

# SECRET HITLER

Fordította: Hage  
1.0 verzió

Üdvözöllek a II. világháború előtti Németországban! A Secret Hitler-ben a játékosok német politikusokat alakítanak, akik megpróbálják megtartani a sérülékeny liberális kormányt és útját állni a feltörő fasiszta hullámoknak. Vigyázz azonban! Vannak köztetek fasiszták is, és valaki közülük maga Hitler!

## ÁTTEKINTÉS



A játék elején minden játékost titokban hozzárendeljük az egyik szerephez: **Liberális**, **Fasiszta** vagy **Hitler**. Hitler a fasiszták táborához tartozik és a fasiszták tudják kicsoda Hitler, de a legtöbbször Hitler nem tudja kik is a fasiszta társai. A Liberálisok nem tudják ki kivel van.

A Liberálisok akkor nyernek, ha **elfogadásra kerül öt liberális politikai irányelv** vagy **megölik Hitlert**. A fasiszták akkor nyernek, ha **elfogadásra kerül hat fasiszta politikai irányelv**, vagy **Hitlert megválasztják kancellárnak** a játék vége felé.

Ahogy a fasiszta politikai irányelvek életbe lépnek a kormány egyre hatalmasabb lesz és az Elnök hatásköre bővül. Még a liberálisok is elcsábúlhatnak, hogy egy fasiszta irányelvet megválasszanak, amivel irányíthatják a játékot és megölhetik az ellenségeiket.

## CÉLOK

Minden játékos titokban a Liberális vagy a Fasiszta csapat tagja.

A játék véget ér a **Liberálisok győzelmével** ha bármelyik teljesül:

- > Öt liberális irányelv életbe lép
- > Hitlert meggyilkolják.

A játék véget ér a **Fasiszták győzelmével** ha bármelyik teljesül:

- > Hat fasiszta irányelv életbe lép.
- > Hitler megnyeri a kancellári választást bármikor a harmadik fasiszta irányelv életbe lépése után.

## KEZDÉS

Válasszuk ki azt a Fasiszta táblát, amelyik megfelel a játékosok számának és helyezzük a Liberális tábla mellé (Minden Fasiszta tábla hátoldalán van egy megegyező Liberális tábla). Keverjük össze a 11 Fasiszta irányelv mini-kártyát és a 6 Liberális irányelv mini-kártyát, majd tegyük a paklit lefordítva a **HÚZÓPAKLIBA**.

Szükség lesz minden játékos számára egy borítékra, amely tartalmazza a Titkos Szerepkártyát, a megfelelő Párttagsági kártyát és a két Szavazás kártyát. Használjuk az alábbi táblázatot a szerepek megfelelő kiosztására.

JÁTÉKOS #	5	6	7	8	9	10
Liberálisok	3	4	4	5	5	6
Fasiszták	1+H	1+H	2+H	2+H	3+H	3+H

Amikor a borítékokat megtöltöttük keverjük meg őket, hogy minden játékos szerepe titokban maradjon mindenki számára! Minden játékosnak kapnia kell egy borítékot véletlenszerűen.

**Győződjünk meg, hogy a megfelelő számú átlagos fasiszta szerepkártya került a borítékokba Hitler mellett!**

Amint minden játékosnak ki lett osztva a Szerepe és meg is nézte azt, jelöljétek ki véletlenszerűen az első Elnököt. Adjátok át az Elnöknek az Elnöki és a Kancellári jelzőtáblát.

**5-6 játékosnál** az alábbi instrukciókat adjátok ki valamennyi játékosnak:

“Mindenkinek csukja be a szemét.”

“A Fasiszta és Hitler nyissa ki a szemét és kölcsönösen ismerjék fel egymást. ”

[Tarts egy hosszabb szünetet]

“Mindenkinek csukja be a szemét és tegye le a kezét.”

“Mindenkinek kinyithatja a szemét. Ha bárki össze van zavarodva vagy valami rosszul ment, most jelezheti a csoportnak.”

**7-10 játékosnál** az alábbi instrukciókat adjátok ki valamennyi játékosnak:

“Mindenkinek csukja be a szemét és nyújtsa ki a karját maga elé ökölbe szorítva.”

“Hitler - tartsd csukva a szemed, de a hüvelykujjad tartsd fel egy OK jelet formálva.”

“Minden fasiszta aki NEM Hitlerkinyithatja a szemét és megismerheti a többieket.”

“Fasiszták figyeljék meg ki tartja fel a hüvelykujját - az a játékos Hitler.”

[Tarts egy hosszabb szünetet]

“Mindenkinek csukja be a szemét és tegye le a kezét.”

“Mindenkinek kinyithatja a szemét. Ha bárki össze van zavarodva vagy valami rosszul ment, most jelezheti a csoportnak.”

# JÁTÉKMENET

A Secret Hitler körökből álló játék. Minden körnek van egy Választási Időszaka, amely során megalakul a kormány; egy Törvényhozási Időszaka, amely során új irányelv lép életbe; valamint egy Végrehajtási Időszaka, amikor a kormányzati erőket gyakorolják.

## VÁLASZTÁS

Szükségetek van egy kormányra, hogy az ország előre haladhasson, de alaposan mérlegeld a rendelkezésedre álló információkat! Ha a hatalom rossz kezekbe kerül az az egész nemzetre végzetes lehet.

### 1. AZ ELNÖKI JELÖLTSÉG ÁTADÁSA

Az új kör kezdetén az Elnök tisztje az óramutató járásával megegyezően a következő játékosra száll, még akkor is ha az a játékos az előző kormány tagja volt. Ez a játékos lesz az új Elnökjelölt.

### 2. KANCELLÁR JELÖLÉSE

Az Elnökjelölt kiválaszt egy választható Kancellárjelöltet, aki elé odateszi a Kancellár jelzőtáblát. Azok a játékosok, akik az előző irányelvet életbe léptették nem jelölhetőek.

[NB: Egy **öt-játékos játékban** csak a Kancellár személye nem választható újra, a legutóbbi Elnök ismét betölthet pozíciót. Minden más játékban az Elnök és a Kancellár személye sem jelölhető posztra.]

### 3. KORMÁNYVÁLASZTÁS

Amint az Elnökjelölt kiválasztotta a Kancellárjelöltet, az egész tábla (beleértve a jelölteket is) szavaz a kormányról. A játékosok jelzik, hogy készen állnak a szavazásra, hogy egy szavazókártyát helyeznek maguk elé arccal lefelé az asztalra. A beszélgetés egészen addig tart, amíg mindenki készen nem áll a szavazásra. Amikor mindenki kész a szavazásra, felfedjük a szavazókártyákat és láthatóvá válik ki mit döntött.

**Ha a csoport több mint 50%-ban ja!-t szavazott,** akkor az Elnökjelölt és a Kancellárjelölt lesz az Elnök és a Kancellár.

Ha három vagy több fasiszta irányelv lépett már életbe, akkor a Kancellárt meg kell kérdezni, hogy ő alakítja-e Hitlert. Ha ő Hitler, akkor felfedi magát és a játék azonnal véget ér a Fasiszták győzelmével.

Más esetben a játék folytatódik a Törvényhozási Időszakkal.

**Abban az esetben, ha döntetlen a szavazat állása** vagy a többség nein! szavazatot adott le, az Elnök jelzőtábla az óramutató járásával megegyezően halad tovább a következő játékoshoz és a választási jelölőn léptetni kell egyet.

**Vélasztási jelző:** Ha a csoport egymás után három kormányt sem szavaz meg, akkor a frusztrált nép kezébe veszi az irányítást. Felfedjük a legfelső irányelvet és életbe is léptetjük. Minden hatalomat amit nyújt figyelmen kívül kel hagyni, de mindenki választható lesz a következő körben a választáson a Kancellári pozícióra.

Állítsuk vissza a Választási Jelzőt, ha a nép életbe léptet egy irányelvet, vagy sikeresen megválasztásra kerül egy kormány.

## TÖRVÉNYHOZÁSI IDŐSZAK

Az újonnan alakult kormánynak körültekintően kell követnie a nyugtalan nép követeléseit, de közben nagyon figyelni is kell rájuk! Egyes kormányok egy rossz fordulópontot fognak ki, mások pedig kihasználják a zűrzavart a saját irányelveiket léptessék életbe.

Az Elnök felhúzza a legfelső három lapot az irányelv pakliból képpel lefelé, titokban megnézi, majd kidob egyet képpel lefelé a dobott pakliba. A maradék két kártyát átadja a Kancellárnak, aki megnézi őket titokban, kidob egy irányelvet képpel lefelé és életbe lépteti a megmaradt irányelv kártyát azzal, hogy képpel felfelé ráhelyezi a megfelelő táblára.

A törvényhozási időszak ülése szent és ez rendkívül fontos! Amint kezdetét veszi az Elnök három irányelv laphúzásával, a kormány tagjai csendben maradnak az irányelv életbe lépéséig; azután szabadon meg lehet osztani egymással az ülés alatt történeteket (vagy akár hazudni is lehet róluk). Tartsd észben, hogy egyikük, vagy akár mindkettő lehet Fasiszta és így a

csoport megtévesztésére játszhatnak.

**A kidobott irányelv kártyákat soha nem szabad megmutatni a csoportnak: kénytelenek vagytok beérni az Elnök és a Kancellár szavával, akik akár HAZUDHATNAK is.**

Ha kevesebb mint három kártya maradt az Irányelv pakliban a Törvényhozási időszak végére, akkor keverjük őket össze a kidobott paklival és alakítsunk ki egy új Irányelv paklit. A felhasználatlan irányelveket soha ne fedjük fel, és ne is tegyük őket simán rá az új Irányelv pakli tetejére.

Ha a kormány életbe léptet egy Liberális irányelvet, vagy egy Fasiszta irányelvet ami nem biztosít Elnöki Hatalmat, kezdjétek új kört új választással. Ha a kormány életbe léptet egy Fasiszta Irányelvet ami Elnöki Hatalmat biztosít, akkor folytassátok a Végrehajtási Cselekvéssel.

## VÉGREHAJTÁSI CSELEKVÉS

Vagy a sors vagy az akarat eredményéből a kormány a Fasizmus felé mozdult el és ezáltal az Elnöknek új hatalmat biztosít mellyel kiterjesztheti akaratát.

Az Elnök bárki tanácsát meghallgathatja és a csoport is szabadon tehet felajánlásokat, de a végső döntés egyedül az Elnöké. Amikor az Elnök befejezte a Végrehajtási Cselekvést, új kör kezdődik új választásokkal.

## ELNÖKI HATALMAK

Nézzük meg a Fasiszta Táblán, hogy milyen Elnöki Hatalom jutott az Elnöknek -ha van ilyen. Az Elnöknek élnie kell a hatalommal.

### HŰSÉG KIVIZSGÁLÁSA

Az Elnök megvizsgálja egy másik, eddig nem vizsgált játékoszt mondván: "Én ezennel hivatalos vizsgálatot intézek [játékos neve] ellen"; az a játékos átadja a Párttagsági Kártyáját (nem a Titkos Szerep Kártyáját) az elnöknek, aki ellenőrzi a játékos hűségét titokban, majd

visszaadja azt a játékosnak. Az Elnök megoszthatja (vagy HAZUDHAT) a vizsgálat eredményéről a saját belátása szerint.

### KÜLÖNLEGES VÁLASZTÁS MEGHÍRDETÉSE

Az Elnök kiválaszt egy másik játékost az asztalnál, aki a következő Elnökjelölt lesz és átadja neki az Elnök Táblát. Ez a játékos jelöl egy Kancellár jelöltet és a választás a megszokott módon folytatódik. A Különleges Választás után az Elnökség visszatér az eredeti sorrendhez.

### POLITIKAI LESKELŐDÉS

Az Elnök titokban megnézi a három legfelső lapot az Irányelv pakliban és visszateszi úgy, hogy nem változtat a sorrenden.

### KIVÉGZÉS

Az Elnök kivégez egy játékost mondván: "Én ezennel hivatalosan kivégzem [játékos neve]-t" Ha az a játékos Hitler, felfedi a Szerep Kártyáját és a játék véget ér a Liberálisok győzelmével. Ha a kivégzett játékos nem Hitler, nem fedi fel a szerepét és a párttyagságát. Számára véget ért a játék, nem beszélhet, nem szavazhat, nem választható.

**VÉTÓJOG:** Miután öt fasiszta irányelv életbe lépett a Végrehajtó hatalom jóval nagyobb befolyással rendelkezik az életbe léptetett irányelvek felett. Az Elnök húz három irányelv kártyát, kidob egyet és kettőt továbbad szokásosan a Kancellárnak. Ezután a Kancellár dönthet úgy, hogy új irányelv veiktatása helyett azt mondja: "Szeretném megvétózni ezt a napirendet." Ha az Elnök hozzájárul, akkor mindkettő irányelvet ki kell dobni és az Elnöki tábla továbbhalad a szokásos irányban balra. Ha az Elnök nem ért egyet, a Kancellárnak életbe kell léptetnie az egyik irányelvet.

**Minden egyes vétójog egy inaktív kormányt eredményez és léptet egyet a választás jelölőn.**

## STRATÉGIAI FELJEGYZÉSEK

- Mindenkinek érdemes Liberálisnak vallania magát. Mivel a liberálisok vannak többségben, könnyen kirekeszthetnek valakit, aki felfedi hogy Fasiszta. A Liberálisok, akik fasisztának vallják magukat jelentős hátrányba hozzák a csapatukat.
- Lassítsátok le a játékot és beszéljete meg minden döntést. Vegyétek számításba milyen hatalmat kap az elnök egy fasiszta irányelv életbe léptetése esetén és a potenciális jelöltet kérdezzétek meg hogyan használná azt fel. A Liberálisok általában csigalassúvá akarják tenni a játékot és átgondolni minden döntést. A Fasiszták általában végig akarnak rohanni a játékon és a hanyag hibákra játszanak.
- Bár ők vannak többen, a Liberálisok számára nagyon nehéz a győzelem. Szükségük van arra, hogy kiépítsék a bizalmat egymás között és úgy szavazzanak, hogy a fasisztákat ne válasszák meg és ne élhessenek az Elnöki hatalmakkal.
- Figyelj nagyon oda a játékosok elhelyezkedésére az asztal körül és hogy ki lesz a következő Elnök/jelölt; nem akarsz olyan helyzetbe kerülni, hogy egy fasiszta irányelvet kell életbe léptetned. A “különleges választás” nagyon erős - győződj meg róla, hogy nem kerül rossz kezekbe!
- A Fasisztáknak találniuk kell egy módot hogy titokban jelezhessék a hűségüket Hitlernek - ez magában foglalhat nemverbális kommunikációt vagy olyan játékot, ami védi Hitlert.
- A legtöbb esetben Hitler egy rendíthetetlen liberálist kell hogy játszon - így a csoport abba az irányba lesz terelehető, hogy megválassza Kancellárnak a játék vége felé.
- A Fasiszták a játék elején ki akarják vizsgálni Hitlert és Liberálisnak megnevezni - ez megakadályozza a liberális Elnököket hogy Hitlert kivizsgálják.
- A harmadik Fasiszta irányelv életbelépése után a Fasiszták előtt ott lebeg a győzelem, ha Hitlert megválasztják Kancellárnak. Ez egy nagyon veszélyes szakasza a játéknak a Liberális csapatnak - az egyetlen mód, hogy kiderüljön valakiről hogy ő Hitler, ha megválasztják Kancellárnak és a játék véget ér.
- Ha az Elnök Fasiszta amikor a “kivégzés” hatalom aktiválódik, bármely Liberális játékost kiiktathatja zavartságot színlelve. A Fasiszták megnyerhetik a játékot a szavazati többség megszerzésével és Hitler Kancellári székbe juttatásával, vagy nem szavaznak meg jelölteket, amíg a tábla megtelik fasiszta irányelvekkel.