Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

SECRET HITLER

Un jeu de Mike Boxleiter, Tommy Maranges et Max Temkin
pour 5 à 10 joueurs âgés de 13 ans et plus

Allemagne, 1932, avant la Seconde Guerre mondiale. Dans Secret Hitler, les joueurs sont des politiciens allemands qui tentent de rassembler un gouvernement libéral et d'endiguer la montée du fascisme. Mais attention, il y a des fascistes parmi vous, et un des joueurs est Hitler.

Introduction

Au début du jeu, chaque joueur est secrètement assigné à l'un des trois rôles suivants : libéral, fasciste ou Hitler.

Les libéraux sont majoritaires, mais ils ne savent pas avec certitude qui est qui. Les fascistes doivent recourir au secret et sabotage pour atteindre leurs objectifs. Hitler joue pour l'équipe fasciste, et les fascistes connaissent l'identité hitlérienne dès le début, mais Hitler ne connaît pas les fascistes et doit travailler pour les comprendre.

Les libéraux gagnent en adoptant cinq politiques libérales ou en tuant Hitler.

Les fascistes gagnent en adoptant six politiques fascistes, ou si Hitler est élu chancelier après que trois politiques fascistes aient été promulguées.

À chaque fois qu'une loi fasciste est promulguée, le gouvernement devient plus puissant et le Président se voit accorder un pouvoir à usage unique qui doit être utilisé juste après la promulgation de la loi. Peu importe l'équipe du Président ; en fait, même les joueurs libéraux pourraient être tentés d'adopter une politique fasciste pour obtenir de nouveaux pouvoirs.

Contenu de la boîte

- 17 Cartes de loi (6 libérales, 11 fascistes)
- 10 Cartes de Rôle secrètes
- 10 Cartes de Parti secrètes
- 10 Enveloppes
- 10 Bulletins de vote Oui !
- 10 Bulletins de vote Non !
- 1 Marqueur de suivi des élections
- 1 Plateau Libéral avec deux emplacements pour la pioche et la défausse
- 3 Plateaux Fasciste pour 5-6, 7-8 et 9-10 joueurs
- 1 Plaque Président
- 1 Plaque Dernier Président
- 1 Plaque Chancelier
- 1 Plaque Dernier Chancelier

Mise en place

Sélectionnez le plateau « Fasciste » correspondant au nombre de joueurs et placez-le au centre de la table ainsi que le plateau « Libéral ». Mélangez ensemble les 11 cartes de Loi « Fasciste » et les 6 cartes de Loi « Libéral » et placez-les sur l'emplacement de la pioche.

Chaque joueur reçoit deux cartes de vote : une « Oui ! » et une « Non ! ».

Préparez une enveloppe par joueur. Dans chaque enveloppe, mettez carte de Rôle secret et une carte du Parti correspondant à ce rôle. La répartition des rôles est déterminée comme suit :

Nombre de Joueurs	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Libéral	3	4	4	5	5	6
Fasciste	1	1	2	2	3	3
Hitler	1	1	1	1	1	1

Mélangez les enveloppes et distribuez-les au hasard. Chaque joueur prend connaissance secrètement de son identité.

Un joueur au hasard est désigné Président et reçoit la plaque de Président.

Phase préparatoire

Pour 5-6 joueurs

1. Chaque joueur ferme les yeux
2. Hitler et les fascistes ouvrent leurs yeux, et se reconnaissent les uns les autres.
3. Une fois reconnus, ils referment leurs yeux.
4. Tout le monde est ensuite autorisé à rouvrir les yeux et le jeu commence.

Pour 7 joueurs et plus

1. Chaque joueur ferme les yeux et tend un poing au centre de la table, visible de tous.
2. Les fascistes (mais pas Hitler) ouvrent les yeux. Ils prennent connaissance de leurs coéquipiers.
3. Hitler, tout en gardant les yeux fermés, lève son pouce clairement, pour que les fascistes le reconnaisse.
4. Tout le monde baisse son pouce et ferme les yeux.
5. Tout le monde est ensuite autorisé à rouvrir les yeux et le jeu peut commencer.

Objectif

Il y a 2 moyens pour les libéraux de gagner et il y a 2 moyens pour les fascistes de gagner.

Afin de parvenir à une victoire libérale, les **libéraux** doivent :

- soit promulguer 5 Lois libérales ;
- soit assassiner Hitler en utilisant une balle (Voir ***Pouvoirs***)

Afin de remporter la victoire, les **fascistes** doivent :

- soit promulguer 6 Lois fascistes ;
- soit faire élire Hitler Chancelier, à condition qu'au moins 3 Lois fascistes aient déjà été adoptées.

Déroulement d'une manche

Une manche se déroule en trois phases

1) **Élection du gouvernement**
2) **Législation**
3) **Pouvoir exécutif**

1) Élection du gouvernement

Le Président choisit son Chancelier en lui donnant la plaque de Chancelier. Il peut choisir n'importe qui excepté le dernier Chancelier et le dernier Président (à 5 ou 6 joueurs, la restriction liée au dernier Président peut être ignorée). Une fois le Chancelier désigné, chaque joueur vote pour accepter ou refuser le gouvernement proposé.

Si la majorité absolue vote « Oui ! », à la fois le Président et le Chancelier sont élus. On passe à la phase *2) Législation*.

Si le vote est négatif – majorité de « Non ! » ou égalité – un nouveau Président est désigné selon la procédure déterminé dans le paragraphe **Vote** en page 4.

2) Législation

Pendant toute cette phase, le Président et son Chancelier ne peuvent **ni parler ni s'exprimer** d'aucune façon (mimique, froncement de sourcil, etc.).

Le Président pioche les 3 premières Lois qu'il est seul autorisé à regarder. Il en défausse secrètement une et transmet les deux restantes au Chancelier.

À son tour, le Chancelier défausse secrètement une carte et pose l'autre face visible sur le plateau adéquat : Libéral ou Fasciste. La Loi est adoptée.

3 Pouvoir exécutif

Si la Loi adoptée est une loi fasciste qui débloque un pouvoir, le Président doit l'utiliser avant de transférer la présidence au joueur suivant dans le sens horaire.

Fin d'une manche

Si une condition de fin de partie n'est pas atteinte, le Président transfère la plaque *Président* au joueur suivant en sens horaire.

Le Président sortant et le Chancelier sortant prennent les plaques *Ancien Président* et *Ancien Chancelier* pour se rappeler qu'ils ne pourront pas devenir Chancelier.

Puis on commence une nouvelle manche.

Pouvoirs du Président

Les pouvoirs sont un élément très important du jeu qui permet souvent de déterminer le résultat d'une partie. Seul le Président peut les utiliser. Ils sont à usage unique (sauf le Veto) et s'obtiennent en promulguant (par l'intermédiaire du Chancelier) des Lois fascistes. L'accession aux différents pouvoirs vous est donnée par le plateau Fasciste. Chaque pouvoir que le Président reçoit doit être utilisé immédiatement…

Rappel des pouvoirs du plateau Fasciste

Joueurs	Case 1	Case 2	Case 3	Case 4	Case 5
5 ou 6	—	—	Inspection	Exécution	Exécution + Droit de Veto
7 ou 8	—	Enquête	Succession		
9 ou 10	Enquête				

Enquête

Ce pouvoir permet au Président de découvrir la carte de parti d'une personne de son choix (une personne ne peut pas subir deux fois une enquête au cours d'une même partie).

Inspection

Ce pouvoir peut être utilisé pour regarder les trois prochaines cartes politiques avant de transmettre son poste au nouveau Président.

Succession

Ce pouvoir permet de choisir le prochain Président. Le joueur qui obtient ce pouvoir peut choisir n'importe qui comme nouveau Président. Après une succession, en cas de vote négatif, on recommence la rotation des Présidents à partir du joueur à gauche du Président qui a utilisé ce pouvoir.

Exécution

La Balle est le plus puissant et influent pouvoir du jeu. Il est utilisé pour assassiner un Joueurs, et l'éliminer du jeu, l'empêchant de parler, de voter ou d'être élu. Les libéraux peuvent gagner de cette manière si Hitler est assassiné.

Vote

Les joueurs votent « Oui ! » ou « Non ! » afin de déterminer s'ils veulent ou non élire les candidats en question pour les postes de Président et de Chancelier. Il doit y avoir une majorité de « Oui ! » pour que le gouvernement soient élu. Si ce n'est pas le cas (égalité ou majorité de « Non ! »), la Présidence passe au joueur suivant en sens horaire et le processus redémarre.

Procédure de vote

Chaque joueur avance un bulletin de vote, face vers le bas sur la table. Aucun joueur n'est autorisé à montrer son vote avant que tous les bulletins de vote soient sur la table. Une fois que chaque joueur a voté, tout le monde montre son bulletin simultanément et ils sont comptés. Il n'y a pas de délai particulier pour que les joueurs n'aient pas à se précipiter pour décider de leur vote.

Chaque fois que le résultat d'un vote est négatif, le marqueur de vote est déplacé au prochain cercle vide à sa droite. Si cela se produit trois fois d'affilée, la première Loi de la pioche est adoptée automatiquement.

Important : *si une Loi fasciste est adoptée automatiquement, elle ne confère aucun pouvoir au Président. Le Pouvoir est considéré comme Perdu ou Inaccessible.*

Si un vote négatif se produit une fois ou deux fois, suivi d'un vote positif, le marqueur de vote pion est remis dans la case tout à gauche.

Droit de Veto

Une fois que cinq Lois fascistes ont été adoptées (Donc quand les Fascistes sont à une carte de gagner), le droit de Veto devient actif.

Le droit de Veto peut être activé par le Chancelier. Le Président doit donner son accord pour qu'il s'applique.

Fonctionnement

Si le Chancelier ne veut pas adopter une quelconque Loi parmi les deux transmises par le Président, il peut mettre son Veto.

Le président doit alors donner ou non son accord à ce Veto.

- Si le Président refuse le droit de Veto, le Chancelier est obligé de choisir une des Lois qu'il a reçues.
- Si le Président accorde le droit de Veto, les deux Lois sont défaussées sans être dévoilées. Ce Veto est considéré comme un vote négatif et, en conséquence, le marqueur de vote est avancé d'une case.

La Présidence est ensuite normalement transférée au prochain joueur en sens horaire.

VOTRE RÔLE SECRET

HITLER

VOTRE RÔLE SECRET

FASCISTE

VOTRE RÔLE SECRET

FASCISTE

VOTRE RÔLE SECRET

FASCISTE

VOTRE RÔLE SECRET

LIBÉRAL

VOTRE RÔLE SECRET

LIBÉRAL

VOTRE RÔLE SECRET

LIBÉRAL

VOTRE RÔLE SECRET

LIBÉRAL

VOTRE RÔLE SECRET

LIBÉRAL

Personnage

Personnage

Personnage

Personnage

Personnage

Personnage

Personnage

Personnage

Personnage

VOTRE RÔLE SECRET
LIBÉRAL

FASCISTE

FASCISTE

FASCISTE

FASCISTE

LIBÉRAL

LIBÉRAL

LIBÉRAL

LIBÉRAL

Carte de Membre

Carte de Membre

Carte de Membre

Carte de Membre

Carte de Membre

Carte de Membre

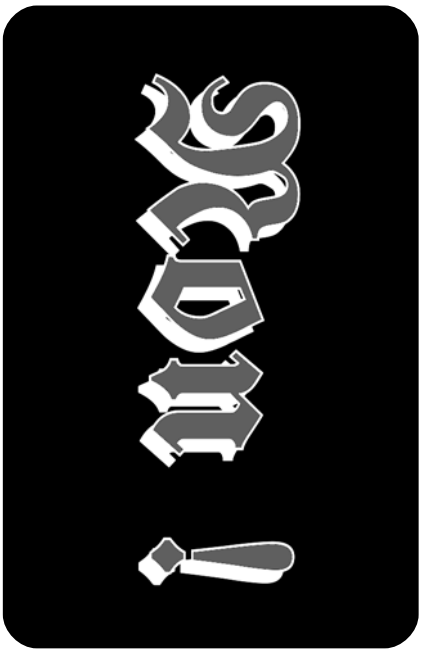
Carte de Membre

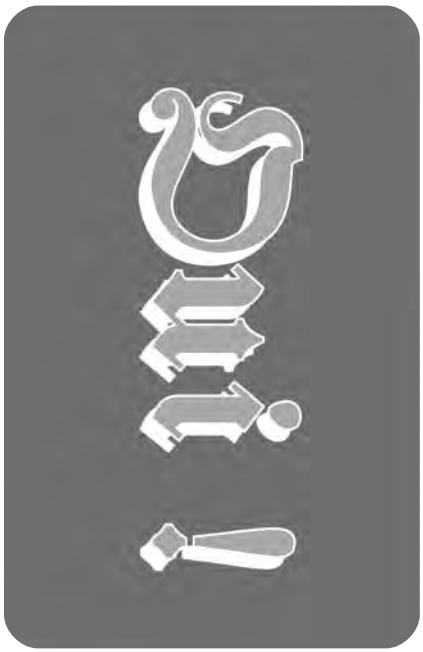
Carte de Membre

Carte de Membre

LIBÉRAL

LIBÉRAL





Carte de Membre

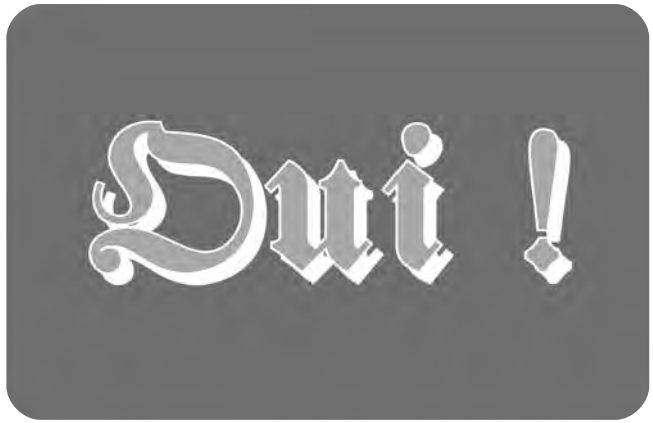
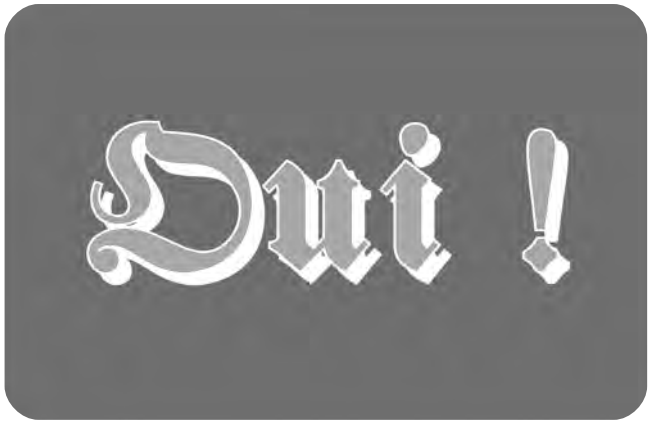
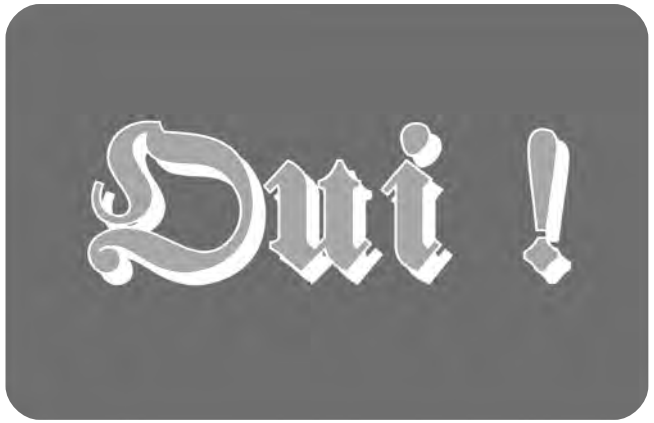
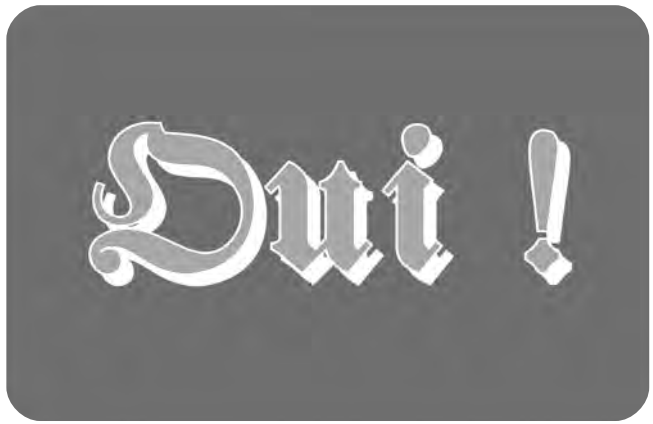
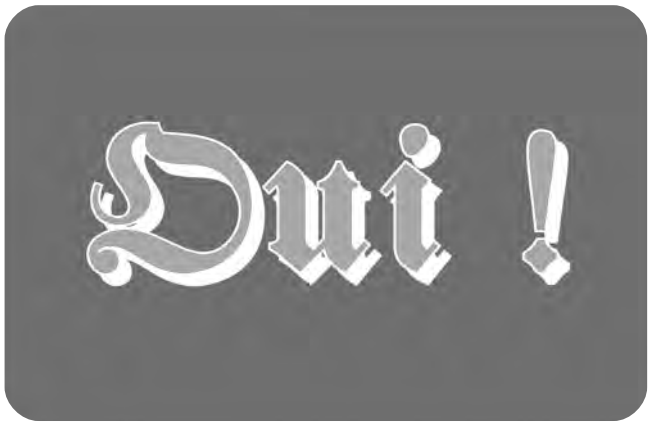
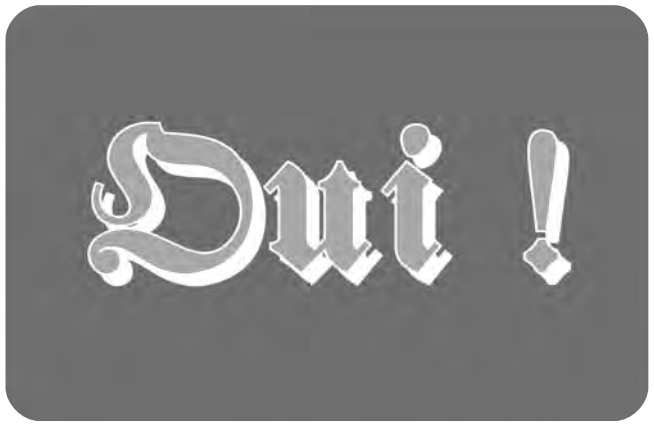
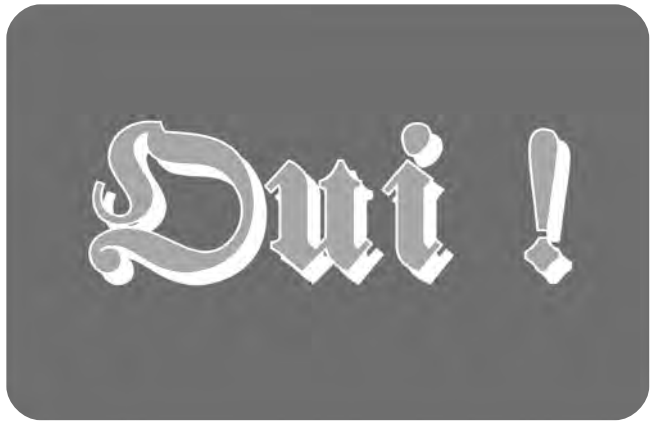
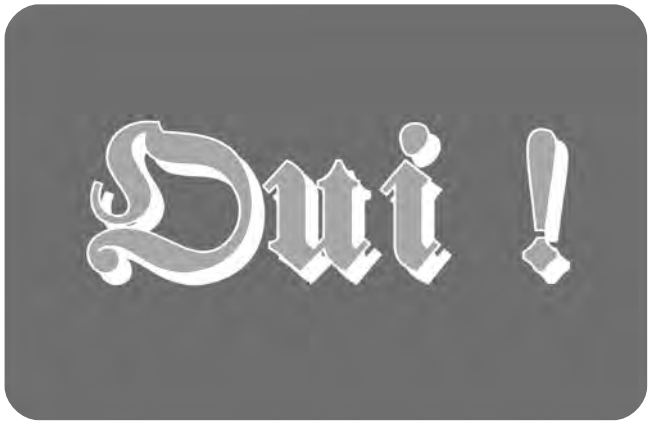
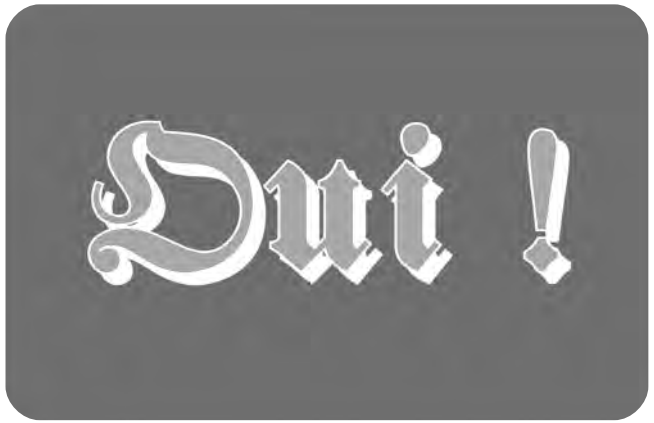
Carte de Membre

Scrutin

Oui / Non

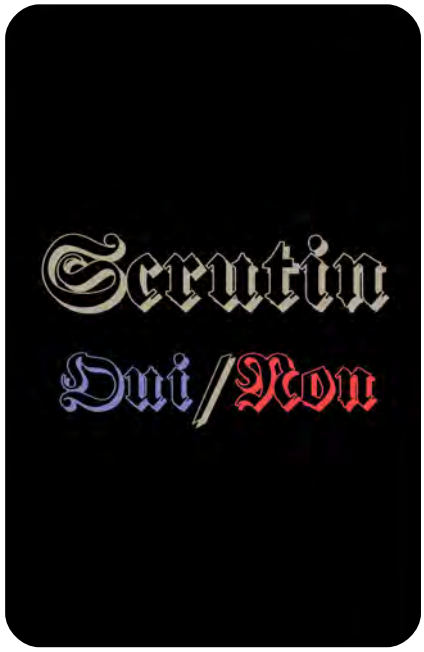
Scrutin

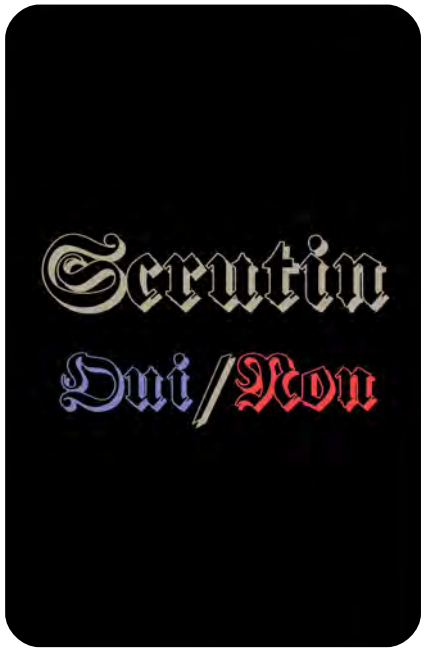
Oui / Non


Oui !

Oui !

Oui !

Oui !

Oui !

Oui !

Oui !

Oui !

Oui !

Scrutin

Oui / Non





Non !

Non !

Non !

Non !

Non !

Non !

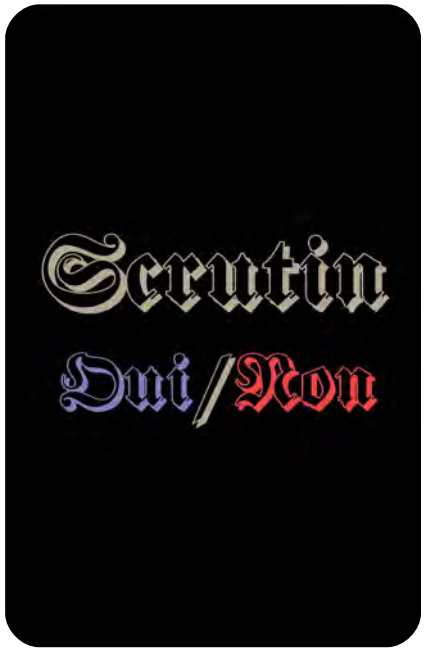
Non !

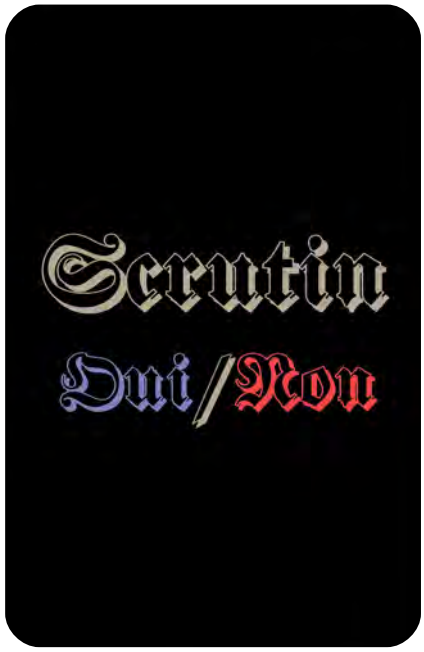
Non !

Non !

Scrutin

Oui / Non





FASCISTE
ARTICLE

article de loi

article de loi

article de loi

article de loi

article de loi

article de loi

article de loi

article de loi

article de loi

FASCISTE
ARTICLE

FASCISTE
ARTICLE

LIBÉRAL
ARTICLE

LIBÉRAL
ARTICLE

LIBÉRAL
ARTICLE

LIBÉRAL
ARTICLE

LIBÉRAL
ARTICLE

LIBÉRAL
ARTICLE

article
de loi

LIBÉ

ÉLECTION DU GOUVERNEMENT

oui

non

oui

non

PIOCHE

DÉFAUSSE

RAL

PROMULGATION DE LA PREMIÈRE LOI

NON

FASC

Inspection

Le Président examine les trois prochaines lois avant de transmettre ses pouvoirs.

5 ou 6 participants • 1 fasciste +

Les fascistes gagnent si Hitler est élu Chancelier

Le Président doit faire exécuter un joueur

Le Président doit faire exécuter un joueur

Le droit de Veto est actif

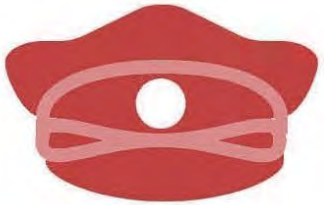
Hitler • Hitler sait qui est le fasciste

FASC

Enquête

Le Président prend connaissance de la carte de parti d'un joueur qui n'a pas encore fait l'objet d'une enquête.

Succession



Le Président peut choisir qui va lui succéder.

7 ou 8 participants • 2 fascistes + Hitler

C1ST

Les fascistes gagnent si Hitler est élu Chancelier

Le Président doit faire exécuter un joueur

Le Président doit faire exécuter un joueur

Le droit de Veto est actif

- **Hitler ne sait pas qui sont les fascistes**

FASC

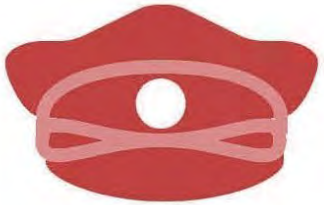
Enquête

Le Président prend connaissance de la carte de parti d'un joueur qui n'a pas encore fait l'objet d'une enquête.

Enquête

Le Président prend connaissance de la carte de parti d'un joueur qui n'a pas encore fait l'objet d'une enquête.

Succession



Le Président peut choisir qui va lui succéder.

9 ou 10 participants • 3 fascistes + Hitler

C1ST

Les fascistes gagnent si Hitler est élu Chancelier

Le Président doit faire exécuter un joueur

Le Président doit faire exécuter un joueur

Le droit de Veto est actif

- **Hitler ne sait pas qui sont les fascistes**

Rôle & Personnage

Rôle & Personnage

Rôle & Personnage

CHANCELIER

CHANCELIER

Président

Président

Imprimer sur du papier autocollant, puis
Appliquer chaque feuille sur un bâtonnet de type Kapla

DERNIER CHANCELIER

DERNIER CHANCELIER

Dernier Président

Dernier Président