

СМОЖЕШЬ ЛИ ТЫ НАЙТИ И ОСТАНОВИТЬ ЕГО...

# SECRET HITLER



1932 год. Германия до начала Второй мировой войны. В игре Тайный Гитлер, игроки – немецкие политики, которые пытаются удержать либеральное правительство и остановить растущую волну фашизма. Но будьте внимательны – среди вас есть тайные фашисты и один Гитлер.

## ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ

В начале игры каждый игрок получает свою роль: либерал, фашист или Гитлер. Либералы находятся в большинстве, но они не знают наверняка, кто есть кто; Фашисты должны прибегать к саботажу для достижения своих целей. Гитлер играет за команду фашистов, но не знает остальных участников, и должен попытаться распознать их.

Либералы побеждают после принятия пяти либеральных законов или убийства Гитлера. Фашисты для победы должны принять шесть фашистских законов, или избрать Гитлера канцлером после принятия трех фашистских законов.

Каждый раз, когда принимается фашистский закон, правительство получает больше власти, и президент получает одноразовую возможность, которая должна быть использована до начала следующего раунда. Неважно, в какой команде президент; на самом деле, даже либералы могут подвергнуться соблазну принять фашистский закон, чтобы получить новые полномочия.

## ЦЕЛИ ИГРЫ

У каждого игрока есть тайная роль как члена Либеральной или Фашистской партии.

Игроки на стороне Либеральной партии выигрывают в случае:

- Пять Либеральных законов успешно приняты.  
*ИЛИ*
- Гитлер был убит.

Игроки на стороне Фашистской партии выигрывают в случае:

- Шесть Фашистских законов успешно приняты.  
*ИЛИ*
- Гитлер избран Канцлером в любое время после принятия трёх Фашистских законов.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите фашистскую дорожку, соответствующую количеству игроков, и поместите рядом с дорожкой либералов. Перемешайте карты законов и поместите на

место "СТОПКА РАЗДАЧИ". Раздайте игрокам конверты с картами ролей и голосования. Для точности, воспользуйтесь данной таблицей:

Секретная роль Либерала должна быть в конверте с картой Либеральной партии, Фашистская роль соответственно с картой Фашистской Партии.

Игроки	5	6	7	8	9	10
Либералы	3	4	4	5	5	6
Фашисты	1+Г	1+Г	2+Г	2+Г	3+Г	3+Г

Как только упаковали конверты с ролями, перемешайте их, каждый конверт должен быть получен игроком случайно.

### **1 ПОЧЕМУ КАРТЫ С РОЛЯМИ ОТДЕЛЬНО, А КАРТЫ С ПАРТИЕЙ ОТДЕЛЬНО?**

*= В игре есть механика расследования, которая позволяет некоторым игрокам узнать команду других игроков, и она работает, только если роль Гитлера не открыта. Чтобы избежать раскрытия роли Гитлера, у игроков есть не только карты их ролей, но и карты командной принадлежности. Карта команды Гитлера показывает его принадлежность к фашистам, но не раскрывает его роль. Либералы, которые находят фашистов, должны выяснять, нашли ли они обычного члена партии, или их лидера.*

Когда каждый игрок получил конверт, все игроки должны изучить свои роли в тайне от других игроков, после чего случайным образом выбрать первого кандидата в президенты и передать ему таблички Президента и Канцлера.

| **СКАЧАЙТЕ ПРИЛОЖЕНИЕ:** [secrethitler.com/app](https://secrethitler.com/app) = приложение, которое зачитает данные действия за вас (на английском)

В игре на 5-6 игроков следуйте этим указаниям:

- Все закрывают свои глаза
- Фашист и Гитлер открывают глаза и запоминают друг друга
- Фашисты закрывают свои глаза.
- Все открывают глаза. Если что-то пошло не так, то сейчас стоит сказать об этом.

В игре на 7-10 игроков следуйте этим указаниям:

- Все закрывают свои глаза
- Фашисты, но не Гитлер, открывают глаза и запоминают друг друга
- Гитлер продолжает держать глаза закрытыми, но водит мышкой, информируя остальных фашистов о себе. Фашисты запоминают Гитлера.
- Фашисты закрывают свои глаза.
- Все открывают глаза. Если что-то пошло не так, то сейчас стоит сказать об этом.

## ИГРА

Тайный Гитлер играется по раундам. Каждый раунд состоит из выборов, законодательной сессии и исполнительных действий.

### **Выборы**

#### **Выберите кандидата в президенты**

В начале нового раунда, табличка Президента передвигается по часовой стрелке к новому игроку, который становится новым кандидатом в президенты.

#### **Номинируйте Канцлера**

Кандидат в президенты выбирает кандидата в канцлеры и перемещает к нему табличку канцлера.

Кандидат в президенты имеет право обсуждать возможных канцлеров с остальными игроками для достижения консенсуса, и получить большие шансы быть избранным.

Бывшие президент и канцлер получают табличку бывших президента и канцлера, и не могут быть номинированы на канцлера в следующем ходу. Это не влияет на возможность стать президентом.

Если осталось только 5 игроков, только последний канцлер не может быть номинирован; последний президент может стать канцлером.

Есть ещё правила, которые влияют на выборы: право вето и счетчик выборов (Election Tracker). Мы поговорим о них позже.

#### **Голосуйте**

После того, как кандидат в президенты выбрал кандидата в канцлеры, игроки могут обсуждать предложенный вариант, пока все не будут готовы голосовать. При используются карты Ya и Nein, которые открываются всеми игроками одновременно.

Если в голосовании ничья или большинство игроков проголосовало против:

Кандидат в президенты теряет шанс быть избранным, а табличка президента переходит к следующему по часовой стрелке игроку. Счетчик выборов увеличивается на один пункт.

Если группа отвергает три правительства подряд, страна погружается в хаос. Немедленно

принимается закон на вершине стопки. Власть, предоставленная этим законом, игнорируется, но счетчик выборов обнуляется и любой игрок получает возможность стать канцлером на следующий ход. Если в колоде законов остается меньше трех карт, объедините её с колодой сброса и перемешайте, чтобы сформировать новую.

**Каждый раз, когда принимается новый закон, счетчик выборов сбрасывается, вне зависимости от того, как был принят закон.**

Если в голосовании большинство проголосовало за: Кандидат в президенты и кандидат в канцлеры становятся новыми Президентом и Канцлером.

Если уже были приняты три или более фашистских закона:

Спросите, Гитлер ли новый Канцлер. Если да, то игра заканчивается и фашисты побеждают. В противном случае, другие игроки могут точно знать, что этот игрок - не Гитлер.

### **Законодательная сессия**

Во время законодательной сессии, Президент и Канцлер работают вместе, чтобы принять новый закон. Президент берет три карты из колоды с законами, смотрит на них в своей руке (тайно), перемещает одну из них лицом вниз в колоду сброса и передает оставшиеся Канцлеру. Канцлер также смотрит на две карты, перемещает одну из них в колоду сброса, и кладет последнюю лицом вверх на соответствующую дорожку.

Любая коммуникация между Президентом и Канцлером запрещена. Президент и Канцлер не могут выбирать законы для игры случайным образом, перемешивать карты перед сбросом одной или делать что-то ещё, чтобы избежать тайного и намеренного выбора закона. Кроме того, президент должен передавать карты одновременно, чтобы оценить реакцию Канцлера. Не используйте необычные процедуры выбора - это портит дух игры.

Игроки не могут видеть отклоненные законы. Они должны полагаться на слова Президента и Канцлера, которые могут лгать.

Зачастую, некоторые игроки узнают вещи, которые остальные игроки не знают, например, когда Президент и Канцлер видят карты законов, или когда Президент использует способность расследования, чтобы узнать команду определенного игрока. Вы всегда можете солгать о своих знаниях. Единственный раз, когда игроки ДОЛЖНЫ сказать правду - это конец игры, когда Канцлер, избирающийся после 3 фашистских законов, должен сказать, Гитлер ли он.

Если в конце законодательной сессии в колоде законов остается меньше трех карт, перемешайте их с колодой сброса, чтобы создать новую. Неиспользованные законы не должны быть показаны, и не должны быть просто положены наверх новой колоды законов.

Если правительство принимает фашистский закон, который покрывает президентскую власть, президент должен использовать это право. (см. п. Исполнительные действия)

Если правительство принимает либеральный закон

или фашистский закон, который не дает президентской власти, начните новый раунд с новых выборов.

### Исполнительные действия

Если новый фашистский закон дает президентское право, то Президент обязан использовать его до начала следующего раунда. Перед использованием, Президент может обсудить этот вопрос с остальными игроками, но в конечном итоге, только он решает, как и когда использовать свое право. Игра не продолжается, пока президент не использует право. Права используются только один раз; они не стакаются и не переходят на будущие ходы.

### **Президентские права**

#### **Исследование лояльности**

Президент выбирает игрока для исследования. Выбранный игрок должен передать президенту свою командную карту (не карту роли!), который в своей руке проверяет лояльность игрока и возвращает карту. Президент может поделиться (или солгать) о результатах его расследования по его усмотрению. Один игрок не может быть дважды проверен за игру.

#### **Внеочередные выборы**

Президент выбирает любого игрока, который становится следующим кандидатом в президенты, переносит к нему табличку президента. Новый президент выбирает кандидата в канцлеры и выборы продолжаются как обычно.

Внеочередные выборы не пропускают игроков. После внеочередных выборов табличка президента возвращается к следующему по часовой стрелке от прошлого президента игроку.

Если президент передает президентство следующему по часовой стрелке игроку, то ему придется быть Президентом два раза - один раз за внеочередные выборы, и один раз за обычные.

#### **Просмотр законов**

Президент в своей руке (тайно) смотрит на три верхних карты в колоде законов, и возвращает их обратно в том же порядке.

#### **Уничтожение**

Президент перемешивает пулю к игроку, которого хочет уничтожить. Если этот игрок - Гитлер, игра заканчивается победой либералов. В противном случае, остальные игроки не узнают роль убитого. Убитый игрок удаляется из игры, и не может говорить или голосовать.

#### **Право вето**

Право вето - это специальное правило, которое вступает в силу после принятия пяти фашистских законов. Во всех законодательных сессиях после

принятия пяти законов, власть навсегда получает право отвергнуть все три закона, но только если оба члена правительства согласны.

Президент берет три карты законов, отвергает одну и передает оставшиеся Канцлеру. Канцлер может вместо принятия закона сказать "Я хочу наложить вето". Если Президент соглашается, говоря "Я согласен с вето", то Канцлер сбрасывает обе карты и табличка президента переходит дальше. Если президент не соглашается, то Канцлер должен принять один из законов как обычно.

Каждое использование Вето представляет пассивное поведение правительства и увеличивает счетчик выборов на один пункт.

## СОВЕТЫ ПО СТРАТЕГИИ

- **Каждый должен представляться либералом.** Либералы имеют большинство голосов, так что они могут легко заблокировать любого игрока, сказав, что он - фашист. Для фашиста нет никаких преимуществ в выходе из большинства. Кроме того, либералы обычно должны говорить правду. Ложь может поставить вашу команду в невыгодное положение.
- **Если вы играете за Гитлера в первый раз, помните - будьте либеральны насколько возможно.** Принимайте либеральные законы. Голосуйте за либеральные правительства. Целуйте детей. Доверьте своим фашистским братьям давать вам возможность принимать либеральные законы, а для себя - продвигать фашизм. Фашисты побеждают благодаря манипуляции столом и ожиданию прикрытия для принятия фашистских законов, а не благодаря открытой игре за зло.
- **Либералы получают пользу от замедления игры и обсуждения имеющейся информации.** Фашисты получают пользу от ускорения игры и создания путаницы.
- **Фашисты чаще всего побеждают от выбора Гитлера, а не от принятия шести законов!** Выбор Гитлера канцлером - это не вторичная или опциональная задача: это основа успеха фашистов. Гитлер должен стараться играть как либерал, избегая лжи или стычек с другими игроками. Когда придет время, Гитлер должен пользоваться доверием либералов, чтобы быть избранным. Даже если он не будет избран, недоверие, посеянное среди либералов поможет фашистам быть избранными позднее.
- **Попросите остальных игроков объяснить свои**

**действия.** Это особенно важно в случае с президентскими способностями.

- **Если был принят фашистский закон, может быть только три причины:** Президент, Канцлер и колода законов. Попробуйте выяснить, кто или что поставили вас в это положение.

## Удачной игры!

Средства на Secret Hitler были собраны через Kickstarter.

Перевод настоящих правил был осуществлён ruthus, с использованием руководства в Steam по ссылке (<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=700205324>), созданного пользователем <http://steamcommunity.com/id/serega6531>, исключительно в интересах игроков, если кого-то данный факт задел или возмутил, просьба воздержаться от критики и перестать пользоваться настоящими правилами, спасибо.

## СОЗДАТЕЛИ & ЛИЦЕНЗИЯ

Secret Hitler был создан by Mike Voxleiter, Tommy Maranges, Max Temkin, and Mac Schubert.

Secret Hitler is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



