

PODRÁS ENCONTRAR Y DETENER AL...

**SECRET
HITLER**



Corre el año 1932 en la Alemania pre-Segunda Guerra Mundial. En Hitler Secreto, los jugadores son políticos alemanes tratando sostener un frágil gobierno Liberal y frenar la creciente ola del Fascismo. Aunque cuidado hay Fascistas ocultos entre ellos, y uno juega como Hitler Secreto.

RESUMEN

Al principio del juego, se asigna en secreto a cada jugador uno de los 3 roles: **Liberal, Fascista, o Hitler**. Los Liberales son mayoría, pero no tienen claro quién es quién; Los Fascistas se conocen entre ellos y a Hitler, y deben recurrir al secreto y sabotaje para cumplir sus objetivos. Hitler juega en el equipo Fascista, pero la mayoría de veces no sabe quiénes son sus compañeros de equipo y debe tratar de descubrirlo.

Los Liberales ganan promulgando cinco Políticas Liberales o matando a Hitler. Los fascistas ganan promulgando seis Políticas Fascistas, o si Hitler es elegido Canciller tras la tercera Política Fascista promulgada.

Según se van promulgando Políticas Fascistas, el gobierno se hace más poderoso y el Presidente adquiere habilidades que debe usar antes que acabe su turno. No importa a qué partido pertenece el Presidente; de hecho, incluso los Liberales estarán tentados de promulgar Políticas Fascistas para conseguir nuevos poderes.

OBJETIVO

Cada jugador tiene un rol secreto como miembro del equipo Liberal o Fascista.

Los jugadores del equipo Liberal ganan si:

- Cinco Políticas Liberales se promulgan. O bien
- Hitler es asesinado.

Los jugadores del equipo Fascista ganan si:

- Seis Políticas Fascistas se promulgan. O bien
- Hitler es elegido Canciller en cualquier momento después de que la tercera Política Fascista sea promulgada.

CONTENIDO DEL JUEGO

17		Placas de Políticas (6 Liberales, 11 Fascistas)
10		Cartas de Rol Secreto
10		Cartas de Membresía de Partido
10		Sobres para cartas
10		Cartas de Votación <i>Ja!</i>
10		Cartas de Votación <i>Nein</i>
1		Marcador de Elecciones
1		Carta de Pila de Políticas
1		Carta de Pila de descartes
3		Tableros Liberal/Fascista
1		Tablón de Presidente
1		Tablón de Canciller

PREPARACIÓN

Seleccionar el tablero Fascista que corresponda al número de jugadores y colocarlo frente a cualquier tablero Liberal. Barajar las 17 placas de Políticas y colocarlas sobre la carta de Pila de Políticas, en una sola pila y boca abajo.

Se necesita un sobre por cada jugador, y cada sobre debe contener una carta de Rol Secreto, la correspondiente carta de Membresía de Partido, una carta de Voto *Ja!* y una carta de Voto *Nein*.

Las cartas de Rol Secreto Liberales siempre deben juntarse con las cartas de Membresía de Partido Liberal. Del mismo modo, juntar las cartas de Rol Secreto Fascista y la de Hitler con las de Membresía de Partido Fascista.

Usar la siguiente tabla para determinar la correcta distribución de roles:

# JUGADORES	5	6	7	8	9	10
Liberales	3	4	4	5	5	6
Fascistas	1+H	1+H	2+H	2+H	3+H	3+H

¡Asegurarse de tener el número correcto de Fascistas junto con Hitler!

Una vez estén los sobres llenos, barajarlos para asegurarse de que cada rol de jugador ísea secreto! y repartirlos a todos los jugadores aleatoriamente.

¿POR QUÉ HAY CARTAS DE ROL SECRETO Y DE MEMBRESÍA DE PARTIDO?

Hitler Secreto se basa en una mecánica de investigación que permite a algunos jugadores descubrir en qué equipo están los demás, y esta mecánica solo funciona si el rol especial de Hitler no es revelado. Para evitar que eso ocurra, cada jugador tiene una carta de Rol Secreto y una de Membresía de Partido. La carta de Membresía de Partido de Hitler muestra su lealtad al Partido Fascista, pero no muestra su rol especial. Los Liberales que desenmascaren Fascistas deberán descubrir por sí mismos si se trata de un Fascista común o de su líder.

Todos los jugadores deben examinar sus roles en secreto. Elegir aleatoriamente el primer Candidato Presidencial y pasarle el tablón de Presidente y de Canciller.

CONSEGUIR LA APP: Ir a secrethitler.com/app para conseguir una app que narre estas instrucciones.

En partidas de 5-6 jugadores, dar las siguientes instrucciones a todos:

- *Todo el mundo cierra sus ojos.*
- *Fascistas y Hitler, abrid los ojos y reconoceros.*

[Tomar una pausa larga]

- *Fascistas y Hitler, volved a cerrar los ojos.*
- *Todo el mundo puede abrir los ojos. Si alguien tiene dudas o algo fue mal, por favor decidlo ahora.*

En partidas de 7-10 jugadores, dar las siguientes instrucciones a todos:

- *Todo el mundo cierra sus ojos y extiende el brazo en puño frente a sí mismo.*
- *Todos los Fascistas EXCEPTO Hitler, abrid los ojos y reconoceros.*
- *Hitler levanta el dedo pulgar sin abrir los ojos.*
- *Fascistas, tomad nota de qué jugador ha levantado el dedo Es Hitler.*

[Tomar una pausa larga]

- *Todo el mundo cierra los ojos y retira el brazo.*
- *Todo el mundo puede abrir los ojos. Si alguien tiene dudas o algo fue mal, por favor decidlo ahora.*

DESARROLLO DEL JUEGO

Hitler Secreto se juega en rondas. Cada ronda tiene una **Elección** para formar gobierno, una **Sesión Legislativa** para promulgar una nueva Política, y una **Acción Ejecutiva** para ejercer el poder gubernamental.

ELECCIONES

1. Pasar la Candidatura Presidencial

Al principio de una ronda, el tablón del Presidente se mueve en el sentido de las agujas del reloj hacia el siguiente jugador, que es el nuevo Candidato Presidencial.

2. Nominar un Canciller

El Candidato Presidencial escoge un Candidato a Canciller pasando el tablón de Canciller a cualquier otro jugador elegible. El Candidato Presidencial puede plantear y consensuar las opciones de Canciller con el resto de jugadores para que se asemeje más a un Gobierno elegido.

Elegibilidad:

El último Presidente* y Canciller *elegidos* no pueden ser nominados como canciller en la siguiente ronda.

**(con 5 jugadores sí)*

SOBRE LA ELEGIBILIDAD:

- Las restricciones para ser nominados se refieren al Presidente y al Canciller que fueron elegidos los últimos, no a la última pareja nominada.

- Estas restricciones sólo afectan a la nominación de Canciller; cualquiera puede ser Presidente, incluso si antes fue Canciller.

- Si sólo quedan cinco jugadores en la partida, sólo el último Canciller elegido no puede ser candidato de nuevo. El último Presidente sí puede ser nominado Canciller.

- Hay otras reglas que afectan la elegibilidad de forma específica: El Poder de Veto y el Marcador de Elecciones. No te preocupes por ellas ahora, hablaremos de cada una en su sección correspondiente.

3. Votación de gobierno

Una vez el Candidato Presidencial ha escogido un Candidato a Canciller, los jugadores pueden debatir el gobierno propuesto hasta que todos estén listos para votar. Cada jugador, *incluidos los candidatos*, vota el gobierno propuesto. Cuando todos estén listos para votar, se revelan las cartas de Votación a la vez para que cada voto sea público.

Si hay un empate o la mayoría de jugadores vota *Nein*:

La votación falla. El Candidato Presidencial pierde la oportunidad de ser elegido, y el tablón Presidencial se mueve en el sentido de las agujas del reloj hacia el siguiente jugador. El Marcador de Elecciones avanza en un punto.

Marcador de Elecciones: Si el grupo rechaza tres gobiernos consecutivos, se desata el caos en el país. Se revela inmediatamente la Política que haya en la pila de Políticas y se promulga. Cualquier poder habilitado por esta Política se ignora, pero el Marcador de Elecciones se reinicia, y se olvida la restricción de elegibilidad anterior. Todos los jugadores pueden ser candidatos de nuevo para ocupar la oficina del Canciller en las próximas elecciones. Si ahora quedan menos de tres placas en la pila de Políticas, barajarlas con la pila de Descartes para crear una nueva pila de Políticas.

Cada vez que una Política se juega boca arriba, el Marcador de Elecciones se reinicia, tanto si fue promulgado por un gobierno elegido o bien por la población frustrada.

Si una mayoría de jugadores vota *Ja!*:

Los Candidatos a Presidencia y a Cancillería se convierten en el nuevo Presidente y Canciller, respectivamente.

► **Si tres o más Políticas Fascistas ya se han promulgado:**

Preguntar si el nuevo Canciller es Hitler. Si lo es, el juego ha terminado y los Fascistas ganan. De otro modo, los demás jugadores saben seguro que ese Canciller no es Hitler.

Proceder de forma habitual a la Sesión Legislativa.

SESIÓN LEGISLATIVA

Durante la Sesión Legislativa, el Presidente y el Canciller trabajan juntos para promulgar una nueva Política en secreto. El Presidente coge las tres primeras placas de la pila de Políticas, las mira en secreto, y descarta una boca abajo en la pila de Descartes. Las otras dos placas se entregan al Canciller, que las mira en secreto, descarta una Política boca abajo, y promulga la otra Política colocándola boca arriba en el tablero correspondiente.

La comunicación verbal y no verbal entre el Presidente y el Canciller está prohibida. El Presidente y el Canciller NO DEBEN jugar las Políticas aleatoriamente, barajarlas antes de descartar una, o hacer cualquier otra cosa que evite escoger una Política de forma secreta e intencionada. Además, el Presidente debe entregar ambas Políticas al mismo tiempo, en vez de hacerlo una tras otra para evaluar la reacción del Canciller. Tratar de revelar el contenido de la mano usando el azar para probar que no es una opción favorable, o cualquier otro tipo de selección inusual viola el espíritu del juego. No se debe hacer.

Las placas de Políticas Descartadas nunca se deben revelar al grupo. Los jugadores deben confiar en la palabra del Presidente y el Canciller, que son libres para mentir.

===== **SOBRE MENTIR:** A menudo, algunos jugadores aprenden cosas que el resto no sabe, como cuando el Presidente y el Canciller acceden a ver las placas de Políticas, o cuando un Presidente usa el poder de Investigación para ver la carta de Membresía de Partido de alguien. Siempre se puede mentir sobre el conocimiento oculto en Hitler Secreto. El único momento donde los jugadores TIENEN que decir la verdad es al finalizar el juego, en escenarios que relacionan a Hitler: un jugador que sea Hitler debe decirlo si es asesinado, o si es elegido Canciller después de tres Políticas Fascistas promulgadas.

Si quedan menos de tres placas en la pila de Políticas al final de la Sesión Legislativa, barajarlas con la pila de Descartes para crear una nueva pila de Políticas. Las placas de Políticas no usadas nunca se deben revelar, y no se deben colocar sencillamente encima de la pila de Políticas.

Si el gobierno promulgó una Política Fascista que cubre un Poder Presidencial, el Presidente actual ejerce ese poder. Proceder a la Acción Ejecutiva.

Si el gobierno promulgó una Política Liberal o Fascista que no otorga Poder Presidencial, comienza una nueva ronda con Elecciones.

ACCIÓN EJECUTIVA

Si la nueva Política Fascista promulgada otorga un Poder Presidencial, el Presidente debe usarla antes de que la próxima ronda comience. Antes de usar el poder, el Presidente puede discutir el asunto con otros jugadores, pero él es el que toma la última decisión de cómo y cuándo se usa el poder. El juego no puede continuar hasta que el Presidente use el poder. Los Poderes Presidenciales se usan una sola vez; no se acumulan ni repiten en siguientes turnos.

PODERES PRESIDENCIALES



Investigar Lealtad

El Presidente escoge un jugador a investigar. Los jugadores investigados deben entregar la carta de Membresía de Partido (¡no la carta de Rol Secreto!) al Presidente, que comprueba la lealtad del jugador en secreto y devuelve la carta al jugador. El Presidente puede compartir (¡o mentir!) el resultado de su investigación bajo su discreción. Un jugador no puede ser investigado dos veces en el mismo juego.



Llamada a Elecciones Extraordinarias

El Presidente elige cualquier otro jugador en la mesa para ser el siguiente Candidato Presidencial, pasando a ese jugador el tablón del Presidente. Cualquier jugador puede ser nominado Presidente incluso jugadores que lo tengan restringido-. El nuevo Presidente nombra un jugador elegible como Candidato a Canciller. Las elecciones proceden de forma habitual.

Una Elección Extraordinaria no omite a ningún jugador. Después de una Elección Extraordinaria, el tablón del Presidente vuelve a la izquierda del Presidente que promulgó las Elecciones Extraordinarias.

Si el Presidente pasa la presidencia al siguiente jugador en rotación, ese jugador sería candidato dos veces seguidas: Una por las Elecciones Extraordinarias y otra por el cambio normal en la rotación Presidencial.



Ojear Políticas

El Presidente mira en secreto las tres primeras placas de la pila de Políticas y las vuelve a dejar en la pila sin cambio.



Ejecución

El Presidente ejecuta un jugador en la mesa diciendo "yo ejecuto formalmente a [nombre del jugador]." Si ese jugador es Hitler, el juego termina en victoria Liberal. Si el jugador ejecutado no es Hitler, **nadie** debe saber si se ha asesinado un Fascista o un Liberal; los jugadores deben averiguar por si mismos cómo queda equilibrada la mesa. Los jugadores ejecutados son eliminados de la partida y no pueden hablar, votar o ser nominados.

PODER DE VETO

El Poder de Veto es una regla especial que surte efecto después de cinco Políticas Fascistas promulgadas. Para todas las Sesiones Legislativas después de la quinta Política Fascista promulgada, la rama Ejecutiva adquiere una *nueva habilidad permanente* para descartar las tres placas de Políticas, pero **sólo si** así lo acuerdan tanto el Canciller como el Presidente.

El Presidente coge tres placas de Políticas, descarta una, y pasa las otras dos al Canciller de forma habitual. Entonces, el Canciller puede decir "Deseo vetar esta agenda.", en vez de promulgar cualquier Política. Si el Presidente lo consiente diciendo "Estoy de acuerdo con el veto", ambas Políticas se descartan y el tablón del Presidente pasa a la izquierda de forma habitual. Si el Presidente no lo consiente, el Canciller debe promulgar una Política como siempre.

Cada uso del Poder de Veto representa un gobierno inactivo y hace avanzar el Marcador de Elecciones en un punto.

NOTAS DE ESTRATEGIA

- **Todo el mundo debe proclamarse Liberal.** Como el equipo Liberal tiene una mayoría de votos, puede dejar fuera fácilmente a cualquier jugador que se proclame Fascista. Como Fascista, no tiene ninguna ventaja ir en contra de la mayoría. Además, los Liberales deberían decir la verdad a menudo. Los Liberales tratan de resolver el juego como un puzzle, así que mentir puede poner su equipo en gran desventaja.
- **Si es la primera vez que se juega, hay que ser tan Liberal como se pueda.** Promulgar Políticas Liberales. Votar gobiernos Liberales. Besar a bebés. Confiar en los compañeros Fascistas para generar oportunidades de promulgar Políticas Liberales y dejar avanzar a los Fascistas en su turno. Los Fascistas ganan manipulando sutilmente la mesa y esperando el momento adecuado para promulgar Políticas Fascistas, no jugando abiertamente como villanos.

- **Los Liberales se benefician con frecuencia de ralentizar el juego y debatir la información disponible.** Los Fascistas se benefician con frecuencia de votaciones apresuradas y generando confusión.
- **Los Fascistas ganan a menudo nombrando a Hitler Canciller, ino promulgando seis Políticas!** Elegir a Hitler no es una condición secundaria u opcional, es el núcleo de una estrategia Fascista satisfactoria. Hitler siempre debería jugar como Liberal, y en general debería no mentir o meterse en peleas y desacuerdos con otros jugadores.
- **Preguntar a otros jugadores por qué tomaron una decisión.** Esto es especialmente importante con los Poderes Presidenciales de hecho, es buena idea adelantarse a preguntar a qué candidato está pensando el Presidente en investigar, asesinar o nominar.
- **Si una Política Fascista se promulga, sólo hay tres responsables: El Presidente, el Canciller, o la Pila de Políticas.** Hay que intentar averiguar quién (¡o qué!) lo hizo posible.

GRACIAS

Mike, Tommy, Max y Mac quieren dar las gracias a:

Shari Spiro, Ginny Miller, Dan Shapiro, Elan Lee, Mike Selinker, Luke crane y todos los demás de Kickstarter, todos los que hicieron una aportación en Kickstarter, la gente de Cartas Contra La Humanidad.

Gracias a nuestros jugadores de prueba: Karlee, Tom, Maria, Trin, Andy, Cory, Katie, Veronica, Sandy, Greg, Andrew, y todos los que nos ayudaron a refinar las versiones preliminares del juego.

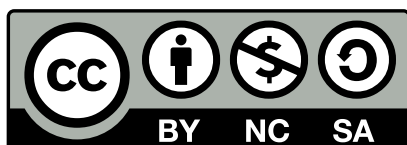
Y sobre todo, gracias especialmente a vosotros los 34.565 donantes que nos ayudaron a hacer realidad este juego.

Hitler Secreto se ha financiado con
Kickstarter.

CRÉDITOS Y LICENCIA

Hitler secreto fue creado por Mike
Boxleither, Tommy Maranges, Max Temkin y
Mac Schubert.

Hitler Secreto está sujeto a una Licencia
Internacional de Creative Commons 4.0 bajo
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual



ERES LIBRE PARA:

- **Compartir** Copiar y distribuir el juego bajo cualquier medio o formato
- **Adaptar** Editar, transformar y construir sobre el juego.

BAJO LAS SIGUIENTES CONDICIONES:

- **Reconocimiento** Si haces algo usando nuestro juego, necesitas darnos crédito y enlazarnos, y debes explicarnos qué cambiaste.
- **No Comercial** No puedes usar nuestro juego para ganar dinero.
- **Compartir Igual** Si editas, transformas o construyes sobre el juego, tienes que lanzar el juego bajo la misma licencia de Creative Commons que usamos (R-NC-CI 4.0)
- **Sin restricciones adicionales** No puedes aplicar términos legales o medidas tecnológicas a tu trabajo que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que nuestra licencia permite. Eso significa que no puedes enviar nada usando nuestro juego a ninguna tienda de apps sin nuestro consentimiento.

Puedes aprender más sobre licencias
Creative Commons en [CreativeCommons.org](https://creativecommons.org).
(Nuestra licencia está disponible en
[CreativeCommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode)).