

# SECRET HITLER

## *Játékszabály*



1932-t írunk. A helyszín a II. világháború előtti Németország. A Secret Hitlerben a játékosok német politikusokat alakítanak, akik próbálnak egyben tartani egy törékeny Liberális kormányt, s ezzel egyidejűleg elfojtani a feltörekvő fasiszta mozgalmat. Légy résen, ugyanis köztetek is vannak fasiszták, egyikük pedig maga Secret Hitler!

## Áttekintés

A játék elején minden játékos kap egyet a 3 lehetséges szerep közül: **Liberális**, **Fasiszta**, vagy **Hitler**. A Liberálisok többségben vannak, viszont fogalmuk sincs arról, hogy ki kicsoda; A Fasisztáknak a titkok és a szabotázs erejével kell elérniük céljaikat. Hitler is Fasiszta, és csapata kezdetektől fogva tisztában van Hitler kilétével, Hitler azonban nem tudja, hogy kik állnak az ő oldalán, ezért feladata, hogy kiderítse ezt.

**A Liberálisok akkor nyernek, ha törvénybe iktatnak 5 darab liberális Irányelvet, vagy ha megölik Hitlert. A Fasiszták pedig akkor nyernek, ha törvénybe iktatnak 6 darab Fasiszta Irányelvet, vagy ha Hitlert megválasztják Kancellárnak, ha már 3 fasiszta Irányelv beiktatásra került.**

Mindig, amikor egy Fasiszta Irányelv beiktatásra kerül, a kormány erősebb és erősebb lesz és az épp aktuális Elnöknek élnie kell egy egyszer-használatos Elnöki Képességgel, függetlenül attól, hogy melyik csapatba tartozik; valójában akár a Liberális játékosoknak is csábító lehet egy-egy Fasiszta Irányelv beiktatása, hogy élhessenek ezzel a különleges képességgel.

## A Játék Célja

Minden játékosnak van egy titkos Liberális vagy Fasiszta személyazonossága.

A Liberális csapat nyer, ha:

- 5 Liberális Irányelv beiktatásra kerül.
- Hitlert meggyilkolják.

A Fasiszta csapat nyer, ha:

- 6 Fasiszta Irányelv beiktatásra kerül.
- Bármikor a 3. Fasiszta Irányelv beiktatása után Hitlert megválasztják kancellárnak.

## A Játék Tartalma

- 17 ..... Irányelv kártya  
(6 Liberális, 11 Fasiszta)
- 10 ..... Szerepkártya
- 10 ..... Párttagsági kártya
- 10 ..... kártya boríték
- 10 ..... Ja! szavazókártya
- 10 ..... Nein szavazókártya
- 1 ..... Választás követő érme
- 1 ..... Húzó pakli kártya
- 1 ..... Dobó pakli kártya
- 3 ..... Liberális/Fasiszta tábla
- 1 ..... Elnöki plakett
- 1 ..... Kancellári plakett

## Kezdés

Válasszátok ki a játékosok számának megfelelő Fasiszta játéktáblát és helyezétek mellé bármelyik Liberális táblát! Keverjétek össze a 11 Fasiszta Irányelv kártyát és a 6 Liberális Irányelv kártyát egy pakliba és helyezétek lefordítva a Húzó pakli kártyára!

Minden játékos kap egy borítékot, amely tartalmaz egy Szerep kártyát, egy ehhez tartozó Párttagsági kártyát, egy Ja! szavazókártyát, és egy Nein szavazókártyát. A szerepek számának eloszlásához használjátok az alábbi táblázatot!

A Liberális Szerepkártyákhoz egy-egy Liberális Párttagsági kártyát tegyetek, a Fasiszta és a Hitler szerepkártyákhoz pedig egy-egy Fasiszta Párttagsági kártyát!

Játékosok	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

Ügyeljetek arra, hogy megfelelő számú Fasiszta legyen Hitler mellett!

Ha megvannak a borítékok, alaposan keverjétek meg őket, hogy mindenki szerepe titokban maradjon!

## MIÉRT VANNAK KÜLÖN SZEREP ÉS PÁRTTAGSÁGI KÁRTYÁK IS?

A Secret Hitler tartalmaz egy olyan játékelemet, mely során egy adott játékos megnézheti, hogy egy játékos társa melyik csapathoz tartozik. Ez viszont csak akkor működik, ha Hitler kiléte nem fedeződik fel. Ahhoz, hogy ezt elkerüljük, minden játékos kap egy Szerep és egy párttagsági kártyát is. Hitler Párttagsági kártyája Fasiszta hovatartozást mutat, de nem árulja el a különleges szerepét. Ha egy Liberális felfedez egy Fasisztát, magának kell kikövetkeztetnie, hogy csak egy általános Fasisztára bukkant-e vagy a vezetőjükre.

Ha minden játékos kapott egy borítékot, mindenki titokban nézze meg milyen szerepet kapott! Véletlenszerűen válasszátok ki, hogy ki lesz az első Elnökjelölt! Ha megvan, adjátok annak a játékosnak az Elnöki és a Kancellári plaketteket!

### SZEREZZÉTEK BE AZ ALKALMAZÁST:

Töltsetek le a [secrethitler.com/app](https://secrethitler.com/app) oldalról a társalkalmazást, amely (angol nyelven) elmondja helyettetek az utasításokat!

Mondja valaki végig a következő utasításokat, melyeket mindannyian követtek, beleértve azt is, aki mondja.

### 5-6 játékos esetén:

- Mindenki csukja be a szemét!
- Fasiszta és Hitler, nyissátok ki a szemeiteket és jegyezzétek meg egymást!

[Hagyj egy kis időt erre!]

- Mindenki csukja be a szemét!
- Mindenki kinyithatja a szemét. Ha valaki össze van zavarodva, nem ért valamit, vagy valami nem sikerült, akkor most beszéljük meg!

### 7-10 játékos esetén:

- Mindenki csukja be a szemét és nyújtsa ki maga elé ökölbe szorítva a kezét!
- Minden Fasiszta, Hitlert KIVÉVE, nyissa ki a szemét és jegyezzék meg egymást.
- Hitler - tartsd csukva a szemed, de a kinyújtott kezeden tartsd fel a hüvelykujjadat.
- Fasiszták, figyeljétek meg, hogy ki tartja fel a hüvelykujját - az a játékos lesz Hitler.
- Mindenki csukja be a szemét és tegyétek le a kezeteiket!
- Mindenki kinyithatja a szemét. Ha valaki össze van zavarodva, nem ért valamit, vagy valami nem sikerült, akkor most beszéljük meg!

## Játémenet

A Secret Hitler-t körökre osztva játsszuk. Minden körben van egy **Választás**, mely során szavaztok, hogy ki legyen a kormány tagja, egy **Törvényhozás**, mely során beiktatásra kerül egy új Irányelv, és egy **Végrehajtás**, mely során az akkori elnök gyakorolhatja kormányzati erejét.

### VÁLASZTÁS

#### 1. Elnökség továbbadása

Minden kör elején az Elnöki plakett az óramutató járásával megegyezően a következő játékosra száll. Ő lesz abban a körben az új Elnökjelölt.

#### 2. Kancellár jelölése

Az Elnökjelölt kiválaszt egy jelölhető játékos Kancellárnak, melyet azzal jelez, hogy a jelölt játékos elé helyezi a Kancellári plakettet. Az Elnökjelölt szabadon megbeszélheti a többi játékosal a különböző opciókat, annak érdekében, hogy a szavazás során növelje az igenek számát.

#### Jelölhetőség:

Az előző körben megválasztott Elnök és Kancellár ebben a körben nem jelölhető a Kancellári posztra.

### A JELÖLHETŐSÉGRŐL:

- Csak az nem jelölhető, akit az előző körben meg is választottak, ha csak jelölve lett, akkor továbbra is alkalmas.

- *Elnök továbbra is lehet bárki, még az is, aki az előző körben Kancellár volt.*
- *Ha már csak öt játékos maradt a játékban, akkor csak az előző Kancellár nem jelölhető, az utolsó Elnökjelölt igen.*
- *Néhány szabály is befolyásolhatja a jelölhetőséget: a Vétójog és a Választás követő érme. Ezekről majd később esik szó.*

### 3. Szavazás a kormánytagságról

Ha az Elnökjelölt véglegesen kiválasztotta a Kancellári jelöltjét, a játékosok megbeszélhetik döntését, és ha mindenki készen áll, jöhet a szavazás. Minden játékos, a jelölteket is beleértve, szavaz a kormánytagságra jelöltekről. Ha mindenkinek sikerült döntenie, akkor fedjétek fel egyszerre szavazókártyáitokat, hogy mindenki szavazata publikus legyen!

#### **Ha a szavazás döntetlen, vagy a többség nemmel szavaz:**

A szavazás sikertelen. Az Elnökjelölt elbukta a szavazást, ezért az Elnöki plakettjét tovább kell adnia a soron következő játékosnak. A Választás követő érmét helyezétek egy Választással tovább.

**Választás követő:** Három egymást követő sikertelen szavazás esetén, a népen felülkerekedik a káosz. Azonnal fedjétek fel a legfelső Irányelvet a húzó pakliból és léptessétek életbe. Ebben az esetben, az esetlegesen kapható Elnöki Képesség elnök hiányában nem kerül felhasználásra, de a Választás követő érme visszakerül a követő elejére. A következő körben, bárki jelölhető Kancellárnak. Ha kevesebb, mint három Irányelv maradt a Húzó pakliban, akkor ezeket keverjétek össze a Dobó paklival, ez lesz az új Húzó pakli.

*Amikor egy Irányelv beiktatásra kerül, a Választás követő előlről kezdődik, függetlenül attól, hogy hogyan lett beiktatva.*

#### **Ha a többség igennel szavaz:**

Az Elnökjelölt és a Kancellárjelölt megválasztásra kerülnek, ők lesznek ebben a körben az új Elnök és az új Kancellár.

#### ► **Ha már, három vagy több Fasiszta Irányelv életbe lépett:**

Kérdezzétek meg a megválasztott Kancellárt, hogy ő-e Hitler! Ha igen, akkor a játék véget ért a Fasiszták győzelmével! Máskülönben a játék megy tovább és mindenki tudja, hogy a jelenlegi Kancellár nem lehet Hitler.

Most következik a Törvényhozás.

### **TÖRVÉNYHOZÁS**

A Törvényhozás alatt, az Elnök és a Kancellár együttműködnek, hogy titokban egy új Irányelvet léptessenek életbe. Az Elnök felhúz három Irányelv kártyát a Húzó pakli tetejéről, megnézi őket, ügyelve arra, hogy más ne lássa, és a háromból egyet a Dobó pakliba helyez arccal lefelé. A maradék két kártyát átadja a Kancellárnak, aki hasonló módon lefordítva eldob egyet és a megmaradt Irányelv kártyát pedig a megfelelő táblára helyezi, mely ezáltal életbe lép.

A Törvényhozás alatt mindenféle verbális és nonverbális kommunikáció szigorúan TILOS az Elnök és a Kancellár között. Nem választhatnak véletlenszerűen, a dobás előtt nem keverhetik meg a kártyákat, tehát nem csinálhatnak semmi olyat, mely során a választásuk nem lesz titkos és szándékos. Továbbá, az Elnöknek a két kártyát egyszerre kell átadnia a két kártyát, ahelyett hogy az átadás sorrendjével se tudja befolyásolni a Kancellárt. Az ilyesfajta trükközések a saját és a többiek szórakozását teszi tönkre, ne csináljátok!

**Az eldobott Irányelv kártyáknak mindig titokban kell maradniuk a játékosok előtt. A játékosok csak az Elnök és a Kancellár szavaira alapozhatnak, akik természetesen hazudhatnak is.**

**HAZUDÁSRÓL:** A játékosok gyakran hozzájuthatnak olyan információkhoz, amit játékosársai nem tudnak. Például, amikor a Törvényhozás alatt csak az Elnök és a Kancellár láthatják az Irányelv kártyákat, vagy amikor valaki a Hűség Megvizsgálása képességet használja, hogy megtudja valakiről a politikai hovatartozását. A Secret Hitlerben mindig hazudhattok ezekről az információkról. Csak a játék végét okozó, Hitlerhez kapcsolódó esetek bekövetkezésekor MUSZÁJ a játékosoknak igazat mondaniuk: ilyen, amikor Hitlert megölik, vagy amikor Kancellárnak választják 3 Irányelv beiktatása után.



**Ha háromnál kevesebb Irányelv kártya maradt a Húzó pakliban egy Törvényhozás végén,** akkor ezeket keverjétek össze a Dobó paklival, ez lesz az új Húzó pakli. A fel nem használt Irányelv kártyákat ne fedjétek fel, és ne tegyétek csak simán az új pakli tetejére.

**Ha a kormány egy olyan Fasiszta Irányelvet iktat be, amelyhez Elnöki Képesség tartozik,** akkor az éppen hivatalban lévő Elnök használhatja ezt a képességet. Ebben az esetben a Végrehajtás következik.

**Ha a kormány Liberális Irányelvet iktat be, vagy olyan Fasiszta Irányelvet, amihez nem kapcsolódik Elnöki Képesség,** akkor egy új kör kezdődik egy új Választással.

## VÉGREHAJTÁS

Ha a frissen-beiktatott Fasiszta Irányelvhez Elnöki Képesség tartozik, az elnöknek muszáj élnie vele mielőtt a következő kör elkezdődik. A képesség használata előtt az Elnök egyeztethet a többiekkel, de végül csak az ő döntése fog számítani. A játék nem folytatódhat, amíg az Elnök nem használja a képességet. Minden Elnöki Képességet egyszer lehet felhasználni; nem lehet halmozni őket vagy későbbre tartogatni.

## ELNÖKI KÉPESSÉGEK



### **Hűség megvizsgálása**

Az Elnök kiválaszt egy vizsgálandó játékost. A vizsgált játékosnak oda kell adni a Párttagsági kártyáját (NEM a Szerepkártyáját!) az Elnöknek, aki miután titokban megnézte, visszaadja azt.

Az Elnök megoszthatja (vagy hazudhat) a vizsgálat eredményéről a saját felelősségére. Egy játékos hűségét kétszer ugyanabban a játékban nem lehet megvizsgálni.

### **Rendkívüli Választás**

Az Elnök kiválaszt egy játékost, aki a következő Elnökjelölt lesz, melyet azzal jelez, hogy elé helyezi az Elnöki plakettet. Bármelyik játékost választhatja - még azt is aki, az előző vagy a jelenlegi körben tisztséget töltött be, saját maga kivételével. Az új Elnökjelölt választ egy Kancellár jelöltet és a Választás lezajlik a szokott módon.

**A Rendkívüli Választás nem hagy ki játékost. A Rendkívüli Választás után az Elnöki plakett ahhoz a játékoshoz kerül, aki soron következett a Rendkívüli Választás előtt.**

Ha az Elnök a soron következő játékost jelöli a Rendkívüli Választás során, akkor ez a játékos kétszer egymás után lesz elnök: egyszer a Rendkívüli Választás miatt, egyszer pedig a sorrend miatt.

### **Irányelv Lesés**

Az Elnök titokban megnézi a Húzó pakli három legfelső Irányelv kártyáját, majd visszateszi azt, a sorrend változtatása nélkül!

### **Kivégzés**

Az Elnök kivégez egy játékost a következő szavakkal „Hivatalosan megölöm [játékos neve]-t!”. Ha a meggyilkolt játékos alakította Hitlert, a játék véget ér a Liberálisok győzelmével. Ha a kivégzett játékos nem Hitler, akkor a játék megy tovább, anélkül, hogy a halott politikai hovatartozása felfedeződne. A játékosoknak maguknak kell kitalálniuk, hogy vajon hova tartozhatott. A kivégzett játékosok többé nem vesznek részt a játékban, nem beszélhetnek, nem szavazhatnak és nem jelölhetőek.



## VÉTÓJOG

A Vétójog egy speciális szabály, amely öt darab Fasiszta Irányelv beiktatása után lép életbe. Az ötödik Fasiszta Irányelv beiktatása után minden Törvényhozás során joga van a kormánynak eldobni mindhárom Irányelvet, de csak akkor, ha **mindketten** így akarják.

Az Elnök felhúz három Irányelv kártyát, eldob egyet, és szokásos módon továbbadja a maradék kettőt a Kancellárnak. A Kancellár ekkor úgy dönthet, hogy valamelyik Irányelv életbe léptetése helyett, azt mondja „Szeretném megvétózni ezt a Törvényhozást!”. Ha az Elnök egyetért vele, akkor mindkét Irányelv eldobásra kerül és az Elnöki plakett a soron következő játékosra száll. Ha az Elnök nem ért egyet a vétóval, akkor a Kancellár köteles választani egyet.

A vétózás során a kormány inaktív, ezért a Választás követő érmével lépni kell egyet.

## Stratégiai megjegyzések

- **Célszerű minden játékosnak Liberálisnak vallania magát.** Mivel a Liberális csapat van többségben, ezért egy magát Fasisztának valló játékos könnyen kiszorításra kerülhet. A Fasisztáknak semmi előnye nem származik abból, ha felfedik kilétüket. Továbbá, a Liberálisoknak célszerű mindig igazat mondaniuk. A Liberálisok célja, hogy az információk alapján összerakják a kirakós darabjait, ezért a hazugságokkal nagymértékben hátráltathatják a csapatukat.
- **Ha most először játszol Hitlerként, próbálj minél Liberálisabban viselkedni.** Iktass be Liberális Irányelveket. Szavazz Liberális kormányokra. Tereld magadról a gyanút! Bizz a Fasiszta társaiddban, akik segítenek majd neked Liberális Irányelvek beiktatásában, míg saját köreikben próbálnak majd Fasiszta Irányelveket életbe léptetni. A Fasiszták a többi játékos észrevétlen manipulálásával és jó kifogások segítségével tudnak nyerni, nem pedig azzal, hogy nyíltan gonoszt játszanak.
- **A Liberálisok előnyhöz juthatnak a játék lassításával és a gyakori megbeszélésekkel.** A Fasisztáknak az a jó, ha siettetik a szavazásokat és zavart keltenek a Liberálisok között.

- **A Fasiszták leggyakrabban Hitler Kancellárrá választásával nyernek, nem pedig 6 Fasiszta irányelv beiktatásával!** Hitler megválasztása nem csak egy opcionális vagy másodlagos cél, ez az alapja egy sikeres Fasiszta stratégiának. Hitlernek mindig Liberálist kell alakítania, és általában kerülni kell a hazugságokat és a más játékosokkal való összetűzéseket. Ha eljön az ideje, Hitlernek szüksége lesz a Liberálisok bizalmára, hogy megválasszák. Még akkor is, ha nem választják meg, a Liberálisok közötti bizalmatlanság fokozása lesz a siker kulcsa a Fasisztáknak a végjátékban.
- **Kérdőjelezd a többi játékos minden egyes döntését!** Ez különösen fontos az Elnöki Képességeknél – sőt kérdezd meg előre az Elnökjelöltet, hogy mire szeretné majd használni a képességét.
- **Ha egy Fasiszta Irányelv lép életbe, három ludas lehet: az Elnök, a Kancellár, vagy az Irányelv pakli.** Próbáljátok meg kitalálni, hogy ki (vagy mi!) hozott titeket ebbe a helyzetbe.

## További információk

A játékot **Mike Boxleiter, Tommy Maranges, Max Temkin, és Mac Schubert** készítette.

További információk a **secrethitler.com** weboldalon találhatóak.

Magyarra fordította:

**Inv4d3r**