

Secret Hitler

Regolamento italiano

Benvenuti nella Germania degli anni precedenti la Seconda guerra mondiale. 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 politiche** (*policy*) **liberali**, oppure **uccidendo Hitler**. I fascisti vincono se riescono a **emanare sei politiche fasciste**, oppure se **Hitler è eletto Cancelliere**.

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 – i liberali e i fascisti.

Il gioco termina con una **vittoria liberale** se:

- vengono emanate cinque politiche liberali; oppure
- Hitler viene assassinato.

Il gioco, viceversa, termina con la **vittoria fascista** se:

- vengono emanate sei politiche fasciste; oppure
- Hitler è eletto Cancelliere in un qualsiasi momento dopo che sono state emanate almeno tre politiche 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 *Politica fascista* e le sei carte *Politica liberale* in un unico mazzo politiche 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!*, *NdT*). 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.

Numero di giocatori	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 tessere¹ *Presidenza* e *Cancelleria*.

Se giocate in **5 o 6 giocatori**, eseguite la seguente procedura (*uno dei giocatori deve memorizzare e impartire i seguenti ordini, NdT*):

- “Chiudete tutti gli occhi.”
- “I fascisti e Hitler aprano gli occhi e si riconoscano.” (*Saranno in due, non vi è dubbio su chi sia Hitler, NdT.*)

[Si lascia il tempo necessario per la memorizzazione dei ruoli.]

- “I fascisti e Hitler 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.”

¹ Si tratta di due cavalieri da piegare a prisma, riportanti la carica da un lato e un riassunto delle azioni di competenza sul retro, *NdT*

Se giocate in **7-10 giocatori** seguite questa procedura (*uno dei giocatori deve memorizzare e impartire i seguenti ordini, NdT*):

- “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: osservate chi è Hitler e memorizzatelo.”
[Si lascia il tempo necessario per la memorizzazione dei ruoli.]
- “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 politica e un'**azione esecutiva** per esercitare il potere governativo.

1. 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.

1.1 Passare la tessera *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.

1.2 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 politica 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.]

1.3 Voto sul 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!*** (sì), 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!*** (no), la tessera *Presidenza* si muove ancora in senso orario e l'indicatore *Elezione* è aumentato di uno.

Indicatore *Elezione*: se il tavolo rifiuta tre governi di fila, il popolo frustrato decide di gestire la situazione in proprio. La prima carta del mazzo *Politiche* 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 l'indicatore *Elezione* è azzerato.

2. Sessione legislativa

Il Governo appena eletto deve operare con attenzione per ottemperare le richieste del popolo irrequieto, pur senza smettere di tenerlo d'occhio con attenzione. 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 carte del mazzo *Politiche*, le guarda segretamente e ne scarta una – a faccia in giù – nella pila degli scarti; poi passa le due carte restanti al Cancelliere che, sempre in segreto, ne scarta una seconda. A questo punto il Cancelliere emana la politica 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 politica; dopodiché essi sono liberi di rivelare i dettagli della sessione. Ricordate che uno di loro – se non entrambi – può essere un fascista che tenta di ingannare il gruppo.

Le carte *Politiche* 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 (*rimescolate tutto insieme – le eventuali carte residue e gli scarti, Ndl*).

Se il Governo emana una politica – 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.

3. Azione esecutiva

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 programmi.

Il Presidente è libero di sollecitare input da chiunque, e il gruppo è libero di offrire qualsiasi cosa voglia – ovviamente, 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.

3.1 Poteri presidenziali

Guardate al tracciato fascista per determinare quale potere presidenziale, se del caso, sarà garantito al Presidente. Il Presidente deve usare il potere così ottenuto.

Verificare la lealtà

Il Presidente interroga un altro giocatore che ancora non è stato interrogato mediante la formula “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 può rendere pubblico l'esito (o mentire) dell'interrogazione.

Indire un'elezione speciale

Il Presidente sceglie quale candidato alla successiva Presidenza un qualsiasi altro giocatore passandogli la tessera Presidenza. Il candidato Presidente nomina un candidato Cancelliere e le elezioni si svolgono come da regolamento. Dopo un'elezione speciale, la Presidenza ritorna al suo ordine originale.

Sbirciare le politiche

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

Esecuzione

Attraverso la formula "Io giustizio formalmente [*nome del giocatore*]." Se quel giocatore è Hitler, egli rivela la sua carta ruolo e il gioco termina immediatamente con la vittoria dei liberali. Se invece il giocatore giustiziato non è Hitler, egli non deve rivelare il suo ruolo, né la sua lealtà; è comunque eliminato dal gioco e non può parlare, votare o correre per l'ufficio.

Veto al potere: dopo che sono state emanate cinque politiche fasciste, l'Esecutivo ha ottenuto un potere più ampio sull'emanazione delle politiche successive. Il Presidente pesca tre carte *Politica*, ne scarta una e, come al solito, passa le altre due al Cancelliere. A quel punto il Cancelliere, invece di emanare una di quelle due politiche, può esclamare "Voglio opporre un veto a questo ordine del giorno." Se il Presidente acconsente, entrambe le politiche 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 volta che si ricorre al veto l'indicatore Elezione è aumentato di uno in virtù dell'inattività del Governo.

Cenni strategici

- Ogni giocatore dovrebbe dichiarare di essere un liberale. Siccome i liberali godono di una maggioranza votante, ogni giocatore che, per qualche motivo, si rivela essere un fascista può essere facilmente eliminato. I liberali che si spacciano per 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 tendono a 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 veniali.
- Anche se dispongono della maggioranza, per i liberali è molto difficile riuscire a vincere. Essi hanno bisogno di potersi fidare uno dell'altro e cercano di utilizzare 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 lealtà a Hitler. Questo potrebbe includere comunicazioni non verbali o azioni di gioco mirate alla sua protezione.
- In molti casi, Hitler vorrà interpretare il ruolo di un liberale convinto; in questo modo il gruppo sarà più persuaso 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 politica 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 capire se il gioco finisce in quel momento.

- 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 politiche fasciste.

Il presente regolamento è liberamente tradotto dall'inglese dal signor Darcy (Signor_Darcy sulla *Tana dei goblin*). I termini sono stati tradotti cercando di mantenere una certa coerenza col tema, per eventuali dubbi fate affidamento al regolamento inglese reperibile insieme al materiale di gioco (ovviamente tra questi due file vi è uniformità di termini).