

# Secret Hitler Spelregels

Het spel speelt zich af in 1932. In Secret-Hitler, spelers zijn Duitse politici die proberen om de kwetsbare liberalen regering bij elkaar te houden en te zorgen dat de fascisten niet aan de macht komen. Kijk uit, want er zijn fascisten die proberen de regering over te nemen, een van deze fascisten is de Secret Hitler.

## Overzicht

In het begin van het spel krijgt elke speler een van de drie rollen: Liberaal, Fascist of Hitler. Vertel je rol niet door!

- De liberalen zijn in de meerderheid, maar de liberalen weten niet wie er ook dezelfde rol heeft ontvangen.
- De fascisten werken in het geheim om hun doel te bereiken, maar in tegenstelling tot de liberalen weten de fascisten wel met wie ze moeten samenwerken.
  - Hitler is een speciale fascist. Elke fascist zal weten wie Hitler is, maar Hitler weet niet wie hij moet vertrouwen. Hij zal zelf uit moeten zoeken wie zijn partijgenoten zijn.

**De liberalen winnen door vijf liberale beleidskaarten te spelen of door Hitler te vermoorden. De fascisten winnen door zes fascistische beleidskaarten te spelen of als Hitler wordt gekozen als kanselier terwijl er al drie of meer fascistische beleidskaarten tot wet zijn verheven.**

Als een fascistische beleidskaart wordt gespeeld, krijgt de regering meer macht. De president krijgt de macht om een speciale handeling toe te passen, deze handeling moet worden uitgevoerd, anders mag de volgende ronde niet beginnen. Het is zelfs mogelijk dat een liberaal een fascist beleid invoert zodat hij zo'n handeling kan gebruiken.

## Doel

Elke speler krijgt een geheime identiteit; een fascist of liberaal.

De liberalen winnen als:

- Vijf liberalen beleidskaarten zijn ingevoerd.
- Of

- Hitler is vermoord.

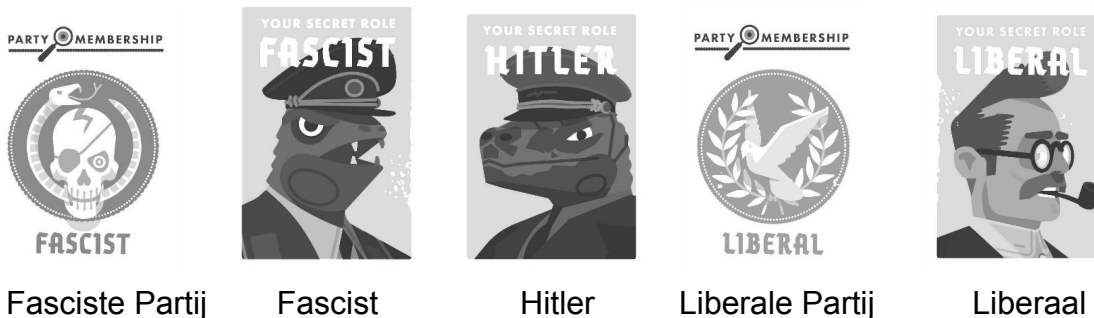
De fascisten winnen als:

- Zes fascistische beleidskaarten zijn gespeeld.
- Of

- Hitler is gekozen als kanselier nadat er al drie fascistische beleidskaarten actief zijn.

## Het spel

Bij de start van het spel krijgt elke speler een pop-up waarin je rol staat. Fascisten weten ook wie dezelfde rol heeft. Linksboven staat een knop, als je daar op klikt dan krijg je links onder je rolkaarten te zien. Hier zie je bij welke partij je hoort en wat je rol is in die partij.



## Verkiezing

Secret Hitler wordt gespeeld in rondes. Elke ronde heeft een verkiezing, een **wetgevende sessie** om een nieuw beleidskaart in te voeren en een **uitvoerende actie** om de macht van de regering te vergroten.

1. Aan het begin van de ronde wordt een speler de president. De president verandert elke ronde met de klok mee. Op je scherm is aangegeven wie de president op dat moment is, dit is te vinden onder de username van de speler.
2. De president kiest een kanselier. Het is toegestaan om als president je keuzes te beargumenteren.
3. Zodra dat de president zijn kanselier heeft gekozen wordt er gestemd door elke speler. Elke speler, inclusief de president en kanselier, stemt 'Ja' of 'Nein':
  - a. Meerderheid stemt 'Ja', de president en kanselier blijven hetzelfde voor deze ronde

- b. Meerderheid stemt 'Nein' of als de stemmen gelijk zijn, de verkiezing is mislukt. The president heeft zijn kans gemist en de titel van president wordt doorgegeven.

Als de verkiezing drie rondes achter elkaar niet succesvol is wordt de eerst volgende beleid kaart gespeeld. De speciale handeling die normaal naar de president gaat, wordt genegeerd.

### **Wetgevende sessie**

Na de verkiezing vindt er een wetgevende sessie plaats. Tijdens deze sessie werken de kanselier en president samen om een nieuwe beleidskaart in te voeren. De president krijgt de drie volgende kaarten te zien, hij mag ze bekijken en de president moet een van de drie beleidskaarten op de aflegstapel leggen. De twee overgebleven kaarten moeten nu bekeken worden door de kanselier, die een van deze twee kaarten moet kiezen, deze gekozen beleidskaart wordt ingevoerd.

*Communicatie tussen de kanselier en president is verboden in de wetgevende sessie!*

**De president en kanselier hebben het recht om te liegen over de twee kaarten die op de aflegstapel zijn gelegd. En als er minder dan drie beleidskaarten aanwezig zijn op de stapel aan het einde van de wetgevende sessie, dan worden de twee stapels, de aflegstapel en beleidskaarten stapel geschud.**

### **Uitvoerende actie**

Als de nieuw gespeelde fascistische beleidskaart de president een speciale handeling geeft dan moet de president dit gebruiken voor dat de volgende ronde kan beginnen. De president heeft het recht om te discussiëren met andere spelers, maar uiteindelijk mag alleen de president kiezen hoe en op wie deze handeling wordt gebruikt.

### **Speciale handelingen**

#### **- Onderzoek loyaliteit**

De president kiest een speler om te onderzoeken. De president krijgt te zien tot welke partij de speler behoort. Het resultaat van het onderzoek mag gedeeld worden met iedereen, maar de president mag het ook geheim houden of er over liegen. Niemand maar meer dan één keer onderzocht worden!

#### **- Speciale verkiezing**

De president kiest een andere speler die de volgende beurt de president mag zijn (als de verkiezing dit toelaat uiteraard). Deze gekozen speler kiest op zijn beurt weer een kanselier en dan zal de verkiezing plaatsvinden.

**Na de speciale verkiezing wordt de rol van president weer doorgegeven aan de eerstvolgende speler in de oorspronkelijke rotatie, dus weer aan de kant van de president die de speciale verkiezing heeft geactiveerd. Dit is om te voorkomen dat spelers een ronde overslaan.**

Als de president zijn linker buurman had gekozen voor de speciale verkiezing krijgt deze gekozen speler de rol van president twee rondes achter elkaar; een keer voor de speciale verkiezing en een keer in de normale presidentiële rotatie.

#### **- Beleidskaarten inkijken**

De president mag kijken naar de bovenste drie beleidskaarten. Hij houdt deze informatie voor zichzelf, behalve als de president er zelf voor kiest om het te delen. Let wel op dat de president ook het recht heeft om over deze informatie te liegen!

#### **- Executie**

De president krijgt het recht om iemand neer te schieten. Als deze speler Hitler is hebben de liberalen gewonnen. Als de speler geen Hitler is, mag onder **geen enkele** omstandigheid bekend worden gemaakt tot welke partij de speler hoorde. De geëxecuteerde spelers zullen het spel moeten verlaten en ze mogen niet meer **praten, stemmen of gekozen worden als kanselier/president.**

#### **Veto**

Nadat er vijf fascistische beleidskaarten zijn gespeeld krijgen de kanselier en president een permanente handeling; de Veto.

In de Wetgevende sessie krijgt, zoals gewoonlijk, de president drie kaarten te zien. Hiervan moet hij er een weleggen. De overige twee gaan naar de kanselier. Als de kanselier besluit dat hij geen van beide kaarten wil spelen kan hij zijn Veto recht activeren. De kanselier maakt dan bekend dat hij/zij zijn veto wil gebruiken;

- Als de president ook zijn veto gebruikt worden alle drie de kaarten op de aflegstapel gelegd.
- Als de president het niet eens is met de keuze van de kanselier zal de kanselier toch een van de twee beleidskaarten moeten invoeren. De Veto moet namelijk worden goedgekeurd door **beide** spelers.

Als de president en kanselier het met elkaar eens zijn en geen enkele kaart wordt gespeeld zal dit gelden als een onsuccesvolle verkiezing, net zoals een verkiezing waarin de meerderheid 'Nein' stemt. Dit kan tot gevolgen hebben dat er een beleidskaart wordt getrokken zonder wetgevende sessie als er drie verkiezingen die allemaal niet succesvol waren achter elkaar plaatsvinden(zie Verkiezing).