



begemotgames.com.ua

ТИ МОЖЕШ ЗНАЙТИ ТА ЗУПИНИТИ ЙОГО...

SECRET HITLER



1932 рік. Німеччина до початку Другої світової війни. У грі ви станете німецькими політиками, які намагаються утримати ліберальний уряд та зупинити зростаючу хвилю фашизму. Але будьте уважні – серед вас є таємні фашисти і один Гітлер.

КОНЦЕПЦІЯ ГРИ

Гравці отримують свою роль: ліберал, фашист або Гітлер. Ліберали знаходяться у більшості, але вони не знають, хто є хто; фашисти повинні вдаватися до саботажу для досягнення своїх цілей. Гітлер грає за команду фашистів, але не знає ролі учасників і повинен спробувати розпізнати їх.

Ліберали перемагають після прийняття п'яти ліберальних законів або якщо відбудеться вбивство Гітлера. Фашисти для перемоги повинні прийняти шість фашистських законів, або три фашистські закони і обрати Гітлера канцлером.

Кожен раз, коли схвалюється фашистський закон, уряду надається більше влади. Президент отримує одноразову можливість, яку необхідно використати до початку наступного раунду. Неважливо, в якій команді президент; насправді, навіть ліберали можуть піддатися спокусі та схвалити фашистський закон, щоб отримати нові повноваження.

Ціль гри

У кожного гравця є таємна роль як члена Ліберальної або Фашистської партії.

Гравці на стороні Ліберальної партії перемагають у разі:

- П'ять ліберальних законів успішно прийняті.

АБО

- Гітлера вбили.

Гравці на стороні фашистської партії перемагають у разі:

- Шість фашистських законів успішно прийняті.

АБО

- Гітлер обраний Канцлером у будь-який момент після прийняття трьох фашистських законів.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Помістіть до центру ігрові поля з надписом "Ліберали" та "Фашисти". Перемішайте картки законів і помістіть на

місце з написом "стопка скидання". Роздайте гравцям картки ролей і приналежності до партії. Ролі повинні триматися у таємниці.

Визначте кількість карток та скористайтесь цією таблицею:

Гравці	5	6	7	8	9	10
Ліберали	3	4	4	5	5	6
Фашисти	1+Г	1+Г	2+Г	2+Г	3+Г	3+Г

ЧОМУ КАРТКИ РОЛЕЙ ТА ПАРТІЇ РОЗДАЮТЬСЯ ОКРЕМО

У грі є механіка розслідування, яка дозволяє деяким гравцям дізнатись про команду інших гравців. Механіка діє, тільки якщо роль Гітлера не відкрита. Щоб уникнути розкриття ролі Гітлера, у гравців є не тільки картки їх ролей, але і картки командної приналежності до партії. Картка команди Гітлера показує його приналежність до фашистів, але не розкриває його роль.

Ліберали, знайшовши фашистів, повинні з'ясувати, чи знайшли вони звичайного члена партії, або їх лідера.

Після вивчення своєї ролі гравці мають випадковим чином вибрати першого кандидата в президенти і передати йому таблички Президента і Канцлера.

ЗАВАНТАЖТЕ ДОДАТОК: secrethitler.com/app = додаток зачитає дані дії за вас (англійська мова)

у гри з 5–6 учасниками дотримуйтесь цих вказівок:

- Всі закривають очі
- Фашист і Гітлер відкривають очі і запам'ятовують один одного
- Фашисти закривають свої очі
- Всі відкривають очі. Якщо щось пішло не так, то зараз варто сказати про це

У гри з 7–10 учасниками дотримуйтесь цих вказівок:

- Всі закривають очі
- Фашисти, але не Гітлер, відкривають очі і запам'ятовують один одного
- Гітлер продовжує тримати очі закритими, але підіймає вгору великий палець руки, інформуючи інших фашистів про себе. Фашисти запам'ятовують Гітлера. Фашисти закривають очі
- Всі відкривають очі. Якщо щось пішло не так, то зараз варто сказати про це

ПРОЦЕС ГРИ

Таємний Гітлер проходить по раундам. Кожен раунд складається з **виборів, законодавчої сесії і виконавчих дій**.

Вибори

Виберіть кандидата у Президенти

На початку нового раунду табличка Президента пересувається за годинниковою стрілкою до нового гравця. Він і стає новим кандидатом в президенти.

Номінують Канцлера

Кандидат в президенти вибирає кандидата в канцлери і переміщає до нього табличку канцлера. Кандидат в президенти має право обговорювати рішення з іншими гравцями для досягнення консенсусу, таким чином отримати більшість голосів.

Попередній президент канцлер не номінований і можуть бути канцлера на наступний хід.

Це не впливає на можливість стати президентом. Якщо залишилося тільки 5 гравців, тільки останній канцлер не може бути номінований; останній президент може стати канцлером.

Правила, які впливають на вибори: **право вето** та **лічильник виборів** (Election Tracker). Ми поговоримо про ці правила пізніше.

Голосуйте

Після того, як кандидат в президенти вибрав кандидата в канцлери, гравці можуть обговорювати запропонований варіант, доки всі не будуть готові голосувати. При голосуванні використовуються карти Ja і Nein, які відкриваються усіма гравцями одночасно.

Якщо в голосуванні виявилася нічия або більшість гравців проголосувало проти: Кандидат в президенти втрачає шанс бути обраним. Табличка президента переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою. Лічильник виборів збільшується на один пункт.

Якщо група відкидає три уряди поспіль, країна занурюється в хаос. Одразу ж береться верхня картка закону з колоди.

Влада, надана цим законом, ігнорується. Лічильник виборів обнуляється і будь-який гравець отримує можливість стати канцлером на наступний хід. Якщо в колоді законів залишається менше трьох карток, об'єднайте її з колодою скидання і перемішайте, щоб сформувати нову колоду.

Кожен раз, коли приймається новий Закон, лічильник виборів скидається незалежно від того, як був прийнятий закон.

Якщо в голосуванні більшість проголосували за:

Кандидат в президенти і кандидат у канцлери стають новими Президентом і Канцлером.

Якщо вже були прийняті три або більше фашистських законів:

Запитайте у нового Канцлера чи він – Гітлер? Якщо так, то гра закінчується і фашисти перемагають. В іншому випадку, саме так гравці дізнаються, що цей гравець – НЕ Гітлер.

Законодавча сесія

Під час законодавчої сесії Президент і Канцлер працюють разом, щоб прийняти новий закон. Президент бере три картки з колоди з законами та тримає їх у таємниці. Переміщує одну з карток обличчям вниз у колоду скидання і передає залишок карток Канцлеру. Канцлер також дивиться на дві картки, переміщує одну з них в колоду скидання, і кладе останню горілиць на відповідне поле.

Будь-яка комунікація між Президентом і Канцлером заборонена. Президент і Канцлер не можуть вибрати закони для гри випадковим чином, перемішувати картки перед скиданням однієї або робити ще щось, щоб уникнути таємного і навмисного вибору закону. Крім того, президент повинен передавати картки одночасно, щоб оцінити реакцію Канцлера.

Не використовуйте незвичайні процедури вибору – це псує дух гри.

Гравці не можуть бачити відхилені закони. Вони повинні покладатися на слова Президента і Канцлера, які можуть брехати.

Часто буває, що деякі учасники дізнаються речі, які інші гравці не знають. Наприклад, коли Президент і Канцлер бачать картки законів, або коли Президент використовує здатність розслідування, щоб дізнатися команду певного гравця.

Ви завжди можете збрехати про свої відкриття. Єдиний раз, коли гравці повинні сказати правду – це кінець гри. Коли обирається Канцлер після 3 фашистських законів, він повинен сказати, що він Гітлер або ні.

Якщо в кінці законодавчої сесії в колоді законів залишається менше трьох карток, перемішайте їх з колодою скидання, щоб створити нову. Невикористані закони не повинні бути показані, і не повинні бути просто покладені згори нової колоди законів.

Якщо уряд приймає фашистський закон, який покриває президентську владу, президент повинен використовувати це право. (Див. П. Виконавчі дії)

Якщо уряд приймає ліберальний закон або фашистський закон, який не дає президентської влади, почніть новий раунд з нових виборів.

Виконавчі дії

Якщо новий фашистський закон дає президентське право, то Президент зобов'язаний використовувати його до початку наступного раунду.

Перед використанням права Президент може обговорити це питання з іншими гравцями, але тільки він вирішує, як і коли використовувати своє право.

Гра зупиняється, доки президент не використає право. Права використовуються тільки один раз; вони не стакаються і не переходять на майбутні ходи.

Президентські права

Дослідження лояльності

Президент вибирає гравця для перевірки. Обраний гравець повинен передати президенту свою командну картку (не картку ролі!). Президент у своїй руці перевіряє лояльність гравця і повертає картку. Президент, на власний розсуд, може поділитися (або збрехати) про результати свого розслідування. Один гравець не може бути двічі перевірений за гру.

Позачергові вибори

Президент вибирає будь-якого гравця, який стає наступним кандидатом в президенти, зміщуючи до нього табличку президента. Новий президент вибирає кандидата в канцлери і вибори проходять як зазвичай.

Позачергові вибори не пропускають гравців. Після позачергових виборів табличка президента повертається до наступного гравця (за годинниковою стрілкою від минулого президента).

Якщо президент передає президентство наступному гравцю, то йому доведеться бути Президентом два рази – один раз за позачергові вибори і один раз за звичайні.

Перевірка карток законів

Президент у своїй руці (таємно) дивиться три верхні картки в колоді законів і повертає їх назад в тому ж порядку.

Знищення

Президент вказує на гравця, якого хоче знищити. Якщо цей гравець – Гітлер, гра закінчується перемогою лібералів. В іншому випадку, гравці не дізнаються про роль убитого. Убитий гравець видаляється з гри, і не може говорити або голосувати.

Право вето

Право вето – це спеціальне правило, яке вступає в силу після прийняття п'яти фашистських законів. У всіх законодавчих сесіях після прийняття п'яти законів, влада назавжди отримує право відкинути усі три закони, але тільки якщо обидва члени уряду згодні.

Президент бере три картки законів, відкидає одну і передає залишок Канцлеру. Замість прийняття закону Канцлер може сказати: "Я хочу накласти вето". Якщо Президент погоджується, то має сказати: "Я згоден з вето". Тоді Канцлер скидає обидві картки і табличка президента переходить далі. Якщо президент не погоджується, то Канцлер повинен прийняти один із законів як зазвичай.

Кожне використання Вето представляє пасивну поведінку уряду тому збільшує лічильник виборів на один пункт.

ПОРАДИ ЩОДО СТРАТЕГІЇ

- **Кожен повинен представлятися лібералом.** Ліберали мають більшість голосів, так що вони можуть легко заблокувати будь-якого гравця, сказавши, що він – фашист. Для фашиста немає ніяких переваг у виході з більшості. Крім того, ліберали зазвичай повинні говорити правду. Брехня може поставити вашу команду в не вигідне становище.

- **Якщо ви граєте за Гітлера в перший раз – будьте ліберальні наскільки це можливо.**

Приймайте ліберальні закони. Голосуйте за ліберальний уряд. Цілуйте дітей. Довірте своїм фашистським братам давати вам можливість приймати ліберальні закони, а для себе – просувати фашизм. Фашисти перемагають завдяки маніпуляції учасниками і очікуванню прикриття для прийняття фашистських законів, а не завдяки відкритій грі за зло.

- **Ліберали отримують користь від уповільнення гри і обговорення поточної ситуації.** Фашисти отримують користь від прискорення гри і створення плутанини.
- **Фашисти найчастіше перемагають від обрання Гітлера, а не від прийняття шести законів!** Обрання Гітлера канцлером – це не вторинне або опціональне завдання: це основа успіху фашистів. Гітлер повинен намагатися грати як ліберал, уникаючи брехні або сутичок з іншими гравцями. Коли прийде час, Гітлер повинен користуватися довірою лібералів, щоб бути обраним. Навіть якщо він не буде обраний, недовіра, посіяна серед лібералів допоможе фашистам бути обраними пізніше.