

CZY ZNAJDZIESZ I POWSTRZYMASZ...

SECRET HITLER



Rok: 1932. Miejsce: Przedwojenne Niemcy.

W Sekretnym Hitlerze gracze są Niemieckimi politykami próbującym ratować kruchy rząd liberalny i stłumić rosnącą falę faszyzmu. Uważaj jednak - wśród was znajdują się sekretni faszyści, a jeden z nich to sam Hitler.

OGÓLNIEM O GRZE

Na początku każdej gry każdy z graczy dostaje w sekrecie jedną z trzech ról: **Liberał**, **Faszysta** lub **Hitler**. Liberalowie są większością, ale nie mają pewności kim są inni; Faszyci muszą wykorzystywać sabotaż i konspirację aby osiągnąć własne cele. Hitler gra razem z Faszystami, ale nie wie kim są Faszyci choć oni go rozpoznają.

Liberalowie wygrywają gdy uchwalą pięć Liberalnych Ustaw albo zabiją Hitlera. Faszyci wygrywają gdy uchwalą sześć Faszystowskich Ustaw, albo gdy Hitler zostanie wybrany Kanclerzem po uchwaleniu trzech Faszystowskich Ustaw.

Za każdym razem gdy Faszystowska Ustawa zostaje uchwalona rząd staje się potężniejszy, a Prezydent dostaje jednorazową moc, która musi zostać użyta przed rozpoczęciem kolejnej rundy. Nie ma znaczenia dla jakiej drużyny gra Prezydent; tak naprawdę to nawet Liberalni gracze mogą chcieć uchwaląć Faszystowskie Ustawy aby korzystać z nowych mocy.

CEL

Każdy z graczy posiada Sekretną Tożsamość jako członek Faszystów lub Liberalów. Liberalowie wygrywają gdy:

- 5 Liberalnych Ustaw zostało uchwalonych.
LUB
- Hitler został zamordowany .

Faszyci wygrywają gdy:

- 6 Faszystowskich Ustaw zostało uchwalonych.
LUB
- Hitler został Kanclerzem po tym jak trzy Faszystowskie Ustawy zostały uchwalone.

PRZYGOTOWANIE

Wybierz Faszystowską Planszę odpowiednią do ilości graczy i postaw ją obok Liberalnej Planszy. Potasuj 11 Faszystowskich Ustaw razem z 6 Liberalnymi Ustawami tworząc Talię Ustaw.

Będziesz potrzebował koperty dla każdego gracza, w każdej kopercie powinna znajdować się Sekretna Rola, odpowiednia karta przynależności do partii oraz jedno Ja! i jedno Nein! do głosowania.

# Gracze	5	6	7	8	9	10
Liberalowie	3	4	4	5	5	6
Faszyci	1+H	1+H	2+H	2+H	3+H	3+H

Upewnij się, że masz odpowiednią liczbę Faszystów i Hitlera!

Przemieszaj wypełnione koperty tak aby rola każdego gracza pozostała sekretem! Każdy gracz dostaje losową kopertę.

DO CZEGO SŁUŻĄ KARTY PRZYNALEŻNOŚCI I SEKRETNYCH RÓL?

Sekretny Hitler zawiera mechanikę detektywistyczną która pozwala graczom na sprawdzenie dla jakiej drużyny gra dany gracz. Mechanika ta działa tylko gdy Hitler jest w ukryciu, aby tak pozostało gracze posiadają dwie karty: Przynależności i Roli. Przynależność pokazuje w jakiej partii jest gracz, ale nie wyjawiają roli. Liberalowie sami muszą wypracować czy Faszysta którego odkryli to Hitler.

Gdy tylko wszyscy otrzymają kopertę każdy powinien w sekrecie sprawdzić swoją rolę i przynależność. Losowo wybiercie pierwszego Kandydata na Prezydenta i przekazcie mu plakietki Prezydent i Kanclerz.

Dla gry dla 5-6 osób, wydaj takie polecenia:

- Wszyscy zamykają oczy.
- Faszysta i Hitler, otwórzcie oczy i spójrzcie na siebie.

[Zrób długą przerwę]

- Wszyscy zamykają oczy.
- Wszyscy otwierają oczy. Jeśli ktoś nie wie co się stało albo coś poszło nie tak, proszę dać znać teraz.

Dla gry dla 7-10 osób, wydaj takie polecenia:

- Wszyscy zamykają oczy i wyciągają pięść przed siebie.
- Wszyscy Faszyci którzy NIE są Hitlerem otwierają oczy i patrzą na siebie.
- Hitler - trzymaj oczy zamknięte ale wyciągnij kciuka w górę.
- Faszyci, to jest wasz Hitler, zapamiętajcie go.

[Zrób długą przerwę]

- Wszyscy zamykają oczy i chowają ręce.
- Wszyscy otwierają oczy. Jeśli ktoś nie wie co się stało albo coś poszło nie tak, proszę dać znać teraz.

ROZGRYWKA

Sekretary Hitler jest grany w turach. Każda z rund składa się z **Wyborów** aby stworzyć rząd, **Sesji Legislacyjnej** aby uchwalić nową ustawę, oraz **Działania Wykonawczego** aby wykorzystać moc rządu.

WYBORY

1. Przekaż pozycję Prezydenta

Na początku nowej rundy stanowisko Prezydenta przekazywane jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz który dostał oznaczenie prezydenta jest aktualnym kandydatem na Prezydenta.

2. Nominuj Kanclerza

Nowo wybrany kandydat na Prezydenta wybiera nowego kandydata na Kanclerza przekazując oznaczenie Kanclerza dla dowolnej osoby. Prezydent może dyskutować o potencjalnych kandydatach z innymi graczami aby upewnić się że głosowanie zakończy się powodzeniem.

Ograniczenie Kadencji:

Poprzednio wybrani Prezydent oraz Kanclerz są "ograniczeni kadencją" i nie można wybrać ich na nowego Kanclerza.

O OGRANICZENIU KADENCJI:

- Ograniczenie dotyczy tylko Prezydenta i Kanclerza poprzednio wybranego a nie nominowanego.
- Ograniczenie dotyczy tylko wyborów na Kanclerza. Prezydentem może być nawet poprzedni Kanclerz.
- Jeśli w grze zostało tylko 5 graczy tylko ostatnio wybrany Kanclerz nie może być kandydatem na Kanclerza; ostatni Prezydent może być nominowany.
- Istnieją inne zasady które wpływają na Elekcyjność w specyficznych przypadkach: Veto oraz Tory Wyborów. Nie musisz się nimi teraz martwić. Niżej będą opisane dokładniej.

3. Głosowanie na rząd

Gdy kandydat na Prezydenta wybierze swojego kandydata na Kanclerza gracze mogą dowolnie dyskutować na temat proponowanego rządu do czasu aż każdy będzie gotowy do głosowania. Każdy gracz, nawet kandydaci, głosują na proponowany rząd poprzez karty Ja! i Nein! pokazane jednocześnie, tak aby głosowanie było publiczne.

Jeśli głosowanie zakończy się remisem lub przegraną:

Głosowanie nie przechodzi. Kandydat na Prezydenta traci szansę na zostanie wybranym a oznaczenie Prezydenta przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara do następnej osoby. Tor Wyborów jest zwięższany o jeden.

Tor Wyborów: Jeśli grupa odrzuci trzy proponowane rządy z rządu, kraj staje w chaosie. Natychmiast wyciągnij Ustawę z Talii Ustaw i ją uchwal. Moc odblokowana przez tą ustawę jest ignorowana, a Tor Wyborów jest resetowany, wszelkie ograniczenia kadencji są zapomniane. Jeśli zostało mniej niż 3 karty ustaw w talii przemieszaj je z odrzuconymi Ustawami, tworząc nową Talię Ustaw.

Zawsze gdy nowa Ustawa jest grana awersem do góry Tor Wyborów jest resetowany, nieważne czy Ustawa była uchwalona przez rząd czy przez sfrustrowany lud.

Jeśli większość zgłaszuje na tak:

Kandydaci obejmują nowe stolki.

Gdyby obowiązywały trzy lub więcej Ustawy Faszystowskie:

Zapytaj czy nowy Kanclerz jest Hitlerem. Jeśli tak, gra się kończy, Faszyci wygrali. W innym wypadku gracze mają pewność, że ten gracz nie jest Hitlerem.

Przejdź do Sesji Legislacyjnej.

SESJA LEGISLACYJNA

Podczas Sesji Legislacyjnej Prezydent i Kanclerz pracują razem nad uchwaleniem nowej Ustawy w tajemnicy. Prezydent dobiera trzy Ustawy z Talii Ustaw, patrzy na nie w sekrecie następnie odrzuca jedną na Stos Odrzuconych rewersem do góry. Pozostałe dwie przekazywane są Kanclerzowi, który spoglądając na nie w sekrecie odrzuca jedną z nich rewersem do góry, po czym zagrywa kartę która została kładąc ją na odpowiednie miejsce. Zarówno werbalna jak i niewerbalna komunikacja między Prezydentem i Kanclerzem jest zakazana. Prezydent i Kanclerz NIE MOŻE wybrać Ustawy losowo,

przemieszać karty przed odrzuceniem jednej lub zrobić inną zmyślną rzecz aby wybrać w sekrecie odpowiednią ustawę. Dodatkowo Prezydent powinien przekazać obie Ustawy jednocześnie aby uniknąć badania reakcji Kanclerza na podane Ustawy. Próby przekazania informacji o zawartości ręki niszczy ducha gry. Nie rób tego.

Odrzucone Ustawy powinny zostać sekretem. Gracze muszą polegać na słowie Prezydenta i Kanclerza którzy mogą dowolnie kłamać.

O KŁAMANIU: Zdarzy się, że gracze dowiedzą się czegoś czego reszta nie wie, jak gdy Prezydent i Kanclerz odrzucają Ustawy czy gdy Prezydent podgląda przynależność partyjną. Zawsze istnieje możliwość kłamania w takich sytuacjach. Prawdę trzeba mówić jedynie gdy kończy to rozgrywkę, czyli o tym czy jest się Hitlerem po zamordowaniu, lub czy jest się Hitlerem po wybraniu Kanclerzem jeśli już są w grze uchwalone trzy Ustawy Faszystowskie.

Jeśli w Taliu Ustaw znajdują się mniej niż trzy karty na koniec Sesji Legislacyjnej, przemieszaj je z kartami odrzuconymi tworząc nową Talię Ustaw.

Jeśli rząd uchwalił Faszystowską Ustawę która daje Prezydencką Moc, obecny Prezydent używa owej mocy. Przejdź do Działania Wykonawczego.

Jeśli rząd uchwalił Ustawę która nie daje Prezydenckiej Mocy, rozpocznij nową rundę z nowymi Wyborami.

DZIAŁANIE WYKONAWCZE

Jeśli nowo uchwalona Faszystowska Ustawa zakrywa Prezydencką Moc, Prezydent musi jej użyć zanim zacznie się kolejna tura. Przed użyciem Mocy Prezydent może dyskutować z innymi graczami, lecz decyzja należy jedynie do niego. Gra nie może być kontynuowana dopóki Moc nie zostanie użyta. Moce są jednorazowe, nie łączą się, ani nie przechodzą na kolejne tury.

PREZYDENCKIE MOCE



Zbadaj Przynależność

Prezydent wybiera gracza którego chce sprawdzić. Sprawdzany gracz powinien przekazać w sekrecie Kartę Przynależności (nie Sekretną Rolę) Prezydentowi. Prezydent po sprawdzeniu przynależności oddaje kartę.

Prezydent może podzielić się swoim odkryciem, może też skłamać. Żaden z graczy nie może być sprawdzony dwukrotnie.



Wymuś Specjalne Wybory

Prezydent wybiera następnego Kandydata na Prezydenta, przekazując mu plakiętkę. Każdy może być Prezydentem - nawet gracze, których obowiązują ograniczenia kadencyjne. Kandydat nominuje Kandydata na Kanclerza i dochodzi do normalnych Wyborów.

Specjalne Wybory nie omijają żadnego z graczy. Po Specjalnych Wyborach plakiętkę Prezydenta wraca na lewo od Prezydenta który wywołał Specjalne Wybory.

Jeśli Prezydent wybierze osobę na lewo w Specjalnych Wyborach, ten gracz będzie prezydentem dwukrotnie. Raz, przez Specjalne Wybory, a drugi raz przez normalne przesunięcie posady.



Podgląd Ustaw

Prezydent w sekrecie podgląda trzy kolejne ustawy z Talii Ustaw, następnie odkłada je do tej Talii nie zmieniając kolejności.



Egzekucja

Prezydent dokonuje egzekucji na jednym z graczy mówiąc "Formalnie skazuję na śmierć [imię gracza]". Jeśli tym graczem był Hitler gra się kończy, Liberalowie wygrali. Jeśli nie był to Hitler, nikt z graczy nie powinien się dowiedzieć czy był to Faszysta czy Liberal.

Gracze muszą sami domyślić się jak zostały przesunięte siły przy stole. Zabici gracze są usuwani z gry. Nie mogą mówić, głosować ani ubiegać się o stanowiska.

VETO

Veto jest specjalną zasadą wchodzącą w życie gdy pięć Faszystowskich Ustaw zostało uchwalonych. Od tego momentu podczas każdej Sesji Legislacyjnej Władza Wykonawcza może odrzucić wszystkie trzy Ustawy, jeśli zarówno Prezydent i Kanclerz się na to zgadzają. Prezydent ciągnie trzy Ustawy, odrzuca jedną i podaje resztę Kanclerzowi. Kanclerz ma możliwość powiedzenia "Veto" aby wyrazić chęć odrzucenia obu kart, Prezydent musi się zgodzić na Veto mówiąc "Zgadzam się na Veto", po czym wszystkie Ustawy są odrzucane. Jeśli Prezydent odrzuci Veto, Kanclerz musi zagrać jedną z Ustaw.

Każde użycie Veto oznacza bierny rząd i przesuwania Tor Wyborów o jeden.

NOTKI STRATEGICZNE

• **Każdy powinien mówić, że jest Liberałem.** Jako, że Liberałowie mają większość głosów mogą z łatwością przegłosować kogoś kto mówi o tym, że jest Faszystą. Faszyci nie mają żadnych korzyści z przyznawania się do swojej przynależności. Dodatkowo, Liberałowie zazwyczaj nie powinni kłamać. Liberałowie próbują rozwiązać zagadkę kim jest Hitler, kłamstwa mogą to tylko utrudnić.

• **Jeśli jest to twój pierwszy raz jako Hitler pamiętaj: Bądź tak Liberalny jak to możliwe.** Uchwalaj Liberalne Ustawy. Głosuj na Liberalne rządy. Całuj dzieci. Zaufaj swoim Faszystowskim znajomym, żeby stworzyli ci okazję do uchwalania Liberalnych Ustaw podczas gdy oni będą propagować Faszycizm w swoich turach. Faszycizm wygrywa poprzez subtelne manipulowanie wydarzeniami i czekanie na odpowiednią okazję aby uchwalić Faszystowskie Ustawy, a nie przez bycie złem wcielonym.

• **Liberałowie często zyskują przez granie powoli i dyskutowanie o wszystkim co wiedzą.** Faszyci zyskują przez pospieszanie głosowań i wprowadzanie zamętu.

• **Faszyci najczęściej wygrywają poprzez wybrania Hitlera Kanclerzem, a nie przez uchwalenie sześciu Faszystowskich Ustaw!** Wybranie Hitlera nie jest opcjonalne, to jest sedno strategii Faszystów. Hitler powinien grać Liberalnie, oraz unikać kłamania, wdawania się w dyskusje czy kłótnie. Hitler potrzebuje zaufania Liberałów aby móc zostać Kanclerzem. Nawet jeśli Hitler nie zostanie wybrany, brak zaufania pośród Liberałów, może przechylić szalę zwycięstwa w stronę Faszystów w późniejszej fazie gry.

• **Pytaj innych dlaczego zrobili to co zrobili.** Jest to szczególnie ważne w przypadku Prezydenckich Mocy - jeszcze lepiej jeżeli zapytasz o ich cel jeszcze przed ich wykorzystaniem.

• **Jeśli Faszystowska Ustawa pojawiła się w grze istnieją tylko trzech możliwych winowajców: Prezydent, Kanclerz albo Talia Ustaw.** Spróbuj się dowiedzieć kto (albo co) postawiło Cię w takiej sytuacji.

PODZIĘKOWANIA

Mike, Tommy, Max i Mac chcieliby podziękować:

Shari Spiro, Ginny Miller, Dan Shapiro, Elan Lee, Mike Selinker, Luke Crane i wszystkim innym z Kickstartera, każdemu kto dał na cytata do wykorzystania w kampanii oraz ekipie z The Cards Against Humanity.

Wielkie dzięki naszym testerom: Karlee, Tom, Maria, Trin, Andy, Cory, Katie, Veronica, Sandy, Greg, Andrew i każdemu innemu kto pomógł nam dopracować ostateczną wizję gry.

A w szczególności podziękowania należą się 34,565 osobą które pomogły uzczywistnić tą grę.

UZNANIA & LICENCJE

Secret Hitler został stworzony przez Mike Boxleiter, Tommy Maranges, Max Temkin, i Mac Schubert.

Secret Hitler jest licencjonowany na podstawie Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



Możesz dowiedzieć się więcej o Creative Commons na [CreativeCommons.org](https://creativecommons.org). (Nasza licencja jest pod [CreativeCommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode)).

Tłumaczenie:
@LeonOmelan

