fa giustiziare un giocatore dicendo "Io condanno ufficialmente a morte [nome del giocatore]". Se il giocatore è Hitler il gioco termina con la vittoria dei liberali. Se il giustiziato non è Hitler non bisogna rivelare se era un liberale o un nazista.

Il giocatore eliminato esce dal gioco e non può parlare, votare o essere candidato.

POTERE DI VETO

Il potere di veto è una regola speciale che si attiva dopo che cinque leggi naziste sono state emanate. Per tutte le sessioni legislative successive dopo che la quinta legge nazista è stata emanata il Governo ha la possibilità di scartare tutte le tre leggi pescate se **sia il Cancelliere che il Presidente** lo vogliono.

Il Presidente pesca le tre carte legge, ne scarta una e le passa al Cancelliere come di consueto. Ora il Cancelliere può, al posto di emanare una legge, dire "Voglio porre il veto su questo ordine del giorno". Se il Presidente dice "Concordo con il veto" entrambe le leggi sono scartate e l'indicatore Presidente viene passato al primo giocatore in senso orario come avviene di consueto. Se il Presidente non concorda con il veto il Cancelliere deve emanare una legge come avviene normalmente.

Ogni uso del potere di veto è una fase di Governo improduttiva e quindi il contatore elezione avanza di una posizione.

CONSIGLI STRATEGICI

- **Ognuno dovrebbe fingersi liberale.** I liberali sono in maggioranza e quindi sovrasterebbero chiunque si dichiari nazista. Per un nazista non c'è alcun vantaggio nel dichiararsi fuori dalla maggioranza. Inoltre i liberali dovrebbero abitualmente dire la verità. I liberali devono interpretare il gioco come un enigma da risolvere e mentire renderebbe darebbe al proprio schieramento uno svantaggio.

- **Se è la prima volta che interpreti Hitler ricorda solo: cerca di apparire liberale.** Emanate leggi liberali, vota per governi liberali, bacia i bambini, fidati dei tuoi alleati nazisti che ti metteranno nella condizione di emanare leggi liberali e daranno spazio al nazismo nei loro turni. I nazisti vincono manipolando il tavolo e aspettando il momento giusto per emanare leggi naziste, non giocando da cattivi.

- **I liberali si avvantaggiano giocando lentamente e discutendo delle informazioni a disposizione.**

I nazisti hanno beneficiato da votazioni rapide e creando confusione.

- **I nazisti vincono più frequentemente per l'elezione di Hitler che per l'emanazione di sei leggi!** Eleggere Hitler non è opzionale e non è una condizione di vittoria secondaria, è il fulcro del successo dei nazisti. Hitler deve sempre giocare come un liberale e deve evitare di entrare in conflitto con altri giocatori. Quando è il momento giusto, Hitler ha bisogno della fiducia dei liberali per essere eletto. Anche se non venisse eletto Hitler la fiducia nei suoi confronti da parte dei liberali aiuterà l'elezione di nazisti nella parte finale del gioco.

- **Chiedi ai giocatori perché hanno svolto una certa azione.** Parlare è fondamentale soprattutto quando il Presidente usa uno dei suoi poteri, chiedi al candidato come ha intenzione di usare il potere che potrà acquisire.

- Se una legge nazista viene emanata ci sono solo tre possibili responsabili: il Presidente, il Cancelliere o il mazzo di pesca. Prova a capire chi (o cosa) è il responsabile mettendoti nei loro panni.

RINGRAZIAMENTI

Mike, Tommy, Max e Mac vogliono ringraziare:

Shari Spiro, Ginny Miller, Dan Shapiro, Elan Lee, Mike Selinker, Luke Crane and everyone else at Kickstarter, everyone who contributed a quote to the Kickstarter, The Cards Against Humanity staff.

Grazie ai nostri primi playtesters: Karlee, Tom, Maria, Trin, Andy, Cory, Katie, Veronica, Sandy, Greg, Andrew e tutti coloro che ci hanno aiutato a rifinire la prima versione del gioco.

Un grande grazie ai nostri 34'565 backers che ci hanno aiutato a far diventare questo gioco realtà.

Secret Hitler was funded with **Kickstarter**.

CREDITS & LICENSE

Secret Hitler was created by Mike Boxleiter, Tommy Maranges, Max Temkin, and Mac Schubert.

Secret Hitler is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



YOU ARE FREE TO:

- **Share** – copy and redistribute the game in any medium or format
- **Adapt** – remix, transform, and build upon the game

UNDER THE FOLLOWING TERMS:

- **Attribution** – If you make something using our game, you need to give us credit and link back to us, and you need to explain what you changed.
- **Non-Commercial** – You can't use our game to make money.
- **Share Alike** – If you remix, transform, or build upon our game, you have to release your work under the same Creative Commons license that we use (BY-NC-SA 4.0).
- **No additional restrictions** – You can't apply legal terms or technological measures to your work that legally restrict others from doing anything our license allows. That means you can't submit anything using our game to any app store without our approval.

You can learn more about Creative Commons at [CreativeCommons.org](https://creativecommons.org). (Our license is available at [CreativeCommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode)).