

# Projet IA04

## Présentation du jeu :

Secret Hitler est un jeu dramatique d'intrigues et de trahisons politiques se déroulant dans les années 1930 en Allemagne. Chaque joueur est aléatoirement et secrètement assigné à être un libéral ou un fasciste, et un joueur est Secret Hitler. Les fascistes se coordonnent pour semer la méfiance et installer leur chef de sang froid ; les libéraux doivent trouver et arrêter Hitler avant qu'il ne soit trop tard.

Au début du jeu, les joueurs ferment les yeux et les fascistes se révèlent l'un à l'autre. Hitler garde les yeux fermés, mais lève le pouce pour que les fascistes puissent voir qui il est. Les fascistes apprennent qui est Hitler, mais Hitler ne sait pas qui sont ses camarades fascistes et les libéraux ne savent pas qui est qui.

À chaque tour, les joueurs élisent un président et un chancelier qui travailleront ensemble ce tour. Si le gouvernement adopte une loi fasciste, les joueurs doivent essayer de savoir s'ils ont été trahis ou simplement malchanceux. Hitler présente également des pouvoirs gouvernementaux qui entrent en jeu à mesure que le fascisme progresse. Les fascistes utiliseront ces pouvoirs pour créer le chaos, à moins que les libéraux ne puissent sortir le pays du bord de la guerre.

L'objectif de l'équipe libérale est d'adopter cinq politiques libérales ou d'assassiner Secret Hitler. L'objectif de l'équipe fasciste est d'adopter six politiques fascistes ou d'élire le chancelier du Hitler secret à l'issue de trois politiques fascistes.

## Règles détaillées du jeu : Voir pages suivantes



MISE EN PLACE	
<b>Plateaux</b>	Choisir le plateau Fascistes correspondant au nombre de joueurs et le placer au centre de la table Placer un plateau Libéraux au-dessus du plateau Fascistes Placer la carte Draw Pile à gauche des plateaux Placer la carte Discard Pile à droite des plateaux Placer le jeton bleu sur la case "0" de la piste Élection du plateau Libéraux
<b>Pioche Lois</b>	Créer la pioche Lois en mélangeant face cachée les 11 tuiles Loi Fasciste et les 6 tuiles Loi Libérale Placer cette pioche face cachée sur la carte Draw Pile
<b>Rôles Secrets</b>	Préparer 1 enveloppe par joueur en suivant le Tableau de mise en place Chaque enveloppe doit contenir 1 carte Rôle Secret et 1 carte de Membre de Parti correspondant : - chaque carte Rôle Secret Libéral doit être associée à 1 carte de Membre du Parti Libéral - chaque carte Rôle Secret Fasciste ou Hitler doit être associée à 1 carte de Membre du Parti Fasciste
<b>Chaque joueur reçoit :</b>	- 2 cartes Scrutin : 1 "Ja" et 1 "Nein" - 1 enveloppe tirée au hasard
<b>Information</b>	Chaque joueur regarde secrètement le contenu de son enveloppe pour connaître son Rôle et son Parti
<b>Premier joueur</b>	Choisir au hasard le premier Candidat à la Présidence Ce joueur reçoit les chevalets de Président et de Chancelier
<b>Information partielle</b>	En fonction du nombre de joueurs, le premier joueur donne les instructions suivantes :
<b>5 ou 6 joueurs</b>	1) Tout le monde ferme les yeux 2) Les joueurs Fascistes et Hitler ouvrent les yeux et prennent note des joueurs de leur Parti 3) [Faire une longue pause] 4) Tout le monde ferme les yeux 5) Tout le monde ouvre les yeux, signaler tout problème au reste du groupe, la partie peut commencer
<b>7 à 10 joueurs</b>	1) Tout le monde ferme les yeux et tend son poing devant lui 2) Les joueurs Fascistes, mais pas Hitler, ouvrent les yeux et prennent note des joueurs de leur Parti 3) Hitler garde les yeux fermés et ouvre sa main 4) Les joueurs Fascistes prennent note de qui est Hitler 5) [Faire une longue pause] 6) Tout le monde ferme les yeux et pose ses mains sur la table 7) Tout le monde ouvre les yeux, signaler tout problème au reste du groupe, la partie peut commencer

CONDITIONS DE VICTOIRE	
<b>Fonctionnement</b>	Les conditions de victoire sont différentes pour chaque Parti Un joueur exécuté gagne malgré tout avec son Parti
<b>Victoire des Libéraux</b>	Le Parti Libéral remporte la partie dès qu'1 de ces conditions suivantes est vérifiée : - 5 Lois Libérales sont promulguées - Hitler est exécuté
<b>Victoire des Fascistes</b>	Le Parti Fasciste remporte la partie dès qu'1 de ces conditions suivantes est vérifiée : - 6 Lois Fascistes sont promulguées - Hitler est élu Chancelier alors qu'il y a au moins 3 Lois Fascistes promulguées (quand la partie orange du plateau Fascistes est remplie)

CHAOS	
<b>Fonctionnement</b>	1) Révéler et promulguer immédiatement la Loi du dessus de la pioche Lois Tout Pouvoir Présidentiel octroyé par cette Loi est ignoré 2) Placer le jeton Élection sur la case "0" 3) Commencer un nouveau tour durant lequel tous les joueurs deviennent éligibles au rôle de Chancelier

POUVOIRS PRÉSIDENTIELS	
<b>Fonctionnement</b>	Chaque Pouvoir Présidentiel est à usage unique
<b>Enquête sur la loyauté</b> (Investigate Loyalty)	1) Le Président choisit 1 joueur qui n'a pas encore subi cette enquête durant la partie 2) Ce joueur passe sa carte de Membre de Parti face cachée au Président (pas sa carte Rôle Secret) 3) Le Président regarde secrètement cette carte 4) Le Président rend cette carte face cachée à son propriétaire 5) Le Président peut partager le résultat de cette vérification s'il le souhaite
<b>Élection Spéciale</b> (Call Special Election)	Ce Pouvoir interrompt le déroulement normal de la partie : le Président choisit 1 autre joueur (même le précédent Chancelier) qui devient le nouveau Candidat à la Présidence et lui donne son chevalier Ce joueur nomme un Candidat à la Chancellerie éligible et le tour se déroule normalement
<b>Retour à la normale</b>	Au tour suivant, le chevalier de Président revient au joueur à la gauche du Président ayant utilisé l'Élection Spéciale (un joueur peut donc être Candidat à la Présidence 2 fois de suite)
<b>Aperçu des Lois</b> (Policy Peek)	Le Président regarde secrètement 3 tuiles du dessus de la pioche Lois et les repose dans le même ordre
<b>Exécution</b> (Execution)	Le Président choisit 1 joueur qui est exécuté : - si ce joueur est Hitler, il révèle sa carte Rôle Secret (il ne peut pas mentir) et la partie prend fin - si ce joueur n'est pas Hitler, il ne révèle ni son Rôle, ni son Parti

TABLEAU DE MISE EN PLACE						
<b>Nombre de joueurs</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>Libéraux</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>Fascistes</b>	<b>1 + Hitler</b>	<b>1 + Hitler</b>	<b>2 + Hitler</b>	<b>2 + Hitler</b>	<b>3 + Hitler</b>	<b>3 + Hitler</b>

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

<b>Fonctionnement</b>	La partie est une succession de tours
<b>Communication</b>	Les joueurs peuvent se parler à tout moment, ils ne peuvent pas quitter la table pour discuter à part Personne n'est obligé de révéler ce qu'il a vu sur les tuiles ou les cartes qu'il a pu consulter Personne ne peut montrer les éléments de jeu qu'il tient en main aux autres joueurs Les joueurs peuvent mentir à propos de tout dans le jeu
<b>Pioche Loi</b>	À la fin de toute phase où il reste moins de 3 tuiles Loi dans la pioche Lois : mélanger face cachée les tuiles restantes (sans les révéler) et celles de la défausse pour créer une nouvelle pioche Lois
<b>Loi promulguée</b>	Une Loi promulguée est placée face visible sur le plateau correspondant
<b>Tuiles défaussées</b>	Les tuiles Loi sont défaussées face cachée et ne doivent jamais être révélées ou consultées
<b>Joueur exécuté</b>	Un joueur exécuté se retire de la partie : il ne peut plus parler, ni voter, ni être Candidat Ils ne compte plus dans le nombre de joueurs encore en jeu
<b>TOUR DE JEU</b>	
<b>Fonctionnement</b>	Résoudre les phases suivantes dans l'ordre Au 1er tour de jeu, ignorer la Phase 1
<b>Phase 1 : Transmettre la Candidature</b>	Le Président passe son chevalet au joueur à sa gauche : ce joueur devient le nouveau Candidat à la Présidence
<b>Phase 2 : Nommer un Chancelier</b>	Le Candidat à la Présidence choisit 1 Candidat à la Chancellerie en donnant le chevalet de Chancelier à un joueur éligible Le Candidat à la Présidence est libre de discuter des options disponibles avec les autres joueurs
<b>Joueurs éligibles</b>	Les joueurs éligibles dépendent du nombre de joueurs encore en jeu
6 à 10 joueurs en jeu	Les derniers Président et Chancelier élus ne sont pas éligibles au poste de Chancelier tant qu'un nouveau Gouvernement n'est pas élu
5 joueurs en jeu	Seul le dernier Chancelier élu n'est pas éligible au poste de Chancelier (le précédent Président peut être nommé Candidat)
<b>Phase 3 : Élection</b>	1) Les joueurs peuvent discuter du Gouvernement proposé 2) Chaque joueur, Candidats inclus, vote au sujet du Gouvernement proposé en plaçant devant lui 1 carte Scrutin face cachée 3) Une fois que chacun a voté, les joueurs révèlent simultanément leur carte Scrutin de manière à ce que chacun puisse la voir 4) Faire la somme des votes "Ja" et la somme des votes "Nein" : - s'il y a égalité ou qu'une majorité de joueurs a voté "Nein" : résoudre le cas où le vote échoue - si une majorité de joueurs a voté "Ja" : résoudre le cas où le vote passe
<b>Le vote échoue</b>	Avancer le jeton Élection d'1 case : - si le jeton Élection n'est pas sur la case "3", commencer un nouveau tour - si le jeton Élection est sur la case "3", résoudre le Chaos
<b>Le vote passe</b>	Le Candidat à la Présidence et le Candidat à la Chancellerie deviennent respectivement Président et Chancelier du Gouvernement En fonction du nombre de Lois Fascistes déjà promulguées, résoudre le cas correspondant
1 ou 2 Lois Fascistes	Résoudre la Session législative
3 à 5 Lois Fascistes	Le Président demande au nouveau Chancelier s'il est Hitler (il ne peut pas mentir) : - s'il est Hitler, la partie prend fin - s'il n'est pas Hitler, résoudre la Session législative
<b>Phase 4 : Session législative</b>	Durant cette phase, dès le moment où le Président pioche les 3 tuiles Loi et jusqu'à ce qu'une Loi a été promulguée, aucune communication verbale et non-verbale n'est autorisée de la part du Président et du Chancelier Le Président et le Chancelier choisissent les tuiles qu'ils conservent, ils ne tirent pas au hasard Une fois la Loi promulguée, ils sont libres de parler de ce qu'ils ont eu en main et de leur décision avec les autres joueurs En fonction du nombre de Lois Fascistes déjà promulguées, résoudre le cas correspondant
<b>1 à 4 Lois Fascistes</b>	1) Le Président pioche 3 tuiles du dessus de la pioche Lois, les regarde secrètement, puis en défausse 1 2) Il passe les 2 tuiles restantes en même temps au Chancelier 3) Le Chancelier regarde secrètement ces 2 tuiles, en défausse 1 et promulgue l'autre
<b>5 Lois Fascistes</b>	1) Le Président pioche 3 tuiles du dessus de la pioche Lois, les regarde secrètement, puis en défausse 1 2) Il passe les 2 tuiles restantes en même temps au Chancelier 3) Le Chancelier regarde secrètement ces 2 tuiles et peut : - soit en défausser 1 et promulguer l'autre - soit dire "Je souhaite utiliser mon veto" (c'est le seul moment où il peut parler), le Président choisit alors s'il accepte ce veto ou pas : résoudre le cas correspondant
Veto accepté	1) Le Président dit "J'accepte ce veto" : les 2 tuiles Loi sont défaussées 2) Avancer le jeton Élection d'1 case : - si le jeton Élection n'est pas sur la case "3", commencer un nouveau tour - si le jeton Élection est sur la case "3", résoudre le Chaos
Veto refusé	Le Président dit "Je refuse ce veto" : le Chancelier défausse 1 tuile et promulgue l'autre
<b>Loi promulguée</b>	1) Placer le jeton Élection sur la case "0" 2) Pouvoir présidentiel : - si la Loi promulguée n'octroie aucun Pouvoir Présidentiel : commencer un nouveau tour - si la Loi Fasciste promulguée octroie un Pouvoir Présidentiel : résoudre l'Action Gouvernementale
<b>Phase 5 : Action Gouvernementale</b>	Le Président doit utiliser le Pouvoir octroyé par la Loi qui vient d'être promulguée : il peut discuter des choix qui s'offrent à lui avec les autres joueurs, mais c'est lui qui prend la décision finale quant à l'utilisation de ce Pouvoir (il ne peut pas refuser de l'utiliser) Une fois le Pouvoir utilisé, commencer un nouveau tour

Soutenez-moi sur Tipeee : <https://www.tipeee.com/la-regle-du-jeu-syntheses-de-regles>