

SECRET HITLER

Spielanleitung und Tipps

Fassung vom 01.12.2020

Wir schreiben das Jahr 1932. Wir befinden uns in Deutschland vor dem Zweiten Weltkrieg. In Secret Hitler sind die Spieler als deutsche Politiker am Werk, die versuchen, eine zerbrechliche liberale Regierung zusammenzuhalten und die steigende Flut des Faschismus einzudämmen. Aber Vorsicht – es gibt geheime Faschisten und einen Secret Hitler unter euch.

ÜBERBLICK

Zu Beginn jedes Spiels wird jedem Spieler eine Rolle zugeordnet, welche entweder **Liberaler**, **Faschist** oder **Hitler** ist. Die Liberalen stellen die Mehrheit, aber wissen nicht, wer welcher Partei zugehörig ist. Die Faschisten müssen sich Geheimniskrämerei und Sabotage zu eigen machen, um ihre Ziele zu erreichen. Die Faschisten wissen, welcher Spieler Hitler ist. Allerdings weiß Hitler nicht, wer die anderen Faschisten sind und muss versuchen, dies im Laufe des Spiels herauszufinden.

Die Liberalen gewinnen durch das Inkrafttreten von fünf liberalen Gesetzen oder durch das Töten von Hitler. Die Faschisten gewinnen durch das Inkrafttreten von sechs faschistischen Gesetzen oder wenn Hitler zum Reichskanzler ernannt wird, nachdem bereits drei faschistische Gesetze in Kraft getreten sind.

Immer wenn ein faschistisches Gesetz in Kraft getreten ist, wird die Regierung mächtiger und der Präsident erhält eine einmalige Sonderbefugnis, welche er einsetzen muss, bevor die nächste Runde beginnen kann. Welcher Partei der Präsident angehört, ist egal. Möglicherweise kann es sogar für liberale Spieler verlockend sein, ein faschistisches Gesetz zu erlassen, um mehr Macht zu erlangen.

SPIELINHALT

- 17 Gesetzeskarten
(6 liberale, 11 faschistische)
- 10 Parteibücher
- 10 Rollenkarten
- 10 Briefumschläge
- 10 Ja-Stimmkarten
- 10 Nein-Stimmkarten
- 1 Wahl-Tracker
- 1 Aufnahmestapelkarte
- 1 Ablagestapelkarte
- 3 Liberale/Faschistische Bretter
- 1 Präsidentenaufsteller
- 1 Kanzleraufsteller

VORBEREITUNG

Das faschistische Brett, das zur Anzahl der Spieler gehört auswählen und gegenüber vom liberalen Brett auf den Tisch legen. Die insg. 11 Gesetzeskarten mischen und mit der Vorderseite nach unten auf die Aufnahmestapelkarte platzieren.

Es wird ein Briefumschlag für jeden Spieler benötigt, wobei jeder Briefumschlag eine geheime Rollenkarte sowie ein zugehöriges Parteibuch, und zwei Abstimmungskarten enthält. Die untenstehende Tabelle kann verwendet werden, um die passende Verteilung der Rollen zu wählen.

Liberale Rollenkarten müssen stets mit einem liberalen Parteibuch und faschistische bzw. die Hitler Rollenkarte stets mit einem faschistischen Parteibuch zusammengepackt werden.

Spieler	5	6	7	8	9	10
Liberale	3	4	4	5	5	6
Faschisten	1+H	1+H	2+H	2+H	3+H	3+H

Stellt sicher, dass ihr die richtige Anzahl an regulären Faschisten zusätzlich zu Hitler habt!

Sobald die Briefumschläge korrekt bestückt wurden, werden diese gemischt und jeder Spieler darf reihum einen Umschlag auswählen, der ihm für das folgende Spiel seine Rolle und Parteimitgliedschaft zuweist.

WARUM GIBT ES SEPARAT EINE ROLLENKARTE ALS AUCH EIN PARTEIBUCH?

Teil von Secret Hitler ist eine Spielmechanik zur Untersuchung der Parteizugehörigkeit eines Spielers, welche nur funktioniert, wenn ausschließlich die Parteimitgliedschaft, aber nicht bspw. die geheime Rolle als Hitler, offenbart wird. Um dies zu verhindern besitzt jeder Spieler sowohl ein Parteibuch als auch eine Rollenkarte. Hitlers Parteibuch ist identisch zu dem der regulären Faschisten und gibt keine Hinweise über seine Sonderrolle. Die Liberalen müssen selbst herausfinden, welcher der Faschisten möglicherweise Hitler ist.

Sobald jeder Spieler seinen Briefumschlag erhalten hat, sollten alle Spieler den Briefumschlag öffnen und ihre geheime Rolle zur Kenntnis nehmen. Die Abstimmungskarten und das Parteibuch werden dem Umschlag entnommen; die geheime Rollenkarte kann im Umschlag verbleiben. Das Parteibuch wird verdeckt auf den Tisch gelegt.

Ein beliebiger Spieler erhält den Präsidenten- und den Kanzleraufsteller.

Für ein **Spiel von 5-6 Spielern** gelten die folgenden Regeln, welche von einem Moderator laut vorgelesen und von allen Spielern befolgt werden sollten:

1. Alle schließen ihre Augen.
2. Der Faschist und Hitler öffnen ihre Augen und nehmen einander gegenseitig wahr.

[Eine längere Pause machen]

3. Alle schließen ihre Augen.
4. Alle öffnen ihre Augen. Wenn jemand verwirrt ist, oder etwas schiefgelaufen ist, dann teile er das bitte jetzt mit.

Für ein **Spiel von 7-10 Spielern** gelten die folgenden Regeln, welche von einem Moderator laut vorgelesen und von allen Spielern befolgt werden sollten:

1. Alle schließen ihre Augen und strecken ihre zur Faust geballte Hand gerade aus.
2. Alle Faschisten, die NICHT Hitler sind, öffnen ihre Augen und nehmen einander gegenseitig wahr.
3. Hitler lässt seine Augen geschlossen, streckt aber seinen Daumen aus.
4. Die Faschisten nehmen Hitler zur Kenntnis und merken sich, welcher Spieler Hitler ist.

[Eine längere Pause machen]

5. Alle schließen ihre Augen und nehmen ihre Hände herunter.
6. Alle öffnen ihre Augen. Wenn jemand verwirrt ist, oder etwas schiefgelaufen ist, dann teile er das bitte jetzt mit.

SPIELVERLAUF

Secret Hitler wird in Runden gespielt. Jede Runde hat zu Beginn eine **Wahl**, um eine Regierung zu bilden, eine **Legislativsitzung**, um ein Gesetz zu verabschieden und eine **Exekutivaktion**, um Regierungsmacht auszuüben.

DIE WAHL

1. Die Präsidentschaft übergeben

Zu Beginn einer Runde wandert der Präsidentschaftsaufsteller im Uhrzeigersinn einen Spieler weiter, welcher damit zum Präsidentschaftskandidaten wird.

2. Einen Kanzler nominieren

Der Präsidentschaftskandidat nominiert einen qualifizierten Spieler seiner Wahl zum Kanzler und übergibt ihm den Kanzleraufsteller. Es steht dem Präsidenten frei, seine Nominierung im Plenum zu diskutieren und Vorschläge entgegenzunehmen. Dies kann den Erfolg einer Wahl sichern.

Qualifikation:

Das vorherige Pärchen aus Kanzler und Präsident haben eine »beschränkte« Amtszeit und sind somit nicht qualifiziert, der Kanzlerkandidat zu sein.

HINWEISE ZUR QUALIFIKATION

- *Beschränkungen der Amtszeit betreffen nur das vorangegangene Paar aus Kanzler und Präsident, das auch tatsächlich gewählt wurde, nicht hingegen die lediglich nominierten.*
- *Beschränkungen der Amtszeit betreffen lediglich die Nominierung zum Kanzler. Jeder kann Präsident sein, auch jemand, der in der vorherigen Runde gerade Kanzler war.*
- *Es gibt weitere Faktoren, die die Qualifikation einschränken: Das Vetorecht und der Wahl-Tracker. Diese sind aktuell noch irrelevant und werden im Verlauf dieser Anleitung noch ausführlich besprochen.*

3. Über die Regierung abstimmen

Wenn der Präsidentschaftskandidat einen qualifizierten Kanzlerkandidaten nominiert hat, haben alle Spieler das Recht die Nominierungen zu diskutieren, bis alle bereits sind, abzustimmen. Zur Abstimmung wird 3-2-1 heruntergezählt und alle Spieler halten gleichzeitig ihre gewünschte Abstimmungskarte hoch, sodass diese für alle gut sichtbar ist.

Bei einer Mehrheit für Nein oder einer Stimmgleichheit:

Die Abstimmung schlägt fehl. Der Präsidentschaftskandidat wird nicht gewählt. Der Präsidentenaufsteller wandert im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler und Wahl-Tracker wird ein Feld vorgerückt.

Wahl-Tracker:

Wenn die Spieler drei mögliche Regierungen in Folge ablehnen, stürzt das Land ins Chaos. Das oberste Gesetz auf dem Stapel wird aufgedeckt und tritt sofort in Kraft. Eine etwaige präsidiale Befugnis, die durch dieses Gesetz gewährt wird, wird ignoriert. Der Wahl-Tracker wird zurückgesetzt und ggf. bestehende Beschränkungen der Amtszeit werden vergessen, womit alle Spieler in der nächsten Runde für die Kanzlerschaft qualifiziert sind. Sollten zu diesem Zeitpunkt weniger als drei Gesetze auf dem Aufnahme-stapel liegen, werden diese mit den Gesetzen auf dem Ablagestapel gemischt, um den Aufnahmestapel wieder aufzufüllen.

Immer wenn ein Gesetz in Kraft tritt, wird der Wahl-Tracker zurückgesetzt. Dabei ist es unerheblich, ob das Gesetz von einer gewählten Regierung oder von der frustrierten Bevölkerung auf den Weg gebracht wurde.

Bei einer Mehrheit für Ja:

Der Präsidentschafts- und Kanzlerkandidat sind zum neuen Präsidenten und Kanzler gewählt.

► **Wenn bereits drei oder mehr faschistische Gesetze in Kraft sind:**

Es wird gefragt, ob der neue Kanzler Hitler ist. Wenn dem so ist, dann ist das Spiel beendet und die Faschisten haben gewonnen. Andernfalls wissen die Spieler somit sicher, dass der Kanzler nicht Hitler ist.

Die Legislativsitzung findet regulär statt.

DIE LEGISLATIVSITZUNG

Während der Legislativsitzung arbeiten Präsident und Kanzler unter Geheimhaltung zusammen, um ein neues Gesetz zu verabschieden. Der Präsident zieht verdeckt die obersten drei Gesetze vom Aufnahmestapel und sieht sie sich alleine an. Der Präsident verwirft ein Gesetz seiner Wahl und legt es verdeckt auf dem Abwurfstapel ab. Die verbleibenden beiden Gesetze werden verdeckt an den Kanzler weitergereicht, welcher sich diese ebenfalls allein ansieht. Der Kanzler darf ebenfalls ein Gesetz seiner Wahl verwerfen und dieses verdeckt auf dem Ablagestapel ablegen. Das verbleibende Gesetz tritt in Kraft und wird auf dem seiner Gesinnung zugehörigen Brett abgelegt.

Verbale und nonverbale Kommunikation zwischen Kanzler und Präsident ist verboten. Der Kanzler und der Präsident dürfen die Gesetze nicht zufällig auswählen, diese nicht tauschen, mischen oder anderweitige Täuschungen ausführen, die verhindern oder verschleiern sollen, dass sich bewusst für ein Gesetz entschieden wird. Ferner sollte der Präsident dem Kanzler beide Gesetze

gleichzeitig überreichen, statt nacheinander, um eine Einschätzung der Reaktion des Kanzlers zu verhindern. Der Versuch, den Inhalt der Gesetze durch Zufall oder ein anderes ungewöhnliches Auswahlverfahren mitzuteilen, verstößt gegen den Geist des Spiels. Bitte einfach unterlassen.

Der Inhalt verworfener Gesetze darf nie für die Gruppe sichtbar sein. Die Spieler müssen sich auf das Wort von Präsident und Kanzler verlassen, wobei beide natürlich lügen dürfen.

ÜBER DAS LÜGEN

Oftmals erhalten Spieler Informationen, die andere Spieler nicht haben, wie bspw. wenn der Präsident und Kanzler auch die verworfenen Gesetze sehen oder ein Präsident seine Befugnis zur Untersuchung eines Parteibuches einsetzt. Es steht jedem Spieler frei, über diese Informationen zu lügen. Die einzige Ausnahme sind Hitler-bezogene Szenarien: Spieler müssen wahrheitsgemäß zugeben, dass sie Hitler sind wenn sie getötet werden oder zum Kanzler gewählt werden, nachdem bereits drei faschistische Gesetze in Kraft getreten sind.

Wenn am Ende der Legislativsitzung weniger als drei Gesetze auf dem Aufnahmestapel verbleiben, sind die verbleibenden Gesetze mit den Gesetzen vom Ablagestapel zu mischen und der Aufnahmestapel wieder aufzufüllen. Verworfenen Gesetze dürfen nicht offenbart werden und sollten nicht einfach wieder auf den Aufnahmestapel zurückgelegt werden.

Wenn ein faschistisches Gesetz verabschiedet wird, das bei Inkrafttreten (Ablegen) auf dem Spielbrett eine präsidiale Befugnis überdeckt, so ist diese Befugnis durch den amtierenden Präsidenten einzusetzen.

Es geht mit der Exekutivaktion weiter.

Wenn ein liberales Gesetz verabschiedet wird oder ein faschistisches Gesetz verabschiedet wird, das bei Inkrafttreten (Ablegen) auf dem Spielbrett keine präsidentiale Befugnis überdeckt, beginnt die nächste Spielrunde (die nächste Wahl).

DIE EXEKUTIVAKTION

Wenn das verabschiedete Gesetz bei Inkrafttreten (Ablegen der Karte auf dem Spielfeld überdeckt eine präsidentiale Befugnis) eine präsidentiale Befugnis auslöst, MUSS der amtierende Präsident diese nutzen, bevor die nächste Runde beginnt. Es steht dem Präsidenten frei, mit den anderen Spielern über die Befugnis zu diskutieren, bevor er diese einsetzt, letztendlich entscheidet aber der Präsident wie er von seinem Sonderrecht Gebrauch macht. Präsidiale Befugnisse können jeweils nur einmal genutzt werden; sie sind nicht stackablebar und können nicht in die nächste Runde übertragen werden.

DIE PRÄSIDIALEN BEFUGNISSE



Loyalität untersuchen

Der Präsident wählt einen Spieler zum Untersuchen aus. Der Spieler übergibt dem Präsidenten verdeckt sein Parteibuch (NICHT die Rollenkarte!), welcher dieses begutachten darf und es anschließend zurückgibt. Der Präsident darf sich zur Loyalität des Spielers äußern (oder darüber lügen!) wenn er möchte. Ein Spieler darf nicht zweimal während desselben Spiels untersucht werden.



Sonderwahl ausrufen

Der Präsident ernennt einen Spieler seiner Wahl zum nächsten Präsidentschaftskandidaten und übergibt ihm den Präsidentenaufsteller. Jeder Spieler kann Präsident werden; auch solche mit einer geltenden Beschränkung der Amtszeit. Der Präsidentschaftskandidat nominert einen Kanzlerkandidaten und die Wahl wird regulär durchgeführt.

Eine Sonderwahl überspringt keine Spieler. Nach der Sonderwahl geht der Präsidentenaufsteller an den Spieler über, der nach regulärem Spielverlauf der nächste Präsidentschaftskandidat geworden wäre.

Wenn der Präsident den nächsten Präsidentschaftskandidaten gemäß regulärer Reihenfolge auch während der Sonderwahl zu seinem Präsidentschaftskandidaten macht, besteht für den Spieler die Möglichkeit, zweimal hintereinander Präsident zu sein: Einmal während der Sonderwahl und danach einmal regulär.



Gesetze spitzen

Der Präsident darf sich verdeckt die obersten drei Gesetze des Aufnahmestapels ansehen. Die Gesetze werden in unveränderter Reihenfolge wieder auf dem Stapel abgelegt.



Hinrichtung

Der Präsident darf einen Spieler seiner Wahl mit den Worten: »Ich verurteile Dich hiermit zum Tode!« hinrichten. Wenn dieser Spieler Hitler ist, gewinnen die Liberalen. Der hingerichtete Spieler muss wahrheitsgemäß mitteilen, ob er Hitler ist, aber NICHT ob er Liberaler oder Faschist ist. Die verbleibenden Spieler müssen die Kräftebalance selbst herausarbeiten. Hingerichtete Spieler sind nicht mehr Teil des Spiels und dürfen nicht sprechen, wählen oder amtieren.

DAS VETORECHT

Das Vetorecht ist eine besondere Regel, die gilt, sobald fünf faschistische Gesetze in Kraft getreten sind. Für alle Runden nachdem das fünfte faschistische Gesetz in Kraft getreten ist, erlangt die Regierung die fortbestehende Fähigkeit, alle drei Gesetze zu verwerfen, sofern BEIDE, sowohl Kanzler als auch Präsident, dem zustimmen.

Der Präsident zieht drei Gesetze vom Aufnahmestapel, verwirft eines, gibt zwei an den Kanzler weiter. Der Kanzler hat nun die Möglichkeit, statt eines der beiden Gesetze in Kraft treten zu lassen, öffentlich mitzuteilen, dass er ein Veto einlegen möchte. Sofern der Präsident diesem Veto zustimmt, werden beide Gesetze verworfen und der Präsidentenaufsteller wandert einen Spieler weiter.

Wenn der Präsident dem Veto nicht zustimmt, muss der Kanzler wie gehabt ein Gesetz in Kraft treten lassen.

Jede Verwendung des Vetorechts gilt als eine Instanz einer inaktiven Regierung und sorgt dafür, dass der Wahl-Tracker ein Feld vorrückt.

STRATEGIEHINWEISE

Jeder sollte so tun, als sei er ein Liberaler. Da die Liberalen in der Mehrheit sind, haben sie die einfache Möglichkeit, jeden Spieler, der behauptet, ein Faschist zu sein, kaltzustellen. Faschisten gewinnen durch die öffentliche Bekanntmachung ihrer Parteizugehörigkeit keinen Vorteil. Ferner sollten Liberale im Normalfall die Wahrheit sagen. Die Liberalen versuchen, wie bei einem Puzzle, die Teile zusammenzufügen und herauszufinden, wer die Faschisten sind. Insofern kann Lügen ihrer Fraktion Schaden zufügen.

Wenn Du zum ersten Mal als Hitler spielst: sei so liberal, wie möglich. Verabschiede liberale Gesetze, wähle liberale Regierungen, kuschele flauschige Hundewelpen. Vertrau darauf, dass deine faschistischen Mitstreiter es dir ermöglichen, liberale Gesetze in Kraft treten zu lassen und während ihrer Züge faschistische Gesetze erlassen. Die Faschisten gewinnen durch heimliche Sabotage im richtigen Augenblick, nicht dadurch, dass sie besonders »böse« spielen.

Liberale profitieren von langsamem, überlegtem Spielen, bei dem sämtliche vorhandene Information ausführlich besprochen wird. Faschisten profitieren vom schnellen Erzwingen von Entscheidungen und Wahlen und durch das Erzeugen von Verwirrung.

Die Faschisten gewinnen meist durch Hitlers Wahl zum Reichskanzler nachdem das dritte faschistische Gesetz in Kraft getreten ist, nicht durch das verabschieden von sechs faschistischen Gesetzen. Hitler zum Reichskanzler zu wählen ist keine

Alternativstrategie oder Ersatzlösung, sondern der Kern einer erfolgreichen Spielstrategie. Hitler sollte versuchen, möglichst liberal zu spielen und nicht den Spalter mimen. Wenn die Zeit reif ist, benötigt Hitler nämlich das Vertrauen der Liberalen, um gewählt zu werden. Selbst wenn Hitler nicht gewählt wird, ist das mangelnde Vertrauen der Liberalen Untereinander der Schlüssel zur Wahl von Faschisten im späteren Spielverlauf.

Frag andere Spiele, warum sie bestimmte Aktionen ausgeführt haben.

Dies ist besonders wichtig, wenn es um den Einsatz von präsidentialen Befugnissen geht. Bestenfalls fragst Du bevor etwas passiert, welche Gesetze ein Kandidat verabschieden und welche Befugnisse er wie nutzen würde.

Wenn ein faschistisches Gesetz verabschiedet wird, gibt es nur drei mögliche Schuldige: Den Präsidenten, den Kanzler oder den Aufnahmestapel. Versucht herauszufinden, wer daran schuld ist.

SONSTIGES UND LIZENZ

Secret Hitler ist unter der Creative Commons BY-NC-SA Lizenz zur Verfügung gestellt.

Die deutsche Fassung des Spielmaterials wurde von Luke mit Hilfe von Nicki vektorisiert und übersetzt. Die Anleitung wurde von Luke übersetzt.