

СМОЖЕТЕ ЛИ ВЫ УЗНАТЬ, КТО...

ТАЙНУ СУТНЕР



1932 год. Довоенная Германия. Вы и остальные немецкие политики пытаетесь удержать хрупкое либеральное правительство и остановить нарастающую волну фашизма. Однако будьте осторожны, среди вас есть тайные фашисты и один из них... Тайный Гитлер.

краткий обзор игры

В начале игры каждый игрок получает свою тайную роль: **либерал**, **фашист** или **Гитлер**. Либералы находятся в большинстве, но они не знают членов своей партии. Фашисты же должны прибегнуть к скрытности и саботажу для достижения своих целей. Гитлер играет за команду фашистов, но не знает членов своей партии и во время игры должен распознать их и захватить власть.

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.

После принятия каждого фашистского закона правительство становится всё более решительным, а президент получает особую способность – президентский указ, который должен быть использован до начала следующего раунда. Независимо, к какой команде относится президент, так как даже либералы могут подвергнуться соблазну принять фашистский закон, чтобы получить новые полномочия.

цепь игры

У каждого игрока есть тайная роль, принадлежащая к либеральной или фашистской партии.

Игроки либеральной партии выигрывают в случае:

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

Игроки фашистской партии выигрывают в случае:

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

игровые компоненты

- 17 карт законов (6 либеральных и 11 фашистских)
 - 10 карт тайных ролей
 - 10 карт членов партий
 - 10 карт голосования “Да!” и 10 карт голосования “Нет”
 - 10 конвертов
 - 1 поле Либералов и 1 поле Фашистов
 - 1 жетон для счётчика “Ход выборов”
 - 1 тайл колоды раздачи и 1 тайл колоды сброса
 - 1 табличка президента и 1 табличка экс-президента
 - 1 табличка канцлера и 1 табличка экс-канцлера
 - 2 фишки лулы
- Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выложите поля фашистов и либеров на стол. Поместите тайлы "Колода раздачи" и "Колода сброса" возле поля либералов. Перемешайте карты законов (11 фашистских и 6 либеральных) и поместите на тайл "Колода раздачи" лицом вниз.

Положите в конверт тайную роль игрока, принадлежность к партии и по одной карте голосования "Да!" и "Нет".

Тайная роль либералов должна быть в конверте с картой члена либеральной партии, фашистская роль и роль Гитлера должна быть в конверте с картой члена фашистской партии.

Для определения количества тайных ролей воспользуйтесь данной таблицей:

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

Убедитесь, что вы правильно посчитали количество фашистов в дополнении к Гитлеру!

После того, как вы упаковали конверты, перемешайте и раздайте их случайным образом каждому игроку.

ЗАЧЕМ РАЗНЫЕ КАРТЫ РОЛЕЙ В ЧЛЕНОВ ПАРТИИ?

В игре Тайный Гитлер есть механика расследования, которая позволяет некоторым игрокам узнать команду других игроков, не раскрыв при этом роль игрока (в частности Гитлера). Чтобы избежать раскрытия роли Гитлера, у игроков есть не только карты тайных ролей, но и карты командной принадлежности (членов партии). Карта члена партии Гитлера относится к команде фашистов, но при этом не раскрывает его роль. Либералы, которые находят фашистов, должны выяснить, нашли ли они обычного фашиста, или их лидера - Гитлера.

После того, как каждый игрок получил конверт, все игроки одновременно должны просмотреть свои карты в тайне от других игроков. После этого игроки случайным образом выбирают первого кандидата в президенты и передают ему таблички президента и кандидера.

При игре с 5-6 игроками выполните следующие действия:

Все закрывают свои глаза.

Фашист и Гитлер открывают глаза и запоминают друг друга.

Фашист и Гитлер закрывают свои глаза.

Все открывают глаза. Если кто-то запутался или что-то пошло не так, то сейчас самое время рассказать об этом всем участникам.

При игре с 7-10 игроками выполните следующие действия:

Все закрывают свои глаза и вытягивают руки, сжатые в кулак перед собой, не касаясь друг друга.

Все фашисты, но не Гитлер, открывают глаза и запоминают друг друга.

Гитлер, продолжая держать глаза закрытыми, поднимает большой палец вверх, информируя остальных фашистов о себе. Фашисты запоминают Гитлера.

Фашисты закрывают свои глаза, а Гитлер опускает большой палец.

Все открывают глаза. Если кто-то запутался или что-то пошло не так, сейчас самое время сказать об этом всем участникам.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Тайный Гитлер играется по раундам. Каждый раунд начинается с выборов для формирования правительства, после этого проходит законодательный процесс для принятия новых законов, а завершается исполнением президентского указа.

ВЫБОРЫ

Выберите кандидата в президенты

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

Выдвижение кандидата на пост Канцлера

Кандидат в президенты выбирает кандидата на пост канцлера из любых других подходящих игроков и передает ему табличку канцлера. Кандидат в

президенты имеет право обсуждать возможных канцлеров с остальными игроками для того, чтобы получить больше шансов быть избранным.

Право выдвижения на пост канцлера

Последние избранные президент и канцлер (экс-президент и экс-канцлер) получают соответствующие таблички, и не могут быть выдвинуты в кандидаты на пост канцлера в этом раунде.

ОБ ОГРАНИЧЕНИЯХ ПРАВ ВЫДВИЖЕНИЯ НА ПОСТ КАНЦЛЕРА

- Ограничение касается ранее избранных президента и канцлера, которых одобрили игроки в прошлом раунде, а не отвергнутых кандидатов этого раунда из-за провала голосования.
- Ограничение касается только на выдвижение кандидата на пост канцлера – это ограничение не влияет на возможность стать президентом.
- Если в игре осталось пять игроков, то только экс-канцлер не может быть выдвинут на пост канцлера. Экс-президент может быть выдвинут на пост канцлера.
- Существует ещё несколько правил, которые определённым образом влияют на право выдвижения на пост канцлера: право вето и “Ход выборов”. Об этих правилах мы расскажем чуть позже.

Голосование

После того, как кандидат в президенты выбрал кандидата на пост в канцлеры, игроки могут обсуждать

предложенный вариант до тех пор, пока каждый игрок не будет готов голосовать. Голосует все, в том числе выдвигаемые кандидаты. Для голосования используются карты голосования "Да!" и "Нет". Выберите одну из этих карт и вытяните руку с выбранной картой над столом таким образом, чтобы остальные игроки не видели лицевую сторону вашей карты. Как только все игроки вытянули руки над столом – одновременно покажите свои карты и посчитайте количество голосов "Да!" и "Нет".

Если в результате голосования будет ничья или большинство игроков проголосовало "Нет":

Голосование провалилось. Кандидат в президенты теряет шанс быть избранным, и табличка президента переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Счетчик "Ход выборов" на поле Либералов увеличивается на один пункт.

Ход выборов

Если игроки проваливают три голосования подряд – страна погружается в хаос. Немедленно раскройте и примите верхний закон из колоды раздачи. Президентский указ, который становится доступным с помощью данного закона игнорируется, счетчик "Ход выборов" на поле Либералов обнуляется. Таблички "Викс-президента" и "Викс-канцлера" сбрасываются, и любой игрок получает возможность стать канцлером в следующем раунде. Если в колоде законов остается меньше трех карт, объедините её с колодой сброса и перемешайте, чтобы сформировать новую колоду законов.

Каждый раз, когда принимается новый закон, счетчик "Ход выборов" сбрасывается, независимо от того, как

был принят закон – путём голосования или погружения страны в хаос.

Если в результате голосования большинство игроков проголосовало "Да!":

Кандидат в президенты и кандидат в канцлеры становятся новыми президентом и канцлером соответственно.

• **Если уже были приняты три или более фашистских закона:**

Спросите нового канцлера, Гитлер ли он. Если новый канцлер Гитлер – игра заканчивается, и фашисты побеждают. В противном случае другие игроки теперь точно знают, что этот игрок не Гитлер. Для обозначения того, что данный игрок не Гитлер он может выложить перед собой конверт стороной "X" лицом вверх. После этого перейдите к законодательному процессу по обычным правилам.

ЗАКОНОДАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС

Во время законодательного процесса президент и канцлер совместно работают над принятием нового закона в тайне от других игроков. Президент берет три карты из колоды раздачи, в тайне от игроков смотрит полученные карты законов, сбрасывает одну из них лицом вниз в колоду сброса и передает оставшиеся две карты канцлеру. Канцлер также в тайне от игроков смотрит на две полученные карты законов, сбрасывает одну из них в колоду сброса и применяет последний оставшийся закон, выкладывая его лицом вверх на соответствующее поле.

Любая коммуникация между президентом и канцлером запрещена. Президент и канцлер не могут выбирать

законы для игры случайным образом, перемешивать карты перед сбросом одной из них или делать другие действия для выбора карты закона случайным или непреднамеренным способом. В дополнение к этому – президент должен передавать две карты законов канцлеру одновременно, чтобы увидеть реакцию канцлера. Не используйте необычные процедуры выбора и передачи карт законов – это портит дух игры.

Игроки не могут посмотреть сброшенные законы. Они должны полагаться на слова президента и канцлера, которые могут лгать.

ЛОЖЬ В ИГРЕ: Зачастую некоторые игроки узнают то, что остальные игроки не знают. Например, когда президент и канцлер видят карты законов, или когда президент использует указ расследования, чтобы узнать к какой партии относится один из игроков. Вы всегда можете лгать о том, что знаете. Единственное исключение из этого правила, когда игроки **ОБЯЗАНЫ** сказать правду – это финал игры, связанный с Гитлером: игрок, который играет за Гитлера должен сказать об этом, когда его убивают или назначают канцлером после того, как приняты три или более фашистских закона.

Если в конце законодательного процесса в колоде законов остается меньше трех карт – объедините её с колодой сброса и перемешайте, чтобы сформировать новую колоду законов. неиспользованные законы нельзя показывать игрокам, и они не должны быть просто переложены наверх новой колоды законов. Если правительство принимает фашистский закон, который выкладывается сверху на поле с президентским

указом, президент должен использовать этот указ (смотрите пункт "Исполнение президентских указов"). Если правительство принимает либеральный или фашистский закон, который не даёт возможность разыграть президентский указ – начните новый раунд с новых выборов.

ИСПОЛНЕНИЕ ПРЕЗИДЕНТСКИХ УКАЗОВ

Если невопринятый фашистский закон выкладывается на клетку поля с президентским указом, то президент обязан исполнить указ до начала следующего раунда. Перед исполнением указа президент может свободно обсуждать исполнение данного указа с остальными игроками, но последнее слово остаётся за президентом – только президент решает, как и на кого использовать данный указ. Игра не продолжается до тех пор, пока президент не исполнит указ. Президентские указы используются только один раз – они не накапливаются с раундами и не переходят в следующие раунды.

ПРЕЗИДЕНТСКИЕ УКАЗЫ

Проверка партии

Президент выбирает игрока для проверки. Выбранный игрок должен передать президенту свою карту члена партии (не карту роли!). Президент тайно проверяет, к какой партии относится игрок и возвращает карту обратно игроку. Президент может рассказывать (или солгать!) о результатах проверки по своему усмотрению. Нельзя проверять одного и того-же игрока дважды за одну игру.



Назначить внеочередные выборы



Президент выбирает любого игрока и передаёт ему табличку президента. Выбранный игрок становится кандидатом в президенты. Кандидат в президенты выбирает кандидата на пост в канцлеры и выборы продолжаются как обычно.

Внеочередные выборы не пропускают игроков при определении следующего президента. После внеочередных выборов табличка президента возвращается к следующему игроку по часовой стрелке от экс-президента.

Если президент своим указом передает президентство следующему игроку по часовой стрелке, то данный игрок набирается в кандидаты в президенты дважды – первый раз за внеочередные выборы, а второй раз по порядку хода.

Казнь



Президент казнит одного из игроков на свой выбор, передавая ему фишку пули и произнося "Именем президента, (имя игрока), приговариваю тебя к смертной казни". Если этот игрок – Гитлер, игра заканчивается победой Либералов. В противном случае, казнённый игрок удаляется из игры, и не может разговаривать с другими игроками, голосовать или другими способами взаимодействовать с ними в игре. Казнённые игроки не раскрывают свои карты роли и карты членства в партии, таким образом остальные

игроки не должны знать, кого казнили – фашиста или либерала.

Политический прогноз



Президент тайно смотрит на три верхних карты из колоды раздачи и возвращает их обратно на верх колоды.

ПРАВО ВЕТО

Право вето – это специальное правило, которое вступает в силу после принятия пяти фашистских законов. Право вето позволяет во всех законодательных процессах отвергнуть все три закона, но только если оба члена правительства согласны на это.

Президент берет три карты законов, сбрасывает одну из них и передает оставшиеся карты канцлеру по обычным правилам. Канцлер вместо принятия закона может сказать: "Я хочу наложить право вето". Если президент соглашается, сказав: "Я согласен с правом вето", то канцлер сбрасывает обе карты и табличка президента переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Если президент не соглашается наложить право вето, то канцлер должен принять один из законов по обычным правилам.

Каждое использование права вето представляет пассивное поведение правительства, что увеличивает счётчик "Ход выборов" на поле либералов на один пункт.

СОВЕТЫ ПО СТРАТЕГИИ

Утверждайте, что вы либерал. Так как команда либералов играет в большинстве, они могут легко заблокировать действия любому игроку, которого считают фашистом. Играя в открытую за фашиста у вас не будет никаких дополнительных преимуществ против большинства либералов. Кроме того, либералы обычно не . Ложь может усложнить игру для команды либералов и поставить их в невыгодное положение.

Если вы играете за Гитлера в первый раз, помните - будьте либеральны насколько это возможно. Принимайте либеральные законы. Голосуйте за либеральное правительство. Целуйте младенцев. Будьте самым эталонным либералом. Доверьте своим фашистским товарищам подготовить почву для вашей игры в качестве эталонного либерала, в то время как они сами будут продвигать фашизм для отведения внимания на себя. Фашисты побеждают благодаря тонким манипуляциям в игре и ожидания нужного момента для принятия фашистских законов и выдвижения Гитлера в канцлеры, а не за счёт открытой игры за агрессивных фашистов.

Либералы получают пользу от замедления игры и обсуждения имеющейся информации. Фашисты получают пользу от ускорения игры, успешного голосования и создания путаницы в игре.

Фашисты чаще всего побеждают при избрании Гитлера на пост канцлера, а не от принятия шести фашистских законов! Избрание Гитлера на пост канцлером - это не вторичная или дополнительная задача: это основа

успеха фашистов. Для этого Гитлер должен стараться играть как либерал, избегая лжи или разногласий с другими игроками. Но когда придет время, Гитлер должен воспользоваться доверием либералов, чтобы быть избранным на пост канцлера и победить. Даже если Гитлер не будет избран - недоверие, посеянное среди либералов, возможно поможет фашистам быть захватить власть позднее.

Попросите остальных игроков объяснить, почему он сделали то, или иное действие. Это особенно важно в случае с президентскими указами - заранее спросите, кого хочет проверить, назначить или казнить президент.

Если во время игры был принят фашистский закон, то к этому могли привести только три возможных виновника: президент, канцлер и случайное выпадение карт в колоде раздач. Попробуйте выяснить, кто, или что, привело вас к этому положению.

УДАЧНОЙ ИГРЫ!

СОЗДАТЕЛИ

Secret Hitler / Тайный Гитлер был создан Mike Buxleiter, Tommy Maranges, Max Temkin, and Mac Schubert.

Распечатано в мастерской REDDICE.

