

Ontmasker en stop ...

SECRET HITLER



Het is 1932 in vooroorlogs Duitsland. In 'Secret Hitler' zijn de spelers Duitse politici die een wankelende liberale regering overeind proberen te houden, en om het opkomende Fascisme een halt toe te roepen. Maar pas op want sommige van jullie sympathiseren stiekem met de fascistten, en één speler is zelfs 'Secret Hitler'.

SPELVERLOOP

Aan het begin van het spel krijgt elke speler een verborgen rol toegekend: **Liberaal, Fascist** of **Hitler**. De Liberalen zijn in de meerderheid, maar ze weten niet wie er aan hun kant staat. De Fascisten moeten heimelijk saboteren om hun doelen te verwezenlijken. Hitler hoort bij de Fascisten maar weet niet wie dit zijn. De Fascisten zijn wel op de hoogte van Hitler's ware gezicht.

De Liberalen winnen als ze vijf (5) Liberale Wetten uitvaardigen OF Hitler weten te vermoorden. De Fascisten winnen als ze zes (6) Fascistische Wetten uitvaardigen OF als Hitler Kanselier wordt en er minimaal drie (3) Fascistische Wetten uitgevaardigd zijn.

Iedere keer als een Fascistische Wet wordt uitgevaardigd, wordt de regering machtiger, en krijgt de President een éénmalige invloed. Deze MOET voor het begin van de volgende beurt gebruikt worden. Het is niet belangrijk van welke Partij de President is; het schijnt dat ook Liberalen weleens verleid worden een Fascistische Wet uit te vaardigen om meer macht te krijgen.

DOEL

Elke speler is in het geheim lid van de Liberalen of Fascisten partij.

De Liberalen winnen als zij :

- Vijf (5) Liberalen Wetten uitvaardigen.
OF
- Hitler wordt vermoord.

De Fascisten winnen als zij:

- Zes (6) Fascistische Wetten uitvaardigen.

OF

- Hitler tot Kanselier wordt verkozen en er minimaal drie (3) Fascistische Wetten uitgevaardigd zijn.

ONDERDELEN

17 Wetten Kaarten
(6 Liberale, 11 Fascistische)
10 Geheime Rolkaarten
10 Partij Lidmaatschapskaarten
10 Enveloppen
10 Ja! Stembiljetten
10 Nein Stembiljetten
1 Verkiezings Teller Fiche
1 Trekstapel Kaart
1 Weglegstapel Kaart
3 Speelborden
1 President Naambord
1 Kanselier Naambord

VOORBEREIDING

Gebruik het Fascistisch bord dat past bij het aantal spelers, en plaats het naast het Liberale bord. Schudt de 11 Fascistische en 6 Liberale Wetten door elkaar tot één Wettenstapel. Deze vormt de trekstapel.

Vul net zoveel enveloppe als er spelers zijn. In elke enveloppe moet één Geheime Rolkaart, één bijpassende Partij Lidmaatschapskaart, één Ja! Stembiljet en één Nein Stembiljet. Raadpleeg onderstaande table voor de juiste rolverdeling bij het aantal spelers.

Liberalen Geheime rollen gaan altijd samen met een Liberale Partij Lidmaatschapskaart. De Hitler en Fascistische Geheime Rollenkaarten gaan altijd samen met een Fascistische Partij Lidmaatschapskaart.

# Spelers	5	6	7	8	9	10
Liberalen	3	4	4	5	5	6
Fascisten	1+H	1+H	2+H	2+H	3+H	3+H

Zorg ervoor dat je de juiste hoeveelheid gewone Fascisten naast Hitler gebruikt.

Schudt alle enveloppe door elkaar en geef er willekeurig één aan elke speler.

Waarom zijn er naast de Geheime Rolkaarten ook Partij kaarten?

'Secret Hitler' bevat een mechanisme waarbij ontdekt kan worden bij welke partij iemand hoort, maar dit werkt alleen als Hitlers speciale rol geheim blijft. Om te voorkomen dat deze bekend wordt, krijgt iedereen een geheime rol en partijkaart. Hitlers Partij kaart toont de Fascistische partij, maar geeft niks weg over zijn speciale rol. Liberale spelers die Fascisten ontmaskeren moeten zelf nog uitvinden of het een normale Fascist is, of hun leider.

- Hitler - houdt je ogen gesloten, maar steek je duim op.
- Fascisten, zoek de persoon met de opgestoken duim, dit is Hitler.
[Geef ze hiervoor de tijd]
- Iedereen doet zijn ogen dicht en zijn vuist omlaag.
- Iedereen doet zijn ogen open. Als er op dit punt nog onduidelijkheden bij iemand zijn, laat het dan nu weten.

SPELVERLOOP

'Secret Hitler' wordt gespeeld in meerdere rondes. Elke ronde begint met een Verkiezing om een regering te vormen, een Wetgevende Fase waarin een Wet wordt uitgevaardigd, en een Uitvoerende Fase waarin de regering haar invloed uitoefent.

VERKIEZING

1. Een nieuwe Presidentskandidaat

Geef aan het begin van een ronde het Presidentsnaambordje met de klok mee aan de volgende speler. Deze speler is nu de Presidentskandidaat.

2. Kanseliersnominatie

De Presidentskandidaat nomineert een Kanselierskandidaat door een in aanmerking komende speler het Kanseliersnaambordje te geven. De Presidentskandidaat mag overleggen wie als Kanselierskandidaat gekozen moet worden, om zo een verkiezing aannemelijker te maken.

In Aanmerking Komen:

De vorige verkozen President en Kanselier hebben hun maximale termijn gediend. En daarom komen zij niet nu in aanmerking voor Kanselier.

Wanneer iedereen een enveloppe heeft, bekijkt iedereen zijn Geheime Rol en houdt deze geheim. Kies willekeurig de eerste Presidentskandidaat, en geef hem beide naambordjes.

DOWNLOAD DE APP: Ga naar secrethitler.com/app om de app te downloaden die helpt bij de gameflow. (Engelstalig)

Bij 5/6 spelers; geef de volgende instructies aan iedereen:

- Iedereen doet zijn ogen dicht.
- Fascist en Hitler, open jullie ogen, zodat je elkaar kent.
[Geef ze hiervoor de tijd]
- Iedereen doet zijn ogen dicht.
- Iedereen doet zijn ogen open. Als er op dit punt nog onduidelijkheden bij iemand zijn, laat het dan nu weten.

Bij 7-10 spelers; geef de volgende instructies aan iedereen:

- Iedereen doet zijn ogen dicht en houdt een hand als vuist voor je uit.
- Alle Fascisten, BEHALVE Hitler, open je ogen, zodat je elkaar kent.

Opmerkingen over in aanmerking komen:

- Termijn limiet geldt alleen voor de laatste "verkozene", niet de laatste 'genomineerde'.
- De termijnlimiet geldt alleen voor de Kanselierskandidaat. De Presidentskandidaat is altijd de volgende speler met de klok mee, ongeacht of deze hiervoor Kanselier was.
- Als er nog maar vijf (5) spelers over zijn, dan is alléén de laatst verkozen Kanselier uitgesloten ; de laatst verkozen President mag wel genomineerd worden.
- Ook de regeringsinvloed "VETO" en het verkiezingsteller fiche kunnen invloed hebben, maar daarover later meer.

3. Stemming

Als de Presidentskandidaat een Kanselierskandidaat heeft aangewezen mogen de spelers overleggen over de voorgestelde regering totdat iedereen klaar is om te stemmen. Alle spelers, inclusief de kandidaten zelf, mogen stemmen op de voorgestelde regering. Zodra iedereen zijn stem klaar heeft, worden de stembiljetten gelijktijdig publiekelijk gemaakt.

Bij een gelijke stand of een meerderheid tegen (Nein):

De verkiezing faalt. De Presidentskandidaat ziet zijn kans aan hem voorbij gaan, en geeft zijn naambord met de klok mee aan de volgende speler. Het Verkiezingsteller fiche wordt één (1) verkiezing opgeschoven.

Verkiezingsteller: Als er drie (3) regeringen op rij weggestemd worden, vervalt het land in chaos. De bovenste Wet van de trekstapel wordt bekend gemaakt en direct doorgevoerd. Eventuele Invloed die hierdoor beschikbaar komt aan de regering vervalt, maar de Verkiezing Teller gaat weer op nul (0) en alle Termijnlimieten vervallen. Iedereen mag Kanselierskandidaat worden bij de volgende verkiezing. Als er minder dan drie (3) Wetten op de trekstapel liggen schudt ze dan samen met de Aflegstapel tot een nieuwe Trekstapel.

Elke keer da teen Wet wordt doorgevoerd, wordt de Verkiezings Teller op (0) gezet. Ongeacht of de Wet door een regering tot stand is gekomen, of het gefrusteerde Duitse volk.

Als de meerderheid van de spelers JA! stemt:

De kandidaten worden aangesteld als de nieuwe regering.

Als er al drie (3) Fascistische Wetten zijn uitgevaardigd:

Vraag of de nieuwe Kanselier Hitler is. Zo ja, Dan is het spel door de Fascisten gewonnen. Anders, is nu bekend dat de huidige Kanselier zeker niet Hitler is en gaat het spel verder.

Nu volgt de Wetgevende Fase.

WETGEVENDE FASE

Tijdens de Wetgevende Fase Werken de President en Kanselier samen, om in het geheim een nieuwe Wet door te voeren. De President neemt de bovenste drie (3) kaarten van de Trekstapel. Hij bekijkt ze in het geheim en leg er een gedekt af op de Aflegstapel. De resterende twee (2) gaan naar de Kanselier die ze ook in het geheim bekijkt. Er één gedekt op de aflegstapel legt en de andere doorvoert. Dit doet hij door hem op het overeenkomende speelbord te leggen.

Tijdens de Wetgeven Fase mag er op geen enkele manier gecommuniceerd worden. De President en Kanselier mogen NIET willekeurig wetten uitkiezen, dus niet schudden voor wegleggen of iets anders waardoor niet bewust een Wet gekozen wordt. Daarnaast moeten de twee (2) resterende Wetten tegelijk doorgegeven worden. Niet één voor één om daardoor een reactie bij de Kanselier uit te lokken. Elke poging om de kaarten openbaar te maken, of niet bewust te kiezen gaat tegen het principe van het spel in. Doe het dus gewoon NIET.

Wetten op de aflegstapel wordt nooit bekend gemaakt aan de spelers. Spelers moeten afgaan op het woord van de President en de Kanselier, het staat deze WEL vrij hierover te liegen.

Betreft Liegen: Het zal gebeuren, dat sommige spelers informatie ontvangen die niet iedereen weet. Bijvoorbeeld de als President of Kanselier Wetskaarten mogen kiezen, of als de President zijn Onderzoek invloed gebruikt om iemands Partijkaart te bekijken. Je mag altijd liegen over deze informatie in 'Secret Hitler'. De enige keer dat de waarheid vertelt MOET worden is in het geval van wincondities. Ofwel de speler die Hitler is moet dit eerlijk zeggen als hij geëxecuteerd wordt, of Kanselier terwijl er drie (3) of meer Fascistische Wetten actief zijn.

Als er minder dan drie (3) Wetten op de trekstapel liggen schudt ze dan samen met de Aflegstapel tot een nieuwe Trekstapel. Ongebruikte Wetten van de Trekstapel mogen NOOIT worden bekeken, of zomaar bovenop de Trekstapel gelegd worden.

Als de regering een Fascistische Wet doorvoert en daarbij een Invloed bedekt op het speelbord, moet de huidige President die Invloed gebruiken. Ga door met de Invloed fase.

Als er een Liberale Wet wordt doorgevoerd of een Fascistische Wet die geen Invloed oplevert, ga dan verder met de volgende Verkiezing.

INVLOED FASE

Wanneer de laatst doorgevoerde Wet een Invloed oplevert, dan moet de President deze gebruiken voor er nieuwe verkiezingen gehouden kunnen worden. Voordat een Invloed wordt uitgeoefend, is de President vrij om met de andere spelers te overleggen. Maar de President alleen bepaald, wanneer er genoeg overlegd is, en hoe de Invloed wordt toegepast. Het spel gaat pas verder als de Invloed is uitgeoefend. Invloeden kunnen slechts één (1) keer gebruikt worden, en worden dus niet opgespaard of doorgegeven.

Regeringsinvloeden



Onderzoek Loyaliteit

De President kiest een speler die onderzocht wordt. Die speler geeft zijn

Partijkaart (en dus niet zijn Rolkaart) aan de President. Deze bekijkt de kaart discreet en geeft hem terug. De President mag met deze informatie doen wat hij wil. Delen of niet, Eerlijk of Liegen, Direct of Later.

Elke speler mag maar ÉÉN (1) keer per spel onderzocht worden.



Bijzondere Verkiezing Uitschrijven

De President kiest de volgende Presidentskandidaat door hem het naambordje te overhandigen. Dit mag elke speler zijn behalve zichzelf. Dan volgt er een normale Verkiezing.

Een Bijzondere Verkiezing benadeeld geen spelers. Na de ronde met Bijzondere Verkiezing, wordt de speler links van de uitroeper van de Bijzondere Verkiezing Presidentskandidaat.

In het geval dat de President de speler links van hem aanwijst voor de Bijzonder Presidentskandidaat, dan is deze speler twee (2) keer op rij Presidentskandidaat: één keer als Speciale Kandidaat en één keer als Kandidaat volgens de normale speelvolgorde.



Wetten Bekijken

De President mag discreet de bovenste drie (3) Wetten van de Trekstapel bekijken. Zonder de volgorde te veranderen legt hij ze hierna weer terug.



Executie

De President laat een speler executeren door te zeggen "Ik Executeer [Speler naam].". Als die speler Hitler was, eindigt het spel in een overwinning voor de Liberalen Partij.

Als de speler niet Hitler is, dan blijft zijn Rol en Partijlidmaatschap onbekend. Geëxecuteerde spelers mogen op geen enkele manier meer invloed uitoefen op het spel (niet spreken over, niet stemmen, geen kandidaat meer worden).

VETO RECHT

Het Veto recht is een speciale regel die actief wordt als er vijf (5) Fascistische Wetten zijn uitgevaardigd. Tijdens alle Wetgevende Fases nadat de vijfde Fascistische Wet actief is, heeft de regering de mogelijkheid om alle drie (3) de Wetten op de Aflegstapel te plaatsen. Hier moeten de President en de Kanselier het wel over eens zijn.

De President handelt zijn taak zoals gewoonlijk af. Pak drie (3) Wetten, leg er een af en geef de overige aan de Kanselier. De Kanselier mag nu in plaats van één (1) Wet uitvaardigen, zeggen "Ik willen deze plannen Veto-en.". Als de President het hier mee eens is zegt hij "Ik ga Akkoord met het Veto.". Beide Wetten gaan op de Aflegstapel en de volgende speler wordt Presidentskandidaat. Als de President het Veto niet steunt, gaat de ronde verder zoals normaal.

Elke keer dat een Veto plaatsvindt telt dat als een inactieve Regering, en schuift de Verkiezingsteller één (1) stap omhoog.

STRATEGIE TIPS

• Iedereen zou zich voor Liberaal moeten uitgeven.

Omdat de Liberalen beginnen met een meerderheid, kunnen ze een Fascistische speler eenvoudig blokkeren. Als Fascist is er geen meerwaarde om jezelf bekend te maken aan de meerderheid van de spelers. Daarnaast is het voor Liberalen meestal ongewenst om te liegen. Zij proberen juiste te achterhalen wie de Fascisten zijn, en je team in de war brengen door een leugen werkt meestal tegen je.

• Als je voor het eerste de rol van Hitler hebt, denk dan aan het volgende: Ben zo Liberaal mogelijk.

Voor Liberale Wetten door. Stem voor Liberale Regeringen. Vertrouw op je mede fascisten om speelruimte te creëren en Fascistische Wetten in hun beurt door te voeren. De Fascisten winnen door voorzichtig te spelen en onopvallend Fascistische Wetten door te voeren. Niet door openlijk 'FOUT' te zijn.

• Liberalen hebben het meeste baat bij het vertragen van het spel en alle informatie te bespreken. De Fascisten hebben voordeel bij een snel en chaotisch verloop.

• Fascisten winnen meestal doordat Hitler Kanselier wordt. Niet door het doorvoeren van zes (6) Fascistische Wetten.

Hitler verkiezen is geen optionele tactiek, maar moet de hoofd tactiek zijn. Hitler zou zich altijd als voorbeeldig Liberaal moeten gedragen, weg blijven van leugens en discussies met andere spelers. Als de tijd rijp is, heeft Hitler het vertrouwen van de Liberalen nodig om verkozen te kunnen worden. Zelfs als het niet lukt om Hitler verkozen te krijgen, is het gezaaide wantrouwen onder de Liberalen bruikbaar om Fascisten verkozen te krijgen later in het spel.

• Vraag spelers uit te leggen waarom ze iets gedaan hebben.

Dit is helemaal belangrijk bij het gebruik van Invloeden, vraag zelfs voordat een Invloed is uitgeoefend wat de plannen van de President zijn met zijn Invoed.

• Als er een Fascistische Wet wordt doorgevoerd zijn er maar drie (3) verdachten: De President, De Kanselier of de Trekstapel.

Probeer te achterhalen wie (of wat!) de oorzaak was.

THANK YOU

Mike, Tommy, Max, and Mac would like to thank:

Shari Spiro, Ginny Miller, Dan Shapiro, Elan Lee, Mike Selinker, Luke Crane and everyone else at Kickstarter, everyone who contributed a quote to the Kickstarter, The Cards Against Humanity staff.

Thanks to our early playtesters: Karlee, Tom, Maria, Trin, Andy, Cory, Katie, Veronica, Sandy, Greg, Andrew, and everyone else who helped us refine the earliest versions of the game.

Most especially, thank you to our 34,565 backers who helped us make this game a reality.

'Secret Hitler' was funded with Kickstarter.

CREDITS & LICENSE

'Secret Hitler' was created by Mike Boxleiter, Tommy Maranges, Max Temkin, and Mac Schubert.

VERTALING

Vertaald door Sebas van Heel

Boardgamegeek: sebasjby

'Secret Hitler' is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

YOU ARE FREE TO:

Share – copy and redistribute the game in any medium or format
Adapt – remix, transform, and build upon the game

UNDER THE FOLLOWING TERMS:

Attribution – If you make something using our game, you need to give us credit and link back to us, and you need to explain what you changed.

Non-Commercial – You can't use our game to make money.

Share Alike – If you remix, transform, or build upon our game, you have to release your work under the same Creative Commons license that we use (BY-NC-SA 4.0).

No additional restrictions – You can't apply legal terms or technological measures to your work that legally restrict others from doing anything our license allows. That means you can't submit anything using our game to any app store without our approval.

You can learn more about Creative Commons at [CreativeCommons.org](https://creativecommons.org). (Our license is available at [CreativeCommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode)).

Elke speler is in het geheim lid van de Liberalen of de Fascisten.

De Liberalen winnen als:

- 5 Liberale Wetten goedgekeurd zijn.
- **of** Hitler wordt vermoord.

De Fascisten winnen als:

- 6 Fascistische Wetten goedgekeurd zijn.
- **of** Hitler verkozen wordt tot Kanselier en min. 3 Fasc. Wetten goedgekeurd zijn.

Spelverloop

Fase 1: Verkiezingen

(A) Nieuwe Presidentskandidaat

- Bij begin elke ronde: geef "Naambordje President" aan de volgende speler (met de klok mee).
- Deze speler wordt de nieuwe Presidentskandidaat.

(B) Kanseliersnominatie

- De Presidentskandidaat kiest een nieuwe Kanselier (en geeft die speler het naambordje).
- De Presidentskandidaat mag hieromtrent discussiëren.
- Pas op: de laatst verkozen President en Kanselier zijn niet opnieuw verkiesbaar! (maar bij 5 overgebleven spelers is enkel de laatste Kanselier niet herverkiesbaar)

(C) Stemming

- Iedereen aan de tafel discussieert mee over dit voorstel.
- Alle spelers - ook de kandidaten - bepalen in het geheim hun stemkeuze.
- De stemkaarten worden gelijktijdig omgedraaid.
- Tel het aantal "Ja" en "Nein" stemmen:

#Nein >= #Ja	→ stemming afgekeurd
#Ja > #Nein	→ stemming goedgekeurd
- Stemming afgekeurd
 - Verplaats de "verkiezingsteller" 1 vakje naar rechts.
 - Staat deze nog niet op vak 3: start een nieuwe ronde met Fase 1.
 - Staat deze nu op vak 3 dan ontstaat er meteen Chaos* in het land.
- Stemming goedgekeurd
 - De nieuwe President en Kanselier zijn benoemd.
 - Afhankelijk van het aantal reeds gestemde Fascistische Wetten gebeurt het volgende:

< 3:	ga naar Fase 2
3+:	Vraag aan de nieuwe Kanselier of hij/zij Hitler is?
	Ja: het spel is ten einde en de Fascisten winnen
	Neen: ga naar Fase 2
- *Chaos:
 - Het bovenste Wetsvoorstel wordt hoedanook gestemd en uitgevoerd.
 - Eventuele invloed regering telt niet + de teller terug op 0.
 - Iedereen is kandidaat voor Kanselier in de volgende ronde (die nu meteen start).

Fase 2: Wetgevend Werk

Vanaf het moment dat de President 3 Wetsvoorstellen neemt tot aan het moment dat 1 Wet goedgekeurd wordt, is elke vorm van verbale of niet-verbale vorm van communicatie tussen beide gezagsdragers streng verboden! Daarna mag om het even wat verteld worden (zoals gebruikelijk in de politiek...).

Aantal reeds gestemde Fascistische Wetten:

- < 5: President neemt 3 Wetsvoorstellen, bekijkt die, legt 1 af en geeft 2 tegelijk door aan de Kanselier. De Kanselier bestudeert beide Wetten, legt 1 af en plaatst de andere op het correcte speelbord.
- = 5: President neemt 3 Wetsvoorstellen, bekijkt die, legt 1 af en geeft 2 tegelijk door aan de Kanselier. De Kanselier bestudeert beide Wetten en kan zoals hierboven spelen **of** hij kan zeggen "Ik wens deze wetsvoorstellen te vetoën". Nu moet de President beslissen of hij akkoord gaat met dit Veto.
 - Veto geaccepteerd: Beide wetsvoorstellen worden afgelegd (verkiezingsteller +1).
 - Veto afgewezen: De Kanselier moet alsnog 1 Wet goedkeuren (en de andere afleggen).

Telkens een Wet goedgekeurd werd, gaat de verkiezingsteller terug naar "0" en wordt nagegaan of deze wet een speciale "Invloed van de Regering" veroorzaakt (kijk op de speelborden).

De President mag hierbij met andere spelers overleggen. Maar uiteindelijk beslist hij/zij. (Als trekstapel minder dan 3 Wetten bevat, terug mengen met aflegstapel).

Opmerkingen

1. Communicatie
Spelers mogen met elkaar praten, maar niemand mag de tafel verlaten om ergens apart te overleggen.
Niemand kan gedwongen worden om te vertellen wat hij/zij op een kaart zag staan.
Uiteraard mag niemand om het even welke kaart aan elkaar tonen.
2. Liegen
Spelers mogen liegen over om het even wat tijdens het spel.
Maar als na een stemming gevraagd wordt of een speler Hitler is, mag hier absoluut niet over gelogen worden!
Ook na een executie moet de speler die Hitler “speelt” dit bekend maken.
3. Wetsvoorstellen
Zodra de trekstapel minder dan 3 kaarten bevat, moet die terug gemengd worden met de aflegstapel.
Deze kaarten mogen nooit getoond worden. Enkel de President en Kanselier kunnen die inkijken. Pas als een Wetsvoorstel effectief gestemd wordt, komt die open op het juiste speelbord te liggen.
4. Gedode spelers
Jammer. Voor hen is het spel echt ten einde. Zij mogen niet meer spreken, stemmen of meedingen voor een politiek ambt. Ze tellen ook niet mee voor het aantal spelers in het spel.

Invloed van de Regering

1. Onderzoek loyaliteit
De President kiest een speler die zijn/haar Partijkaart (niet zijn rol) moet tonen (nadien teruggeven).
De President mag met deze informatie doen wat hij/zij wil.
Elke speler kan slechts één keer per spel onderzocht worden.
2. Bijzondere verkiezing uitschrijven
De President kiest een Presidentskandidaat (door Naambordje te geven) voor een speciale tussenronde.
De ronde daarna gaat het Naambordje naar de linkerbuur van de speler die deze tussenronde uitgelokt heeft.
Uitzonderlijk kan hierdoor een speler twee keer na elkaar Presidentskandidaat zijn...
3. Wetten bekijken
De President mag discreet de bovenste drie Wetsvoorstellen bestuderen en in ongewijzigde volgorde terug leggen.
4. Executie
De President schakelt een speler naar keuze uit (“Ik executeer...”).
Als deze speler Hitler was, winnen de Liberalen meteen.
Een gedode speler vertelt niet tot welke partij hij behoort of welke rol hij speelt.
5. Veto
zie spelregels

Elke speler is in het geheim lid van de Liberalen of de Fascisten.

De Liberalen winnen als:

- 5 Liberale Wetten goedgekeurd zijn.
- **of** Hitler wordt vermoord.

De Fascisten winnen als:

- 6 Fascistische Wetten goedgekeurd zijn.
- **of** Hitler verkozen wordt tot Kanselier en min. 3 Fasc. Wetten goedgekeurd zijn.

Spelverloop

Fase 1: Verkiezingen

(A) Nieuwe Presidentskandidaat

- Bij begin elke ronde: geef "Naambordje President" aan de volgende speler (met de klok mee).
- Deze speler wordt de nieuwe Presidentskandidaat.

(B) Kanseliersnominatie

- De Presidentskandidaat kiest een nieuwe Kanselier (en geeft die speler het naambordje).
- De Presidentskandidaat mag hieromtrent discussiëren.
- Pas op: de laatst verkozen President en Kanselier zijn niet opnieuw verkiesbaar! (maar bij 5 overgebleven spelers is enkel de laatste Kanselier niet herverkiesbaar)

(C) Stemming

- Iedereen aan de tafel discussieert mee over dit voorstel.
- Alle spelers - ook de kandidaten - bepalen in het geheim hun stemkeuze.
- De stemkaarten worden gelijktijdig omgedraaid.
- Tel het aantal "Ja" en "Nein" stemmen:

#Nein >= #Ja	→ stemming afgekeurd
#Ja > #Nein	→ stemming goedgekeurd
- Stemming afgekeurd
 - Verplaats de "verkiezingsteller" 1 vakje naar rechts.
 - Staat deze nog niet op vak 3: start een nieuwe ronde met Fase 1.
 - Staat deze nu op vak 3 dan ontstaat er meteen Chaos* in het land.
- Stemming goedgekeurd
 - De nieuwe President en Kanselier zijn benoemd.
 - Afhankelijk van het aantal reeds gestemde Fascistische Wetten gebeurt het volgende:

< 3:	ga naar Fase 2
3+:	Vraag aan de nieuwe Kanselier of hij/zij Hitler is?
	Ja: het spel is ten einde en de Fascisten winnen
	Neen: ga naar Fase 2
- *Chaos:
 - Het bovenste Wetsvoorstel wordt hoedanook gestemd en uitgevoerd.
 - Eventuele invloed regering telt niet + de teller terug op 0.
 - Iedereen is kandidaat voor Kanselier in de volgende ronde (die nu meteen start).

Fase 2: Wetgevend Werk

Vanaf het moment dat de President 3 Wetsvoorstellen neemt tot aan het moment dat 1 Wet goedgekeurd wordt, is elke vorm van verbale of niet-verbale vorm van communicatie tussen beide gezagsdragers streng verboden! Daarna mag om het even wat verteld worden (zoals gebruikelijk in de politiek...).

Aantal reeds gestemde Fascistische Wetten:

- < 5: President neemt 3 Wetsvoorstellen, bekijkt die, legt 1 af en geeft 2 tegelijk door aan de Kanselier. De Kanselier bestudeert beide Wetten, legt 1 af en plaatst de andere op het correcte speelbord.
- = 5: President neemt 3 Wetsvoorstellen, bekijkt die, legt 1 af en geeft 2 tegelijk door aan de Kanselier. De Kanselier bestudeert beide Wetten en kan zoals hierboven spelen **of** hij kan zeggen "Ik wens deze wetsvoorstellen te vetoën". Nu moet de President beslissen of hij akkoord gaat met dit Veto.
 - Veto geaccepteerd: Beide wetsvoorstellen worden afgelegd (verkiezingsteller +1).
 - Veto afgewezen: De Kanselier moet alsnog 1 Wet goedkeuren (en de andere afleggen).

Telkens een Wet goedgekeurd werd, gaat de verkiezingsteller terug naar "0" en wordt nagegaan of deze wet een speciale "Invloed van de Regering" veroorzaakt (kijk op de speelborden).

De President mag hierbij met andere spelers overleggen. Maar uiteindelijk beslist hij/zij. (Als trekstapel minder dan 3 Wetten bevat, terug mengen met aflegstapel).

Opmerkingen

1. Communicatie
Spelers mogen met elkaar praten, maar niemand mag de tafel verlaten om ergens apart te overleggen.
Niemand kan gedwongen worden om te vertellen wat hij/zij op een kaart zag staan.
Uiteraard mag niemand om het even welke kaart aan elkaar tonen.
2. Liegen
Spelers mogen liegen over om het even wat tijdens het spel.
Maar als na een stemming gevraagd wordt of een speler Hitler is, mag hier absoluut niet over gelogen worden!
Ook na een executie moet de speler die Hitler “speelt” dit bekend maken.
3. Wetsvoorstellen
Zodra de trekstapel minder dan 3 kaarten bevat, moet die terug gemengd worden met de aflegstapel.
Deze kaarten mogen nooit getoond worden. Enkel de President en Kanselier kunnen die inkijken. Pas als een Wetsvoorstel effectief gestemd wordt, komt die open op het juiste speelbord te liggen.
4. Gedode spelers
Jammer. Voor hen is het spel echt ten einde. Zij mogen niet meer spreken, stemmen of meedingen voor een politiek ambt. Ze tellen ook niet mee voor het aantal spelers in het spel.

Invloed van de Regering

1. Onderzoek loyaliteit
De President kiest een speler die zijn/haar Partijkaart (niet zijn rol) moet tonen (nadien teruggeven).
De President mag met deze informatie doen wat hij/zij wil.
Elke speler kan slechts één keer per spel onderzocht worden.
2. Bijzondere verkiezing uitschrijven
De President kiest een Presidentskandidaat (door Naambordje te geven) voor een speciale tussenronde.
De ronde daarna gaat het Naambordje naar de linkerbuur van de speler die deze tussenronde uitgelokt heeft.
Uitzonderlijk kan hierdoor een speler twee keer na elkaar Presidentskandidaat zijn...
3. Wetten bekijken
De President mag discreet de bovenste drie Wetsvoorstellen bestuderen en in ongewijzigde volgorde terug leggen.
4. Executie
De President schakelt een speler naar keuze uit (“Ik executeer...”).
Als deze speler Hitler was, winnen de Liberalen meteen.
Een gedode speler vertelt niet tot welke partij hij behoort of welke rol hij speelt.
5. Veto
zie spelregels