

ONU BULUP DURDURABİLİR MİSİN?

SECRET HITLER

TÜRKÇE KURAL KİTABI

Gayriresmî Türkçe Çeviri:
The Chicken Translator
(thechickentranslator.blogspot.com)

*Sene, 1932. Yer, İkinci Dünya Savaşı öncesi
Almanya. Secret Hitler'de oyuncular,
kırılgan bir Liberal hükümeti bir arada
tutmaya ve yükselen Faşizm dalgasını
durdurmaya çalışan Alman siyasetçilerdir.
Ancak dikkatli olun; aranızda gizli
Faşistler var ve bir oyuncu Gizli Hitler!*

GENEL BAKIŞ

Oyunun başında her oyuncuya gizlice üç rolden biri verilir: **Liberal**, **Faşist** veya **Hitler**. Liberaller, sayısal çoğunluğa sahip olsalar da kimin ne olduğundan emin değildirler. Faşistler, amaçlarına ulaşmak için gizliliğe ve sabotaja başvurmak zorundadırlar. Hitler ise Faşist takım tarafında oynar ve Faşistler Hitler'in kimliğini en başından beri bilirler, ancak Hitler kimlerin Faşist olduğunu bilmez ve onları bulmak için çabalaması gerekir.

Liberaller, beş Liberal Politikayı yasalaştırarak ya da Hitler'i öldürerek oyunu kazanırlar. Faşistler ise ya altı Faşist Politikayı yasalaştırarak ya da üç Faşist Politika yasalaştıktan sonra Hitler Şansölye seçilirse kazanırlar.

Bir Faşist Politika yasalaştığında, hükümet daha güçlü hâle gelir ve Başkan'a bir sonraki tur başlamadan önce kullanılması gereken tek seferlik bir yetki verilir. Başkan'ın hangi takımda olduğu önemli değildir; nitekim Liberal oyuncular bile yeni yetkiler kazanmak için bir Faşist Politikayı yasalaştırmaya meyilli olabilirler.

AMAÇ

Her oyuncunun gizli bir kimliği vardır (Liberal, Faşist veya Hitler) ve Liberal takımın ya da Faşist takımın bir üyesidir.

Liberal takımdaki oyuncuların kazanması için;

- Beş Liberal Politikanın yasalaşması VEYA
- Hitler'in öldürülmesi gerekir.

Faşist takımdaki oyuncuların kazanması için;

- Altı Faşist Politikanın yasalaşması VEYA
- Üçüncü Faşist Politika yasalaştıktan sonra herhangi bir anda Hitler'in Şansölye seçilmesi gerekir.

KUTU İÇERİĞİ

- 17 Politika taşı
(6 Liberal, 11 Faşist)
- 10 Gizli Rol kartı
- 10 Parti Üyeliği kartı
- 10 Kart zarfı
- 10 *Ja!* (Evet) Oy pusulası kartı
- 10 *Nein* (Hayır) Oy pusulası kartı
- 1 Seçim Takibi pulu
- 1 Çekme destesi kartı
- 1 Iskarta destesi kartı
- 3 Liberal/Faşist tahtası
- 1 Başkan isimliği
- 1 Şansölye isimliği

KURULUM

Oyuncu sayısına karşılık gelen Faşist tahtasını seçin ve herhangi bir Liberal tahtasının yanına yerleştirin. 11 Faşist Politika taşını ve 6 Liberal Politika taşını kararak tek bir Politika destesi hâline getirin ve bu desteyi ön yüzü aşağı bakacak şekilde Çekme destesi kartının üzerine yerleştirin.

Her oyuncu için bir zarfa ihtiyacınız olacak; her zarfta bir Gizli Rol kartı, buna uygun bir Parti Üyeliği kartı, bir *Ja!* (Evet) Oy pusulası kartı ve bir *Nein* (Hayır) Oy pusulası kartı olmalı. Rol dağılımını belirlemek için aşağıdaki tabloyu kullanın.

Liberal Gizli Rol kartları her zaman bir **Liberal Parti Üyeliği** kartı ile aynı zarfa konulurken, **Faşist ve Hitler Gizli Rol** kartları da her zaman bir **Faşist Parti Üyeliği** kartı ile aynı zarfa konulmalıdır.

OYUNCU SAYISI	5	6	7	8	9	10
Liberaller	3	4	4	5	5	6
Faşistler	1+H	1+H	2+H	2+H	3+H	3+H

Hitler (H) dışındaki sıradan faşist sayısını doğru hesapladığınızdan emin olun!

Zarflar doldurulduktan sonra, her oyuncunun rolünün gizli kalması için zarfları iyice karıştırın! Her oyuncu, rastgele bir zarf almalıdır.

NEDEN HEM GİZLİ ROL HEM DE PARTİ ÜYELİĞİ KARTLARI VAR?

Secret Hitler, bazı oyuncuların diğer oyuncuların hangi takımda olduğunu öğrenmesini sağlayan bir soruşturma mekanizmasına sahiptir ve bu mekanizmanın çalışması için Hitler'in özel rolünün ortaya çıkmaması gerekir. Bunun önüne geçmek için her oyuncunun hem bir Gizli Rol kartı hem de bir Parti Üyeliği kartı vardır. Hitler'in Parti Üyeliği kartı, onun Faşist Partiyeye bağlılığını gösterir ancak özel rolü hakkında hiçbir ipucu vermez. Faşistleri ifşa eden Liberaller, sıradan bir Faşisti mi yoksa onların liderini mi bulduklarını kendileri keşfetmelidirler.

Her oyuncuya bir zarf dağıtıldıktan sonra, tüm oyuncular Gizli Rol kartlarını gizlice incelemelidirler. Rastgele ilk Başkan Adayını seçin ve bu oyuncuya hem Başkan hem de Şansölye isimliklerini verin.

UYGULAMAYI EDİNİN: Bu talimatları sizin için sesli olarak anlatabilecek bir yardımcı uygulamayı edinmek için, secrethitler.com/app adresini ziyaret edebilirsiniz.

5-6 kişilik oyunlar için tüm oyunculara aşağıdaki talimatları verin:

- Herkes gözlerini kapasın.
- Faşist ve Hitler, gözlerinizi açın ve birbirinizi tanıyın.

[Uzun bir es verin]

- Herkes gözlerini kapasın.
- Herkes gözlerini açsın. Kafası karışan varsa veya bir şeyler ters gittiye lütfen bunu şimdi bize söyleyin.

7-10 kişilik oyunlar için tüm oyunculara aşağıdaki talimatları verin:

- Herkes gözlerini kapasın ve elini yumruk yaparak önüne doğru uzatsın.
- Hitler OLMAYAN tüm Faşistler gözlerini açsın ve birbirlerini tanıyın.
- Hitler, gözlerini kapalı tutmaya devam et ve başparmağını yukarı kaldır.
- Faşistler, kimin başparmağını kaldırdığına dikkat edin; o oyuncu Hitler'dir.

[Uzun bir es verin]

- Herkes gözlerini kapasın ve parmaklarını indirsin.
- Herkes gözlerini açsın. Kafası karışan varsa ya da bir şeyler ters gittiye lütfen bunu şimdi bize söyleyin.

OYNANIŞ

Secret Hitler turlar hâlinde oynanır. Her turda hükümeti kurmak için bir Seçim, yeni bir Politikayı yürürlüğe koymak için bir Yasama Oturumu ve hükümet yetkisini kullanmak için bir İdari İşlem aşaması vardır.

SEÇİM

1. Başkan Adaylığını Devredin

Yeni bir turun başlangıcında, Başkan isimliği saat yönünde hareket ederek yeni Başkan Adayı olan bir sonraki oyuncuya geçer.

2. Bir Şansölye Adayı Gösterin

Başkan Adayı, Şansölye isimliğini, seçilme yeterliliğine sahip herhangi bir oyuncuya vererek bir Şansölye Adayı belirler. Başkan Adayı, uzlaşma sağlamak ve Hükümetin seçilme olasılığını artırmak için masadakilerle Şansölye seçeneklerini tartışmakta serbesttir.

Seçilme Yeterliliği:

Son seçilen Başkan ve Şansölye "dönem sınırına" takıldıklarından Şansölye adayları gösterilemezler.

SEÇİLME YETERLİLİĞİNE DAİR:

- Dönem sınırları en son aday gösterilen ikili için değil, en son seçilmiş olan Başkan ve Şansölye için geçerlidir.

- *Dönem sınırları sadece Şansölye adaylığını etkiler fakat herkes her an Başkan olabilir, az önce Şansölye olan oyuncu bile.*

- *Oyunda sadece beş oyuncu kalmışsa, sadece son seçilen Şansölye bu tur Şansölye Adayı olmaya uygun değildir; son seçilen Başkan ise artık Şansölye Adayı olabilir.*

- *Seçilme yeterliliğini belli şekillerde etkileyen başka kurallar da vardır: Veto Yetkisi ve Seçim Takibi. Bunlar hakkında henüz kafa yormanıza gerek yok, yeri geldiğinde bunlardan da bahsedeceğiz.*

3. Hükümeti oylayın

Başkan Adayı, seçilme yeterliliğine sahip bir Şansölye Adayı belirledikten sonra oyuncular, herkes oylamaya hazır olana kadar kurulması teklif edilen hükümeti tartışabilirler. Adaylar da dâhil olmak üzere her oyuncu, kurulacak hükümet için oy kullanır. Herkes oy vermeye hazır olduğunda, herkesin oyunun belli olması için Oy Pusulası kartlarınızı aynı anda açın.

Oylamada eşitlik olursa veya oyuncuların çoğunluğu *Nein* (Hayır) oyu verirse:

Seçim başarısız olur. Başkan Adayı seçilme fırsatını kaçırmış ve Başkan isimliği saat yönünde bir sonraki oyuncuya geçer. Seçim Takibi pulu, bir kez ilerletilir.

Seçim Takibi: Eğer grubunuz arka arkaya üç kez hükümet kurulmasını engellerse, ülke kaosa sürüklenir. Hemen Politika destesinin en üstündeki Politikayı açın ve yürürlüğe koyun. Bu Politika ile kazanılacak yetki yok sayılır, ancak Seçim Takibi sıfırlanır ve işlemekte olan dönem sınırları unutulur. Tüm oyuncular sıradaki Seçimde Şansölye Adayı olmaya hak kazanır. Bu noktada Politika destesinde üçten az taş kaldıysa, bunları Iskarta destesiyle karıştırarak yeni bir Politika destesi oluşturun.

Yeni bir Politika taşı açılıp oynandığında - bu ister seçilmiş bir hükümet tarafından isterse de öfkeli halk tarafından yasalaştırılmış olsun - Seçim Takibi sıfırlanır.

Oyuncuların çoğunluğu *Ja!* (Evet) oyu verirse:

Başkan Adayı ve Şansölye Adayı, hükümeti kurarak yeni Başkan ve Şansölye olurlar.

► **Eğer üç veya daha fazla Faşist Politika hâlihazırda yasalaşmışsa:**

Yeni Şansölye'nin Hitler olup olmadığını sorun. Eğer öyleyse, oyun biter ve Faşistler kazanır. Aksi takdirde, diğer oyuncular Şansölye'nin Hitler olmadığından emin olurlar.

Olağan şekilde Yasama Oturumuna devam edin.

YASAMA OTURUMU

Yasama Oturumu sırasında Başkan ve Şansölye, yeni bir Politikayı yasalaştırmak için birlikte ve gizlilik içerisinde çalışırlar. Başkan, Politika destesinden en üstteki üç taşı çeker, gizlice inceler ve bir taşı ön yüzü aşağı bakacak şekilde Iskartaya atar. Kalan iki taş Şansölye'ye gider, o da gizlice bunları inceler, bir Politika taşını ön yüzü aşağı bakacak şekilde Iskartaya atar ve kalan Politikayı ilgili tahta üzerine ön yüzü yukarı bakacak şekilde yerleştirerek yasalaştırır.

Başkan ve Şansölye arasında sözlü ve sözsüz iletişim yasaktır. Başkan ve Şansölye, oynayacakları Politikaları RASTGELE SEÇEMEZ, birini Iskartaya atmadan önce taşları KARAMAZ veya gizlice ve kasten bir Politika seçmekten kaçınmak için başka akıllıca bir yöntem KULLANAMAZ. Ayrıca Başkan, her iki Politikayı da aynı anda vermeli, Şansölye'nin tepkisini ölçmek amacıyla teker teker vermemelidir. Rastgelelikten faydalanarak veya başka garip bir tercih usulü kullanarak elinizde ne olduğunu ima etmeye çalışmak oyunun ruhuna aykırıdır. Bunu yapmayın.

Iskartaya atılan Politika taşları asla oyunculara gösterilmemelidir. Oyuncular, yalan söylemekte serbest olan Başkan ve Şansölye'nin beyanlarıyla yetinmek zorundadırlar.

YALAN SÖYLEME MESELESİ: Sıklıkla, bazı oyuncular diğer oyuncuların bilmediği bir şeyler öğrenir; örneğin Başkan ve Şansölye'nin Politika taşlarını görmesi veya Başkan'ın birinin Parti Üyeliği kartını görmek için Soruşturma yetkisini kullanması gibi. Secret Hitler'de gizli bilgiler hakkında her zaman yalan söyleyebilirsiniz. Oyuncuların gerçeği söylemek zorunda oldukları tek zaman, oyunu bitiren, Hitler ile bağlantılı senaryolardır: Hitler olan oyuncu, suikasta uğrarsa veya üç Faşist Politika yasalaştıktan sonra Şansölye seçilirse, kendisinin Hitler olduğunu söylemek zorundadır.

Bir Yasama Oturumunun sonunda Politika destesinde üçten az taş kalmışsa, bunları Iskarta destesiyle birlikte kararak yeni bir Politika destesi oluşturun. Henüz kullanılmamış olan Politika taşları asla ifşa edilmemeli ve doğrudan yeni Politika destesinin üstüne yerleştirilmemelidir.

Hükümet, bir Başkanlık Yetkisini kapatan Faşist bir Politika yasalaştırırsa, görevdeki Başkan bu yetkiyi kullanır. İdari İşlemle devam edin.

Hükümet, Liberal veya bir Başkanlık Yetkisi sağlamayan Faşist bir Politika yasalaştırırsa, yeni bir Seçimle yeni tura başlayın.

İDARİ İŞLEM

Yeni yürürlüğe giren Faşist Politika bir Başkanlık Yetkisi sağlarsa, Başkan, sonraki tur başlamadan önce bu yetkiyi kullanmalıdır. Başkan bir yetkiyi kullanmadan önce konuyu diğer oyuncularla tartışmakta serbesttir, ancak yetkinin nasıl ve ne zaman kullanılacağına nihai olarak Başkan karar verir. Başkan yetkiyi kullanana kadar oyun devam edemez. Başkanlık Yetkileri tek seferliktir ve anında kullanılır; birikmez veya gelecek turlara aktarılmaz.

BAŞKANLIK YETKİLERİ



Bağlılık Soruşturması

Başkan, soruşturmak için bir oyuncu seçer. Soruşturulan oyuncu, Parti Üyeliği kartını (Gizli Rol kartını değil!) Başkan'a uzatır.



Başkan, oyuncunun bağlılığının ne tarafa olduğunu gizlice görür ve kartı oyuncuya geri verir. Soruşturmasının sonuçlarını paylaşım paylaşmamak (veya yalan beyanda bulunmak), Başkan'ın takdirine kalmıştır. Hiçbir oyuncu aynı oyunda birden fazla kez soruşturulamaz.

Özel Seçim İlanı

Başkan, masadaki herhangi bir oyuncuya Başkan isimliğini vererek onu sıradaki Başkan Adayı olarak ilan eder. Dönem sınırlaması olan oyuncular da dâhil olmak üzere her oyuncu Başkan olabilir. Yeni Başkan, seçilme yeterliliğine sahip bir oyuncuyu Şansölye Adayı olarak gösterir ve Seçim her zamanki gibi devam eder.

Özel Seçim, aradaki oyuncuları atlamaz. Bir Özel Seçimden sonra Başkan isimliği, Özel Seçimi yaptıran Başkanın solundaki oyuncuya geri döner.

Özel Seçim ilan eden Başkan, başkanlığı zaten sırası gelen oyuncuya devrederse, bu oyuncu arka arkaya iki kez Başkanlık için aday olabilir: bir kez Özel Seçim için ve bir kez de Başkanlık döngüsündeki normal sırası için.



Politika Öngörüsü

Başkan gizlice Politika destesinin en üstündeki üç taşa bakar ve ardından sıralamayı değiştirmeden bunları destenin en üstüne geri koyar.



İdam

Başkan, "[oyuncu adı]'yı resmen idam ediyorum" diyerek masadaki bir oyuncuyu idam eder. Eğer ölen oyuncu Hitler ise, oyun Liberallerin zaferiyle sonuçlanır. Eğer bu oyuncu Hitler değilse, kalan oyuncular ölenin bir Faşist mi yoksa bir Liberal mi olduğunu öğrenmemeli; masada oluşan yeni dengeyi kendileri bulmaya çalışmalıdırlar. İdam edilen oyuncu oyundan çıkarılır ve konuşamaz, oy kullanamaz veya aday olamaz.

VETO YETKİSİ

Veto Yetkisi, beş Faşist Politika yasalaştıktan sonra yürürlüğe giren özel bir kuraldır. Beşinci Faşist Politika yürürlüğe girdikten sonraki tüm Yasama Oturumlarında, Yürütme organı, kendisini teşkil eden Şansölye ve Başkan'ın ikisinin de kabul etmesi hâlinde, üç Politika taşını da ıskartaya atma yetkisine kalıcı olarak sahip olur.

Başkan üç Politika taşı çeker, birini ıskartaya atar ve kalan ikisini her zamanki gibi Şansölye'ye verir. Ardından Şansölye, Politikalarından birini yasalaştırmak yerine "Bu gündemi veto etmek istiyorum" diyebilir. Başkan "Vetoyu kabul ediyorum" diyerek onaylarsa, her iki Politika da ıskartaya atılır ve Başkan isimliği her zamanki gibi sola geçer. Başkan onay vermezse, Şansölye normal şekilde bir Politika yasalaştırmak zorundadır.

Veto Yetkisinin her kullanımı, işlemeyen bir hükümeti temsil eder ve Seçim Takibi pulunu bir ilerletir.

STRATEJİ NOTLARI

Herkes Liberal olduğunu iddia etmelidir. Liberal takım çoğunluğa sahip olduğundan, Faşist olduğunu iddia eden herhangi bir oyuncuyu kolayca saf dışı bırakabilir. Bir Faşistin kendini çoğunluğa ifşa etmesinin hiçbir avantajı yoktur. Ayrıca, Liberaller genellikle doğruyu söylemelidir. Liberaller oyunu bir bulmaca gibi çözmeye çalışırlar, bu nedenle yalan söylemek kendi takımlarına ciddi bir dezavantaj getirebilir.

Eğer Hitler rolünü ilk kez oynuyorsanız, unutmayın: mümkün olduğunca Liberal olun. Liberal Politikaları yasalaştırın. Liberal hükümetler lehine oy verin. Bebekleri öpün. Faşist partinin bir yandan Liberal Politikalar uygulamanız için size fırsat yaratıp, diğer yandan sıra kendilerine geldiğinde Faşizmi ilerleteceğine güvenin. Faşistler açıktan kötü adam gibi oynayarak değil, masayı kurnazca manipüle ederek ve Faşist Politikaları yasalaştırmak için doğru bahaneyi kollararak kazanırlar.

Oyunu yavaşlatmak ve eldeki bilgileri tartışmak sıklıkla Liberallerin yararına olur. Oylamayı aceleyle getirmek ve kafa karışıklığı yaratmak ise Faşistlere yarar.

Faşistler çoğu zaman altı Politikayı yasalaştırmak için değil, Hitler'i iktidara getirerek kazanırlar! Hitler'i seçtirmek opsiyonel veya ikincil bir kazanma koşulundan ziyade, başarılı bir Faşist stratejinin temelidir. Hitler, hep Liberal gibi davranmalı ve genelde yalan söylemekten veya diğer oyuncularla kavgaya ve tartışmaya girmekten kaçınmalıdır. Zamanı geldiğinde, Hitler'in seçilmek için Liberallerin güvenine ihtiyacı olacaktır. Sonuçta Hitler seçilemese bile, Liberaller arasında ekilen kuşku tohumu, oyunun sonlarına doğru Faşistlerin seçilmesinde kilit rol oynar.

Diğer oyuncuların bir işlemi neden yaptıklarını açıklamalarını isteyin. Özellikle Başkanlık Yetkileri söz konusu olduğunda bu daha da önemlidir - hatta bir adayın kimi soruşturmayı/atamayı/astırmayı düşündüğünü önceden sorun.

Eğer karşınıza Faşist bir Politika çıkarsa, bunun sadece üç olası sorumlusu vardır: Başkan, Şansölye veya Politika Destesi. Sizi bu pozisyona kimin (veya neyin) soktuğunu bulmaya çalışın.

TEŞEKKÜRLER

Mike, Tommy, Max ve Mac,

Shari Spiro, Ginny Miller, Dan Shapiro, Elan Lee, Mike Selinker, Luke Crane ve Kickstarter'daki diğer herkese, ayrıca Kickstarter üzerinden destek veren herkese, The Cards Against Humanity ekibine,

Erken dönemlerinde oyunu test eden Karlee, Tom, Maria, Trin, Andy, Cory, Katie, Veronica, Sandy, Greg, Andrew ile oyunun ilk sürümlerini geliştirmemizde bize yardımcı olan herkese,

Özellikle de bu oyunu hayata geçirmemize yardımcı olan 34.565 destekçimize teşekkürlerini sunarlar.

Oyunun kural kitabını gönüllü olarak Türkçeye çeviren **The Chicken Translator** da, oyunu PNP olarak kolayca erişime açan oyunun tasarımcılarına, BoardGameGeek.com üzerinden bu belgeyi indiren, beğeni ve GeekGold vererek çalışmalarını destekleyen Türk oyunculara ve son olarak sevgili arkadaşı Buğra'ya teşekkürlerini sunar. Daha fazlası için: thechickentranslator.blogspot.com

Secret Hitler, Kickstarter ile fonlanmıştır.

KÜNYE & LİSANS

Secret Hitler, Mike Boxleiter, Tommy Maranges, Max Temkin ve Mac Schubert tarafından tasarlanmıştır.

Secret Hitler, Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.



YAPABİLECEKLERİNİZ:

- **Paylaşma:** Oyunu herhangi bir ortamda veya formatta çoğaltma ve dağıtma
- **Uyarlama:** Oyunu remiksleme, dönüştürme ve üzerine inşa etme

KOŞULLAR:

- **Atıf:** Oyunumuzu kullanarak bir şey üretirseniz, bize atıfta bulunmanız ve bize geri bağlantı vermeniz ve neyi değiştirdiğinizi açıklammanız gerekir.
- **GayriTicari:** Oyunumuzu para kazanma amacıyla kullanamazsınız.
- **AynıLisanslaPaylaş:** Oyunumuzu remiksler, dönüştürür veya üzerine inşa ederseniz, çalışmanızı bizim de kullandığımız Creative Commons lisansı (BY-NC-SA 4.0) ile yayınlamalısınız.
- **Ek kısıtlama yok:** Çalışmanıza, başkalarının lisansımızın izin verdiği herhangi bir şeyi yapmasını yasal olarak kısıtlayan hukuki şartlar veya teknolojik önlemler uygulayamazsınız. Bu, bizim onayımız olmadan oyunumuzu kullanarak herhangi bir uygulama mağazasına bir şey yükleyemeyeceğiniz anlamına gelir.

Creative Commons hakkında daha fazla bilgi için: [CreativeCommons.org.tr](https://creativecommons.org.tr) (Lisansımıza, [CreativeCommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.tr](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.tr) adresinden erişebilirsiniz).