

SECRET HITLER

un adattamento di Spaghetti Wires

Questo PDF contiene una traduzione non ufficiale di **Secret Hitler**, un gioco creato da Max Temkin, Mike Boxleiter, Tommy Maranges, e Mackenzie Schubert. Oltre alla traduzione, abbiamo fatto qualche ritocco grafico alle carte per poterle stampare più facilmente.

Secret Hitler è rilasciato con licenza Creative Commons BY-NC-SA 4.0. Parte dei contenuti di questo manuale è stata tradotta da Signor Darcy.

Contenuti

Pagina 2 – 3 : sono la SCATOLA. Stampala fronte-retro su carta pesante.

Pagina 4 – 11 : sono le REGOLE. Consiglio di stamparle "a opuscolo" se la tua stampante ha questa funzione, oppure fronte/retro se vuoi rilegarle.

Pagina 12 – 15 : sono il TABELLONE per tenere traccia del gioco. Stampalo solo fronte. C'è un mini-tabellone anche tra le carte, ma come avrai intuito è molto piccolo.

Pagina 16 – 29 : sono LE CARTE. Stampale fronte-retro e spera nell'allineamento tra fronte e retro (qui è dove farsele stampare da una buona tipografia ripagherà la spesa). Una volta stampate, ritagliale.

Torna a trovarci su www.spaghettiwires.com!

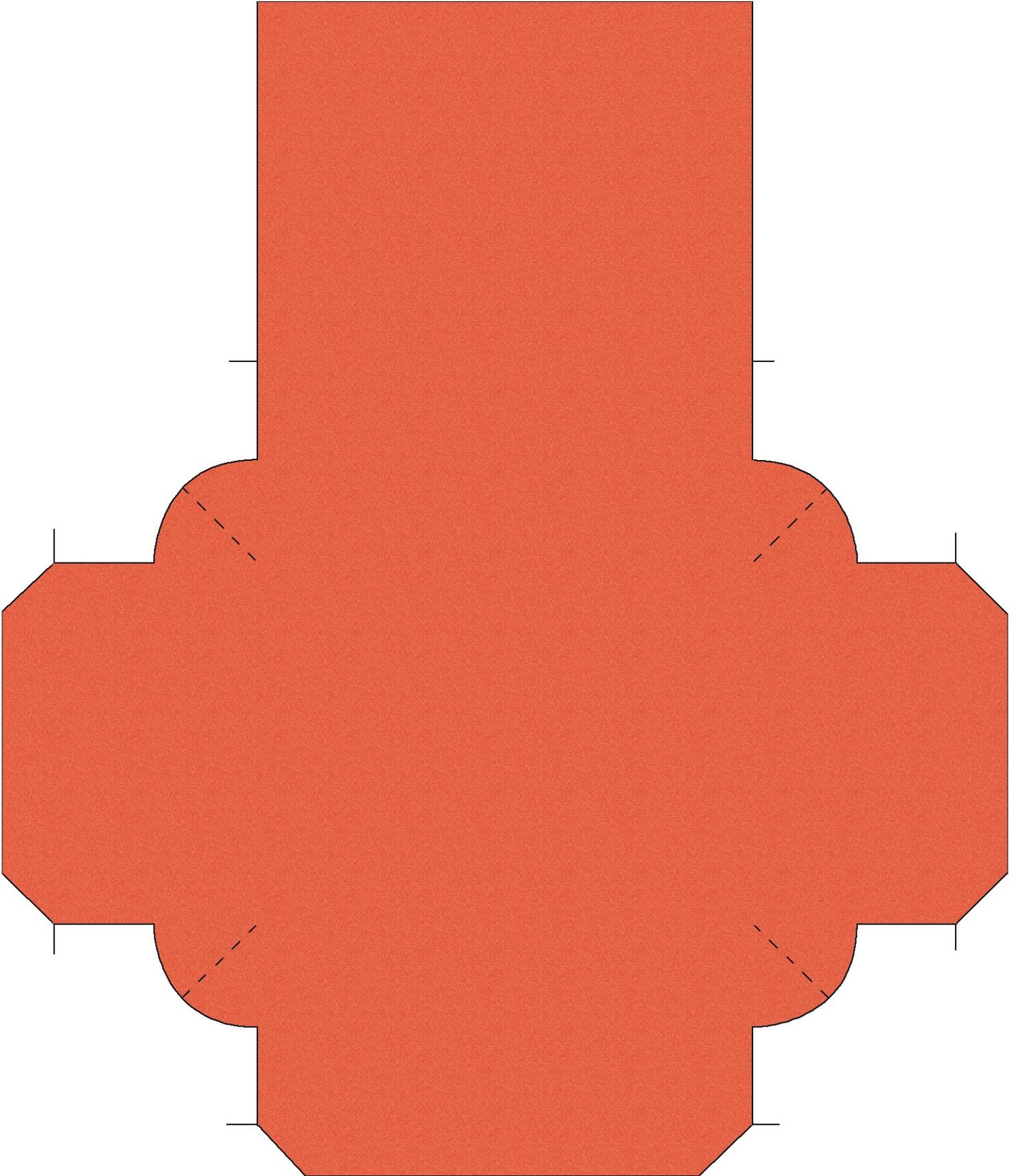
SECRET HITLER

SECRET HITLER

**SECRET
HITLER**

SECRET HITLER

SECRET HITLER



SECRET HITLER

Benvenuti nella Germania pre-Nazista. In Secret Hitler, impersonerete dei politici tedeschi che cercano di tenere in piedi il fragile governo liberale e arginare la marea crescente del fascismo. Fate attenzione, però: tra voi ci saranno dei fascisti in incognito - e qualcuno sarà l'Hitler segreto.

PANORAMICA

All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve un ruolo segreto tra quelli previsti: **liberale**, **fascista** o **Hitler**. Hitler gioca al fianco dei fascisti, i quali conoscono la sua identità; di contro, egli per la maggior parte del tempo non saprà chi sono i suoi seguaci. I liberali non conoscono l'identità di nessun altro a parte la loro.

I liberali vincono se riescono a **emanare cinque leggi liberali**, oppure **uccidendo Hitler**. I fascisti vincono se riescono a **emanare sei leggi fasciste**, oppure **se Hitler è eletto Cancelliere** nelle

ultime fasi del gioco.

Nel momento in cui sono emanate le politiche fasciste, il governo diviene più potente e il Presidente ottiene nuovi poteri. Perfino i giocatori liberali potranno sentirsi tentati di emanare politiche fasciste che possano aiutare la loro fazione a controllare la situazione e assassinare i loro nemici.

OBIETTIVO

Ogni giocatore è assegnato segretamente a una delle due fazioni - liberali e fascisti.

Il gioco termina con una **Vittoria Liberale** se:

- > vengono emanate cinque leggi liberali; oppure
- > Hitler viene assassinato.

Il gioco, viceversa, termina con la **Vittoria Fascista** se

- > vengono emanate sei leggi fasciste; oppure
- > Hitler è eletto Cancelliere in un qualsiasi momento dopo che sono state emanate almeno tre leggi fasciste.

PREPARAZIONE

Scegliete il tracciato fascista corrispondente al numero di giocatori e disponetelo affiancato a quello dei liberali (ne trovate uno identico agli altri sul retro di ogni tracciato fascista). Mescolate le undici carte Legge fascista e le sei carte Legge liberale (Politik) in un unico mazzo di leggi e disponete quest'ultimo a faccia in giù sulla carta **Pesca**.

Procuratevi una busta per ciascun giocatore; ogni busta deve contenere una carta Ruolo segreto, la corrispondente carta Membro del partito e due carte Scrutinio (le tessere Ja! e Nein!). La seguente tabella determina il numero di ruoli liberale e fascista (uno dei quali è quello di Hitler) da distribuire in funzione del numero dei giocatori.

PLAYERS #	5	6	7	8	9	10
Liberali	3	4	4	5	5	6
Fascisti	1+H	1+H	2+H	2+H	3+H	3+H

Una volta preparate e mescolate le buste, ogni giocatore ne pesca una casualmente; il ruolo di ogni giocatore deve essere segreto agli altri.

Assicuratevi che ci sia il corretto numero di fascisti ordinari in aggiunta a Hitler!

Dopo che ogni giocatore ha controllato segretamente il suo ruolo,

selezionate in maniera casuale il primo Presidente. Assegnate al Presidente le tessere Presidenza e Cancelleria.

Per una **partita da 5 o 6 giocatori**, date queste istruzioni a tutti i giocatori:

“Chiudete tutti gli occhi.”

“I fascisti e Hitler aprano gli occhi e si riconoscano.”

[Fate una lunga pausa]

“I fascisti e Hitler chiudano gli occhi.”

“Aprite tutti gli occhi. Se qualcuno di voi è confuso o qualcosa vi sembra strano, per favore ditelo al gruppo ora.”

Per una **partita da 7 a 10 giocatori**, date queste istruzioni a tutti i giocatori:

“Chiudete tutti gli occhi ed estendete il vostro braccio stringendo la mano a pugno.”

“Hitler tenga chiusi gli occhi, ma alzi il pollice ed esegua il gesto del pollice-su.”

“Tutti i fascisti che NON sono Hitler aprano gli occhi e si riconoscano tra di loro.”

“Fascisti, ricordate che la persona con il pollice su è Hitler.”

[Fate una lunga pausa]

“Tutti chiudano gli occhi e abbassino le mani.”

“Aprite tutti gli occhi. Se qualcuno di voi è confuso o qualcosa vi sembra strano, per favore ditelo al gruppo ora.”

SVOLGIMENTO

Secret Hitler si articola in più round. Ogni round prevede un'Elezione per formare un governo, una Sessione Legislativa per emanare una nuova legge e un'Azione Esecutiva per esercitare il potere governativo.

ELEZIONE

Formare un governo per guidare il Paese è necessario, ma le

informazioni che avete devono essere pesate attentamente: se il potere cadesse nelle mani sbagliate potrebbe generare un disastro per l'intera nazione.

1. PASSARE LA PRESIDENZA

All'inizio di un nuovo round, la tessera Presidenza passa al giocatore successivo in senso orario, anche se quel giocatore faceva parte dell'ultimo governo eletto con successo. Quel giocatore è ora il nuovo candidato alla Presidenza.

2. NOMINARE UN CANCELLIERE

Il candidato alla Presidenza sceglie un candidato Cancelliere passando la tessera Cancelleria a qualsiasi altro giocatore eleggibile. I giocatori che hanno emanato l'ultima legge non sono candidabili per la Cancelleria.

[N.B. In una **partita a cinque giocatori**, l'unico a non essere eleggibile per la Cancelleria è il Cancelliere uscente; il Presidente uscente può essere candidato. In tutti gli altri casi, né il Presidente uscente, né il Cancelliere uscente possono essere nominati.]

3. VOTAZIONE DEL GOVERNO

Una volta che il candidato alla Presidenza ha scelto il candidato Cancelliere, tutto il tavolo (inclusi i candidati) vota sul governo proposto. I giocatori indicano di essere pronti a votare disponendo la carta Scrutinio scelta di fronte a loro a faccia in giù; le discussioni continuano fino a che ogni giocatore è pronto al voto. Quando tutti i giocatori hanno scelto la loro carta Scrutinio, queste sono rivelate contemporaneamente; ciascun giocatore può così osservare come hanno votato gli altri.

Se più del 50% dei giocatori ha votato Ja!, i candidati sono eletti alla Presidenza e alla Cancelleria.

Se sono già state emanate almeno tre politiche fasciste, il nuovo Cancelliere deve dichiarare se è Hitler. In caso di risposta affermativa, il gioco termina immediatamente con la vittoria dei Fascisti.

In caso contrario, si prosegue con la Sessione Legislativa.

Se il voto termina in un pareggio, oppure se prevalgono i Nein!, la tessera Presidenza si muove ancora in senso orario e l'indicatore Elezione è aumentato di uno.

Contatore delle Elezioni: se il tavolo rifiuta tre governi di fila, il popolo frustrato decide di gestire la situazione in proprio. La prima legge del mazzo Politik è rivelata e immediatamente promulgata. Qualsiasi potere garantito da questa

politica è ignorato, ma tutti i giocatori diventano eleggibili alla carica di Cancelliere durante la successiva elezione.

Dopo che una politica è promulgata dal popolo o che un governo viene eletto con successo, il Contatore delle Elezioni viene azzerato.

SESSIONE LEGISLATIVA

Il Governo appena eletto deve operare con attenzione per ottemperare le richieste del popolo irrequieto, ma tenendolo d'occhio! Certi governi degenerano in una pericolosa rottura, altri si avvantaggiano di uno stato di confusione per portare avanti i loro piani.

Il Presidente pesca le prime tre leggi del mazzo Politik, le guarda segretamente e ne scarta una - a faccia in giù - nella pila degli scarti. Quindi passa le due carte restanti al Cancelliere che, sempre in segreto, ne scarta una seconda. A questo punto il Cancelliere emana la legge scelta e la colloca a faccia in su sul tracciato corrispondente.

La sacralità della sessione legislativa è della massima importanza! Dal momento in cui il Presidente pesca le tre carte, i membri del governo devono stare in silenzio fino a che non viene promulgata una legge; dopodiché essi sono liberi di rivelare - o mentire su - i dettagli della sessione. Ricordate, uno di loro - se non entrambi - può essere un fascista che tenta di ingannare il gruppo.

Le leggi scartate non devono mai essere rivelate al gruppo; dovete fare affidamento alle parole del Presidente e del Cancelliere, che ovviamente sono liberi di mentire.

Se, alla fine di una sessione legislativa, nel mazzo Politiche rimangono meno di tre carte, esso va rimescolato con la pila degli scarti. Le politiche non pescate non dovrebbero mai essere rivelate, e non dovrebbero nemmeno essere semplicemente poste in cima al nuovo mazzo.

Se il Governo emana una legge, liberale o fascista, che non garantisce alcun potere al Presidente, si comincia un nuovo round intavolando nuove elezioni. Viceversa, se il Governo emana una politica fascista che garantisce poteri al Presidente, si passa all'Azione Esecutiva.

AZIONE ESECUTIVA

Che sia per destino o per scelta, il Governo ha spostato l'equilibrio del Paese più vicino al Fascismo e garantito al Presidente poteri aggiuntivi per rafforzare i suoi piani.

Il Presidente è libero di sollecitare consigli da chiunque, e il gruppo è libero di offrire qualsiasi cosa voglia, ma la decisione finale spetta solo e soltanto al Presidente. Dopo che il Presidente esegue un'Azione Esecutiva, il round si conclude e si comincia il successivo con una nuova elezione.

POTERI PRESIDENZIALI

Guardate al Tracciato Fascista per determinare quale Potere Presidenziale, se presente, sarà garantito al Presidente. E' dovere del Presidente usare il potere così ottenuto.

VERIFICARE LA FEDELTA'

Il Presidente interroga un altro giocatore che ancora non è stato interrogato, dicendo "Interrogo formalmente [nome del giocatore]"; quel giocatore passa la sua carta Membro del partito (non il suo ruolo segreto) al Presidente, il quale la controlla segretamente e la restituisce al proprietario. A sua discrezione, il Presidente a sua discrezione può condividere (o mentire) su quale sia stato l'esito dell'interrogazione.

INDIRE UN'ELEZIONE SPECIALE

Il Presidente sceglie come candidato alla successiva Presidenza un qualsiasi altro giocatore, passandogli la tessera Presidenza. Il nuovo candidato Presidente nomina un candidato Cancelliere e le elezioni si svolgono come di norma. Dopo un'Elezione Speciale, la Presidenza ritorna al suo ordine originale.

SBIRCIARE LE LEGGI

Il Presidente guarda segretamente le tre leggi in cima al mazzo Politik e le rimette al loro posto senza cambiarne l'ordine.

ESECUZIONE

Il Presidente elimina un giocatore, dicendo "Io giustizio formalmente [nome del giocatore]." Se quel giocatore è Hitler, egli rivela la sua Carta Ruolo e il gioco termina immediatamente con una Vittoria Liberale. Se invece il giocatore giustiziato non è Hitler, egli non deve rivelare il suo ruolo, né la sua fedeltà politica; è comunque eliminato dal gioco e non può parlare, votare o concorrere per la Presidenza o la Cancelleria.

Potere di Veto: dopo che sono state emanate cinque leggi fasciste, l'Esecutivo ottiene un potere molto più ampio sull'emanazione delle leggi successive. Il Presidente pesca tre carte Politik, ne scarta una e, come al solito, passa le altre due al Cancelliere. A quel punto il Cancelliere, anzichè emanare una di quelle due politiche, può dire "Voglio opporre un veto a questo ordine del giorno." Se il Presidente acconsente, entrambe le leggi sono scartate e la tessera Presidenza passa al giocatore a sinistra, come al solito. Viceversa, se il Presidente si oppone, il Cancelliere deve emettere una delle due politiche.

Ogni uso del potere di veto rappresenta un governo inattivo e incrementa il Contatore delle Elezioni di uno.

NOTE DI STRATEGIA

> Ogni giocatore dovrebbe dichiarare di essere un liberale. Dato che i liberali godono di una maggioranza votante, ogni giocatore che, per qualche motivo, si rivela essere un fascista può essere facilmente neutralizzato. I liberali che si dichiarano fascisti mettono la loro fazione in una situazione di significativo svantaggio.

> Rallentate il gioco e discutete ogni decisione. Considerate quali poteri andrebbero al Presidente in caso di emissione di una legge fascista e chiedete ai potenziali presidenti come loro utilizzerebbero quei poteri. Generalmente i liberali vogliono rallentare il gioco e ponderare ogni voto e decisione. I fascisti, di contro, hanno tutto l'interesse a velocizzare il gioco e sperare che il gruppo commetta errori grossolani.

> Anche se dispongono della maggioranza, per i Liberali è molto difficile riuscire a vincere. Essi hanno bisogno di potersi fidare uno dell'altro e di usare il loro voto per evitare l'elezione di fascisti e il loro utilizzo dei poteri presidenziali.

> Fate molta attenzione alla posizione dei giocatori attorno al tavolo e a chi potrebbe essere il prossimo Presidente: non vorrete essere costretti a dover votare per un fascista. Il potere presidenziale "Indire un'elezione speciale" è molto potente: assicuratevi che non cada in mani sbagliate.

> I fascisti dovrebbero trovare un modo per segnalare segretamente la loro fedeltà a Hitler. Questo potrebbe includere comunicazioni non verbali o azioni di gioco mirate alla sua protezione.

> In molti casi, Hitler vorrà mostrarsi come un liberale

convinto; in questo modo il gruppo sarà più permissivo a una sua elezione alla Cancelleria nelle tarde fasi di gioco.

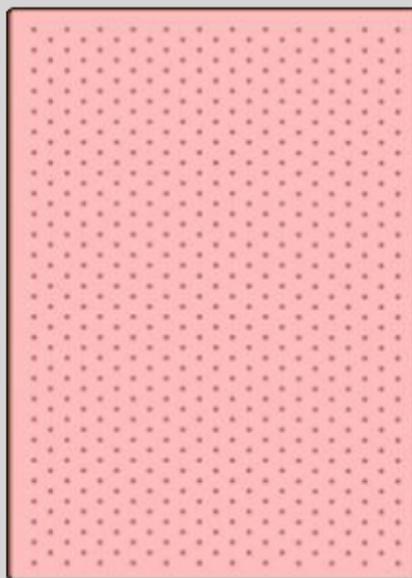
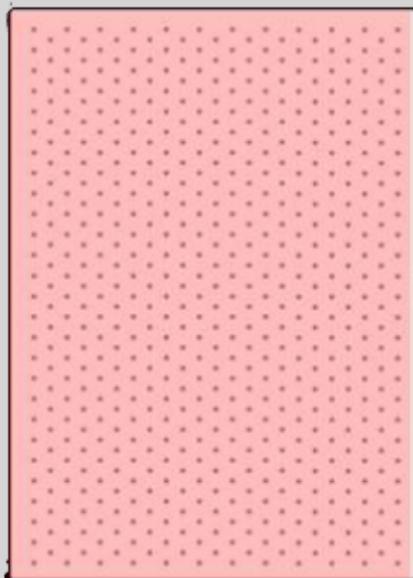
> I fascisti dovrebbero interrogare quanto prima Hitler e far credere che si tratti di un liberale: in questo modo si previene la possibilità che egli possa essere smascherato da un Presidente liberale.

> A seguito dell'emanazione della terza legge fascista, i fascisti tenteranno di vincere la partita facendo eleggere Hitler alla carica di Cancelliere. Si tratta di una fase del gioco critica per i liberali: l'unico modo per accertarsi definitivamente del fatto che un giocatore sospettato sia Hitler è proprio quello di eleggerlo alla Cancelleria e vedere se il gioco finisce.

> Se al momento dell'attivazione del potere "Esecuzione" il Presidente è un fascista, egli può eliminare un liberale fingendo confusione. I fascisti possono vincere il gioco cercando di ottenere in questo modo la maggioranza votante, in modo da poter eleggere Hitler quale Cancelliere o di poter rigettare candidati fino a che il tabellone si riempie di leggi fasciste.

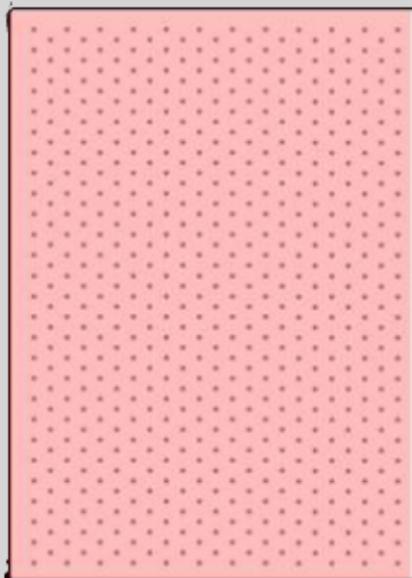
5-6 Player

1 Fascist und 1 Hitler



7-8 Player

2 Fascist und 1 Hitler



THE PRESIDENT
INVESTIGATES A
PLAYER'S IDENTITY
CARD.



THE PRESIDENT PICKS
THE NEXT PRESIDENTIAL
CANDIDATE.



THE PRESIDENT MUST
KILL A PLAYER.



THE PRESIDENT MUST
KILL A PLAYER.

VETO POWER IS
UNLOCKED.



9-10 Player

3 Fascist und 1 Hitler



THE PRESIDENT
INVESTIGATES A
PLAYER'S IDENTITY
CARD.



THE PRESIDENT
INVESTIGATES A
PLAYER'S IDENTITY
CARD.



THE PRESIDENT PICKS
THE NEXT PRESIDENTIAL
CANDIDATE.



THE PRESIDENT MUST
KILL A PLAYER.



THE PRESIDENT MUST
KILL A PLAYER.

VETO POWER IS
UNLOCKED.



Draw

Discard

Pile

Pile

ELECTION
TRACKER



FAIL



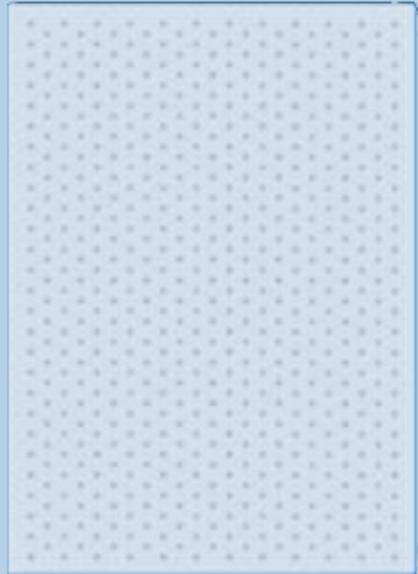
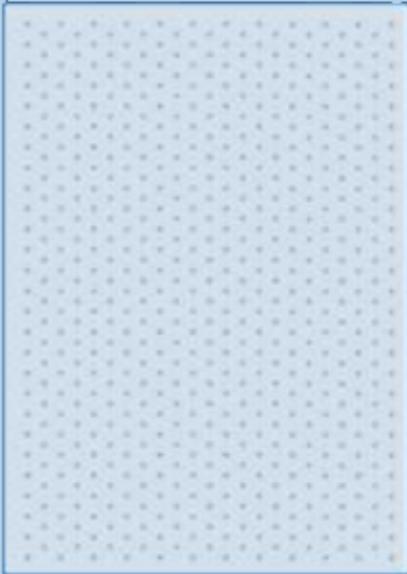
FAIL



FAIL



REVEAL & PASS
TOP POLICY



YOUR SECRET ROLE

FASCIST



YOUR SECRET ROLE

FASCIST



YOUR SECRET ROLE

FASCIST



YOUR SECRET ROLE

HITLER



YOUR SECRET ROLE

LIBERAL



YOUR SECRET ROLE

LIBERAL



YOUR SECRET ROLE

LIBERAL



YOUR SECRET ROLE

LIBERAL



YOUR SECRET ROLE

LIBERAL



Person



Person



Person



Person



Person



Person



Person

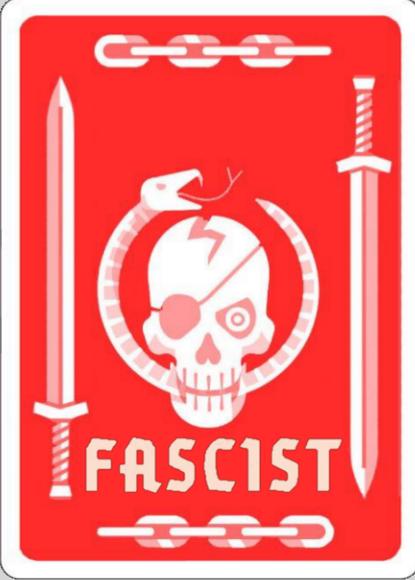
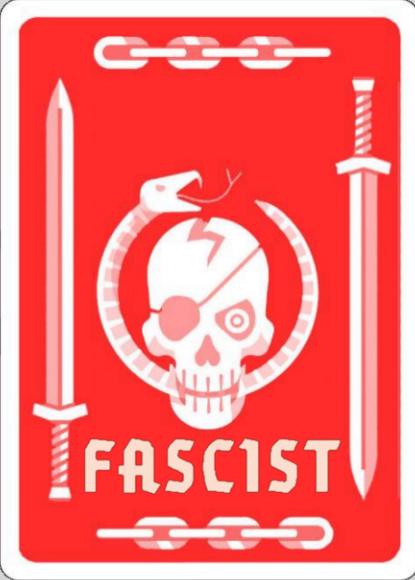
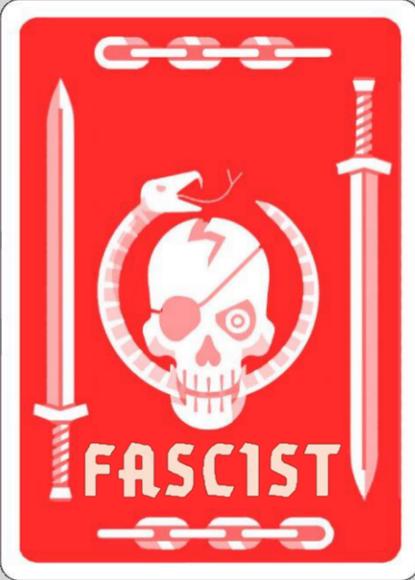
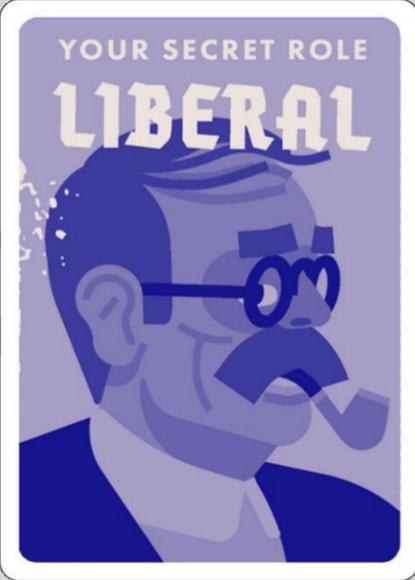


Person



Person





Person



Person



Person



Person



Person



Person



Person

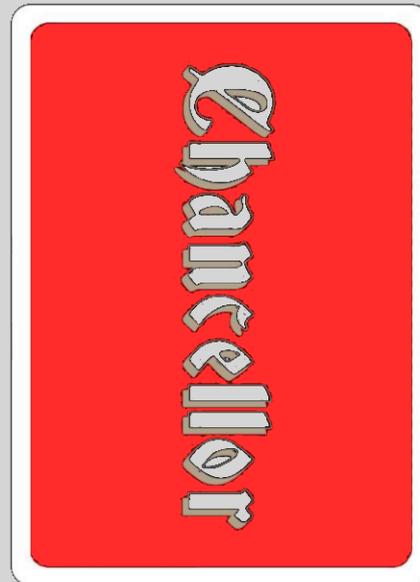
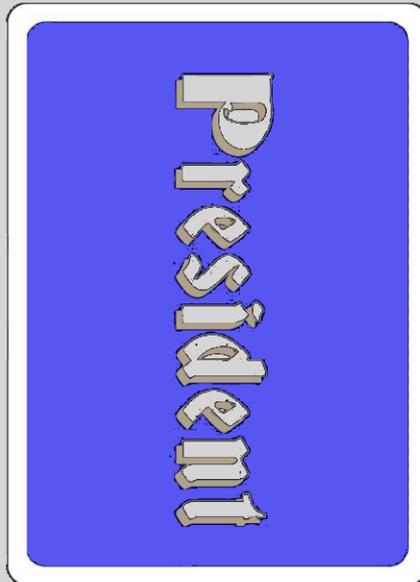


Person



Person





7-8 Player
2 Fascist und 1 Hitler

	<p>THE PRESIDENT INVESTIGATES A PLAYER'S IDENTITY CARD.</p>	<p>THE PRESIDENT PICKS THE NEXT PRESIDENTIAL CANDIDATE.</p>
<p>THE PRESIDENT MUST KILL A PLAYER.</p>	<p>THE PRESIDENT MUST KILL A PLAYER. VETO POWER IS UNLOCKED.</p>	

7-8 Player
2 Fascist und 1 Hitler

	<p>THE PRESIDENT INVESTIGATES A PLAYER'S IDENTITY CARD.</p>	<p>THE PRESIDENT PICKS THE NEXT PRESIDENTIAL CANDIDATE.</p>
<p>THE PRESIDENT MUST KILL A PLAYER.</p>	<p>THE PRESIDENT MUST KILL A PLAYER. VETO POWER IS UNLOCKED.</p>	

Person



Person



Person



Person



Der Präsident

Der Kanzler

Politik



Person



Person



Jai

Jai

Jai

Jai

Jai

Jai

Jai

Jai

Jai

Richtig

Ja/Nein

Jar

Deim!

Deim!

Deim!

Deim!

Deim!

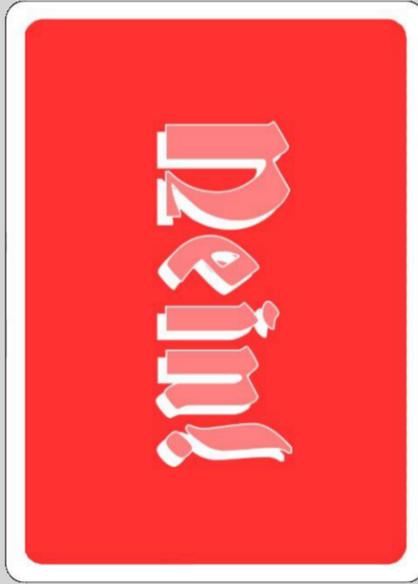
Deim!

Deim!

Deim!

Richtig

Ja/Nein



Politik



Richtig

Ja/Nein

Richtig

Ja/Nein

Politik



Politik



Politik



Politik



Politik



Politik





Politik



Politik



Politik



Politik



Politik



Politik



Politik



Politik



Politik

