

CONTENIDOS DEL JUEGO

* 17 Cartas de Proclamación
* 16 Cartas de Rol Secreto
* 10 Cartas de Lealtad
* 10 Sobres
* 10 Cartas de Voto Lumos
* 10 Cartas de Voto Nox
* 4 Marcadores de Elecciones
* 1 Carta de Pila de Robo
* 1 Carta de Pila de Descartes
* 1 Tapete del Equipo de la Orden del Fénix
* 3 Tapetes del Equipo de Mortífagos
* 1 Cartel de Director
* 1 Cartel de Ministro de Magia

VISION DE CONJUNTO

Al comienzo del juego, cada jugador es secretamente asignado a uno de tres roles: Orden del Fénix, Mortífagos o Voldemort. La Orden del Fénix tiene mayoría, pero no saben con certeza quienes pertenecen a la orden; los Mortífagos deben recurrir al secreto y al sabotaje para lograr sus metas. Voldemort juega para el equipo Mortífago, y los Mortífagos conocen la identidad de Voldemort desde el principio, pero Voldemort no conoce a los Mortífagos y debe descubrirlos.

La Orden del Fénix gana al promulgar 5 Proclamaciones de la Orden del Fénix o asesinando a Voldemort. Los Mortífagos ganan al promulgar 6 Proclamaciones de Mortifagos, o si Voldemort es elegido Director después de que hayan sido promulgadas 3 Proclamaciones de Mortífagos.

Siempre que se promulgue una Proclamación de Mortifagos, el gobierno se vuelve más poderoso, y al Ministro de Magia se le otorga un hechizo de un solo uso que debe ser utilizado antes de que comience la próxima ronda. No importa en qué equipo está el Ministro de Magia; de hecho, incluso los jugadores de la Orden del Fénix podrían tener la tentación de presentar una Proclamación de Mortífagos para obtener nuevos poderes.

OBJETO

Cada jugador tiene una identidad secreta como miembro del equipo de la Orden del Fénix o del equipo de los Mortífagos.

Los jugadores del equipo de la Orden del Fénix ganan si:

* Se promulgan 5 Proclamaciones de la Orden del Fénix.

O

* Voldemort es asesinado.

Los jugadores del equipo de los Mortífagos ganan si:

* Se promulgan 6 Proclamaciones de Mortífagos.

O

* Voldemort es elegido Director en cualquier momento después de que la tercera Proclamación de Mortifagos haya sido promulgada.

PREPARACION

Selecciona el equipo de Mortífagos que corresponda a la cantidad de jugadores y colócalos junto a los que correspondan del Orden del Fénix. Baraja las 11 Cartas de Proclamación de Mortifagos y las 6 cartas de Proclamación de la Orden del Fénix en una sola baraja de Proclamación y coloca esa baraja boca abajo en la pila de Sorteo.

Necesitarás un sobre para cada jugador, y cada sobre debe contener una carta de Rol Secreto, la carta de Lealtad correspondiente, una carta de Voto Lumos y una carta de Voto Nox.

Usa la tabla a continuación para determinar la distribución correcta de roles.

Las cartas de Rol Secreto de la Orden del Fénix siempre deben ser introducidas junto a una carta de Lealtad a la Orden del Fénix, y las cartas de Rol Secreto de Mortífagos y Voldemort siempre deben ser introducidas junto a una carta de Lealtad a los Mortifagos.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| #Jugadores | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Fénix | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 |
| Mortífagos | 1+V | 1+V | 2+V | 2+V | 3+V | 3+V |

¡Asegúrate de tener el número correcto de Mortífagos además de Voldemort!

¡Una vez que los sobres se hayan llenado, asegúrate de mezclarlos de modo que el papel de cada jugador sea un secreto! Cada jugador debería elegir un sobre al azar.

**¿POR QUÉ HAY CARTAS DE ROL SECRETO Y DE LEALTAD?**

**Voldemort Secreto presenta una mecánica de investigación que permite a unos jugadores descubrir en qué equipo están los otros jugadores, y esta mecánica solo funciona si no se revela el papel especial de Voldemort. Para evitar que esto suceda, cada jugador tiene una carta de Rol Secreto y una carta de Lealtad.**

**La carta de Lealtad a Voldemort muestra lealtad al equipo de los Mortífagos, pero no da ninguna pista sobre quién es Voldemort. Los miembros de la Orden del Fénix que descubren Mortífagos deben resolver por sí mismos si han encontrado a un Mortífago común o a su líder.**

Una vez que a cada jugador se le ha repartido un sobre, todos los jugadores deben examinar sus cartas de Rol Secreto discretamente. Seleccione al azar al primer candidato a Ministro de Magia y pase a ese jugador los carteles de Ministro de Magia y Director.

**Para partidas con 5-6 jugadores**, da las siguientes instrucciones a todos los jugadores:

* Cerrad todos los ojos.
* Los Mortífagos y Voldemort, abren los ojos y se reconocen unos a otros.

[Haz una pausa larga]

* Cerrad todos los ojos.
* Podéis abrir todos los ojos. Si alguien está confundido o algo ha salido mal, por favor decidlo al grupo ahora.

**Para partidas con 7-10 jugadores**, da las siguientes instrucciones a todos los jugadores:

* Cerrad todos los ojos y extender la mano en un puño frente a ellos.
* Todos los Mortífagos que NO sean Voldemort debéis abrir los ojos y reconoceros mutuamente.
* Voldemort: mantén los ojos cerrados pero pon el pulgar hacia arriba.
* Mortífagos, tomad nota de quién tiene el pulgar extendido: ese jugador es Voldemort.

[Haz una pausa larga]

* Cerrad todos los ojos y bajad las manos.
* Podéis abrir todos los ojos. Si alguien está confundido o algo ha salido mal, por favor decidlo al grupo ahora.

JUEGO

Secret Voldemort se juega por rondas. Cada ronda tiene unas Elecciones para formar un gobierno, una Sesión Legislativa para promulgar una nueva Proclamación y una Acción Ejecutiva para ejercer el poder gubernamental.

ELECCION

**1. Pasar la candidatura a Ministro de Magia**

Al comienzo de una nueva ronda, el cartel del Ministro de Magia se mueve en el sentido de las agujas del reloj hasta el próximo jugador, que es el nuevo candidato a Ministro de Magia.

**2. Nominar a un Director**

El Ministro de Magia Candidato elige un Candidato a Director pasando la pancarta del Director a cualquier otro jugador elegible. El Ministro de Magia Candidato es libre de discutir las opciones del Director con la mesa para generar consenso y hacer más probable que el Gobierno sea elegido.

**Elegibilidad:**

El último Ministro de Magia y Director elegido están "limitados" y no son elegibles para ser nominados como Candidatos a Director.

**SOBRE ELEGIBILIDAD**

**Las limitaciones se aplican al Ministro de Magia y al Director que fueron elegidos por última vez, no al último par nominado.**

**• Los límites sólo afectan a las nominaciones a Director; cualquiera puede ser Ministro de Magia, incluso alguien que acaba de ser Director.**

**• Si solo quedan cinco jugadores en el juego, solo el último Director elegido no es elegible para ser Candidato a Director; el último Ministro de Magia puede ser nominado.**

**• Hay algunas otras reglas que afectan la elegibilidad de maneras específicas: el poder Expelliarmus y el Marcador de Elecciones. No necesitas preocuparte por eso todavía, ya hablaremos de cada uno de ellos en su sección correspondiente.**

**3. Votar el gobierno**

Una vez que el candidato a Ministro de Magia ha elegido un Candidato a Director elegible, los jugadores pueden discutir el gobierno propuesto hasta que todos estén listos para votar. Todos los jugadores, incluidos los candidatos, votan sobre el gobierno propuesto. Una vez que todos estén listos para votar, revelan sus Cartas de Votación simultáneamente para que el voto de todos sea público.

**Si el voto es un empate, o si la mayoría de los jugadores vota NO:**

Pierde la votación. El Candidato a Ministro de Magia pierde esta oportunidad de ser elegido, y el cartel del Ministro de Magia se mueve en sentido horario hacia el siguiente jugador. El Marcador de Elecciones avanza en una elección.

**Marcador de Elecciones:** si el grupo rechaza tres gobiernos seguidos, el Ministerio y Hogwarts caen en el caos.

Revela de inmediato la Proclamación de la parte superior del mazo de Proclamación y actívala. Cualquier poder otorgado por esta Proclamación es ignorado, pero el Marcador de Elecciones se reinicia y las limitaciones existentes son eliminadas. Todos los jugadores son elegibles para ocupar el cargo de Director para la próxima elección. Si quedan menos de tres cartas en el mazo de Proclamación en este momento, baraja con la pila de descartes para crear un nuevo mazo de Proclamación.

Cada vez que se juega boca arriba una nueva carta de Proclamación, el Medidor de Elecciones se restablece, ya sea porque haya sido promulgado por un gobierno electo o porque ha sido frustrada la promulgación por la población.

**Si la mayoría de los jugadores vota SÍ:**

El candidato a Ministro de Magia y el Candidato a Director se convierten en el nuevo Ministro de Magia y Director, respectivamente.

**• Si ya se han promulgado tres o más Proclamaciones de Mortifagos:**

Pregunte si el nuevo Director es Voldemort. Si es así, el juego terminó y los Mortífagos ganan. De lo contrario, otros jugadores saben con certeza que el Director no es Voldemort.

Proceda como de costumbre en la Sesión Legislativa.

SESION LEGISLATIVA

Durante la Sesión Legislativa, el Ministro de Magia y el Director trabajan juntos para promulgar una nueva Proclamación en secreto. El Ministro de Magia extrae las tres primeras cartas del mazo de Proclamación, las mira en secreto y descarta una ficha boca abajo en la pila de descarte. Las dos cartas restantes se dirigen al Director, que las mira en secreto, descarta una ficha de Proclamación boca abajo y promulga la Proclamación restante colocando la ficha boca arriba en la plantilla correspondiente.

La comunicación verbal y no verbal entre el Ministro de Magia y el Director está prohibida. El Ministro de Magia y el Director NO PUEDEN elegir Proclamaciones para jugar al azar, mezclar las cartas antes de descartar una, o hacer cualquier otra cosa para seleccionar en secreto e intencionalmente una Proclamación. Además, el Ministro de Magia debe entregar ambas Proclamaciones al mismo tiempo, en lugar de una cada vez para medir la reacción del Director. Intentar telegrafiar el contenido de tu mano usando aleatoriedad o cualquier otro procedimiento de selección inusual viola el espíritu del juego. No lo hagas.

**Las cartas de Proclamación descartadas nunca deberían revelarse al grupo. Los jugadores deben confiar en la palabra del Ministro de Magia y del Director, que son libres de mentir.**

**ACERCA DE MENTIR**

**A menudo, algunos jugadores saben cosas que el resto de los jugadores no conocen, como cuando el Ministro de Magia y el Director pueden ver las Proclamaciones, o cuando un Ministro de Magia usa el poder Crucio para ver la carta de Alianza de alguien. Siempre puedes mentir sobre el conocimiento oculto en Secret Voldemort.**

**El único momento en que los jugadores DEBEN decir la verdad es en los escenarios relacionados con Voldemort y fin del juego: un jugador que es Voldemort debe decirlo si es asesinado o si es elegido Director después de que se hayan promulgado tres Proclamaciones de Mortifago.**

**Si quedan menos de tres cartas en el mazo de Proclamación al final de una Sesión Legislativa**, baraja con la pila de Descarte para crear un nuevo mazo de Proclamación. Las cartas de Proclamación no utilizadas nunca deberían revelarse, y no deberían colocarse simplemente en la parte superior del nuevo mazo de Proclamación.

**Si el gobierno promulgó una Proclamación de Mortifagos que otorgue un hechizo al Ministerio de Magia**, el Ministro de Magia de ese turno usa el hechizo. Se pasa a la Acción Ejecutiva.

**Si el gobierno promulgó una Proclamación de la Orden de los Fénix o una Proclamación de Mortífagos que no concede ningún hechizo al Ministerio de Magia**, comienza una nueva ronda con una nueva Elección.

ACCION EJECUTIVA

Si la Proclamación de Mortífagos recién emitida otorga un hechizo al Ministerio de Magia, el Ministro de Magia debe usarlo antes de que pueda comenzar la próxima ronda. Antes de usar un hechizo, el Ministro de Magia es libre de discutir el problema con otros jugadores, pero finalmente el Ministro de Magia decide cómo y cuándo se usa. El juego no puede continuar hasta que el Ministro de Magia use el hechizo. El hechizo del Ministerio de Magia se usa solo una vez; no se acumula o repite en futuros turnos.

HECHIZOS DEL MINISTERIO DE MAGIA

 Crucio

El Ministro de Magia elige a un jugador para investigar. Los jugadores investigados deben entregar su carta de Lealtad (¡no la carta de Rol Secreto!) al Ministro de Magia, que verifica la lealtad del jugador en secreto y luego la devuelve al jugador. El Ministro de Magia puede compartir (¡o mentir al respecto!) los resultados de su investigación a su discreción. Ningún jugador puede ser investigado dos veces en el mismo juego.

 Imperius

El Ministro de Magia elige a cualquier otro jugador de la mesa para ser el próximo Candidato a Ministro de Magia al pasarle a ese jugador el cartel de Ministro de Magia. Cualquier jugador puede convertirse en Ministro de Magia, incluso los jugadores que tienen una límitación. El nuevo Ministro de Magia nomina a un jugador elegible como candidato a Director y se procede a la Elección como de costumbre.

**Un "Imperius" no se salta a ningún jugador. Después de que se lanza una maldición Imperius, el cartel del Ministro de Magia regresa al lado izquierdo del Ministro de Magia que promulgó la Elección Especial.**

Si el Ministro de Magia pasa la presidencia al siguiente jugador en la rotación, ese jugador podría postularse para el Ministro de Magia dos veces seguidas: una vez para la Elección Especial y una vez para su turno normal de Ministro de Magia.

 Adivinacion

El Ministro de Magia mira secretamente las tres primeras cartas en el mazo de Proclamación y luego las devuelve a la parte superior del mazo sin cambiar el orden.

 Avada Kedavra

El Ministro de Magia ejecuta a un jugador de la mesa gritando "¡Avada Kedavra!" y señalando al jugador. Si ese jugador es Voldemort, el juego termina con una victoria de la Orden del Fénix. Si el jugador ejecutado no es Voldemort, la mesa no debe saber si ha sido asesinado un Mortífago o un miembro de la Orden del Fénix; los jugadores deben tratar de resolver por sí mismos la nueva situación de la mesa. Los jugadores ejecutados se eliminan del juego y no pueden hablar, votar o postularse para un cargo.

EXPELLIARMUS

El Poder de Expelliarmus es una regla especial que entra en vigencia después de que se hayan promulgado cinco Proclamaciones de Mortifagos. Para todas las Sesiones Legislativas después de que se promulgue la quinta Proclamación de Mortífagos, la rama Ejecutiva gana una nueva habilidad permanente para descartar las tres cartas de Proclamación, si **ambos**, el Director y el Ministro de Magia, están de acuerdo.

El Ministro de Magia saca tres cartas de Proclamación, descarta una, y pasa las dos restantes al Director como de costumbre. Entonces, el Director puede, en lugar de promulgar cualquiera de las Proclamaciones, decir "Expelliarmus" Si el Ministro de Magia consiente diciendo "¡Expelliarmus!" ambas Proclamaciones son descartadas y el cartel del Ministro de Magia pasa a la izquierda como de costumbre. Si el Ministro de Magia no da su consentimiento, el Director debe promulgar una Proclamación como normal.

Cada uso del poder Expelliarmus representa un gobierno inactivo y avanza el rastreador de elecciones en uno.

NOTAS DE ESTRATEGIA

* **Todos deberían decir que son miembros de la Orden del Fénix.** Dado que el equipo de la Orden del Fénix tiene una mayoría de votos, puede fácilmente invalidar a cualquier jugador que alegue ser un Mortífago. Como Mortífago, no hay ninguna posibilidad de sacar mayoría. Además, la Orden del Fénix generalmente debería decir la verdad. La Orden del Fénix está tratando de descubrir el juego como un rompecabezas, por lo que mentir puede poner a su equipo en una desventaja significativa.
* **Si esta es tu primera vez siendo Voldemort, solo recuerda: sé lo más parecido posible a los miembros de la Orden del Fénix**. Promulga las Proclamaciones de la Orden del Fénix. Vota por los gobiernos de la Orden del Fénix. Haz tus tareas. Confía en tus compañeros Mortífagos para crear oportunidades para que promulgues las Proclamaciones de la Orden del Fénix y avance los objetivos de los Mortífagos en sus turnos. Los Mortífagos ganan manipulando sutilmente la mesa y esperando el momento exacto para promulgar las Proclamaciones de Mortifago, no jugando abiertamente como malvados.
* **La Orden del Fenix ​​con frecuencia se beneficia de la ralentización y de discutir la información disponible**. Los Mortífagos frecuentemente se benefician de los votos apresurados y de crear confusión.
* **Los Mortífagos ganan a menudo eligiendo a Voldemort, no promulgando seis Proclamaciones**! Elegir a Voldemort no es una condición de victoria opcional o secundaria, es el núcleo de una estrategia exitosa de Mortífagos. Voldemort siempre debe jugar como miembro de la Orden del Fénix, y generalmente debe evitar acercarse o meterse en peleas y desacuerdos con otros jugadores. Cuando llegue el momento, Voldemort necesita la confianza de la Orden del Fénix para ser elegido. Incluso si Voldemort no es finalmente elegido, la desconfianza sembrada entre la Orden del Fénix es clave para conseguir que los Mortífagos sean elegidos más tarde en el juego.
* **Pídele a otros jugadores que expliquen por qué tomaron determinada decisión**. Esto es especialmente importante con los poderes del Ministro de Magia; de hecho, pregunta con anticipación a qué candidato está pensando en investigar / nombrar / asesinar.
* **Si aparece una Proclamación de Mortífago, solo hay tres posibles culpables: el Ministro de Magia, el Director o la Proclamación**. Intenta descubrir quién (¡o qué!) te puso en esta posición.

CREDITOS & LICENCIA

* Secret Voldemort es un rediseño del juego Secret Hitler. Este rediseño fue creado por Emmet Byrne como un regalo para su pareja, fan de Harry Potter. Más información: [www.thecraftyplayers.com](http://www.thecraftyplayers.com)
* La traducción de Secret Voldemort al castellano ha sido realizada por María Robledo Catalán. Para más información: [www.aviso-a-roleantes.blogspot.com.es](http://www.aviso-a-roleantes.blogspot.com.es)
* Secret Hitler fue creado por Mike Boxleiter, Tommy Maranges, Max Temkin y Mac Schubert. Página oficial de Secret Hitler: [www.secrethitler.com](http://www.secrethitler.com)
* Secret Hitler se ha creado bajo licencia Creative Commons Attribution – No Comercial- ShareAlike 4.0 International



**ERES LIBRE DE:**

* Compartir: copia y redistribuye el juego en cualquier medio o formato
* Adaptar - remezclar, transformar y construir sobre el juego

**EN LOS SIGUIENTES TÉRMINOS:**

* **Atribución**: si creas algo con este juego, debes dar crédito a los creadores originales y vincularlos a ellos, y debes explicar qué has cambiado.
* **No comercial**: no se puede usar el juego y las reglas de Secret Hitler para ganar dinero.
* **Por igual**: si remezclas, transformas o construyes sobre Secret Hitler, debes liberar su trabajo bajo la misma licencia de Creative Commons que Secret Hitler usa (BY-NC-SA 4.0).
* **Sin restricciones adicionales**: no puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas a tu trabajo que impidan legalmente que otros hagan cualquier cosa que la licencia permita. Eso significa que no puede enviar nada utilizando el juego Secret Hitler a cualquier tienda de aplicaciones sin la aprobación del creador.

Puede obtener más información sobre Creative Commons en CreativeCommons.org. (Nuestra licencia está disponible en CreativeCommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode).

LISTA DE CAMBIOS

**ORIGINAL - CAMBIADO A**

* Hitler – Voldemort
* Liberal - Orden del Fénix
* Fascista - Mortífago
* Miembro del partido - Lealtad
* Política- Proclamación
* Sí/Ja - Lumos
* No/Nein - Nox
* Presidente - Ministro de Magia
* Canciller - Director
* Investigar lealtad - Crucio
* Llamada Elección Especial - Imperio
* Política - Adivinación
* Ejecución - Avada Kedavra
* Poder de Veto – Expelliarmus