

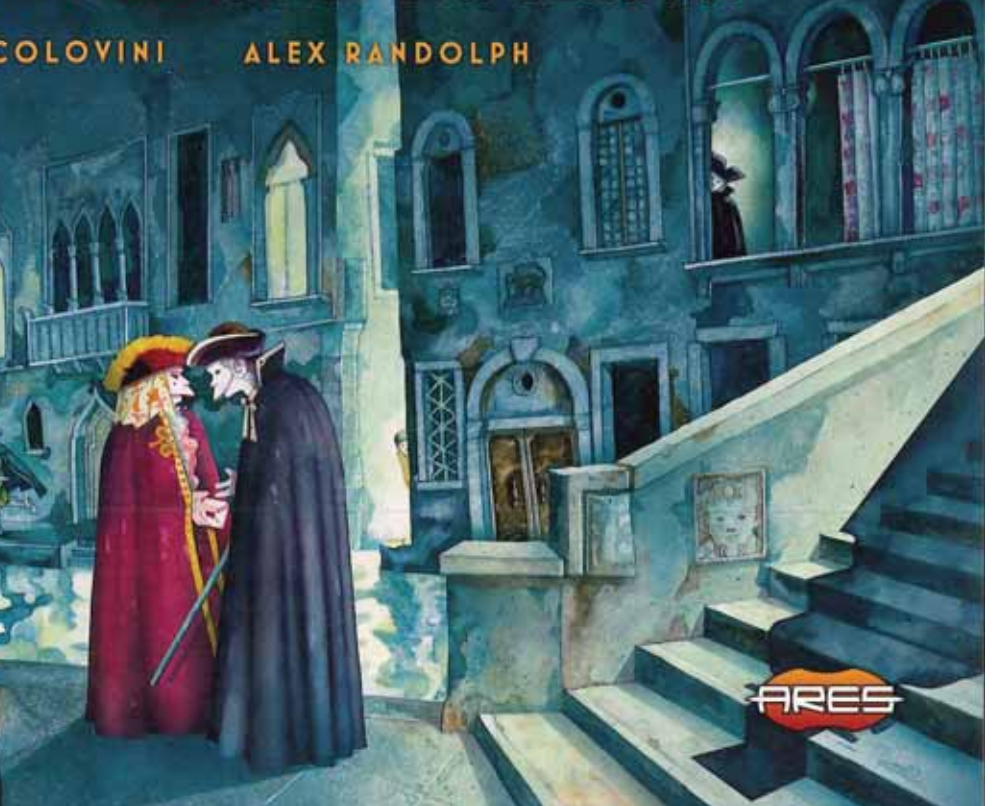
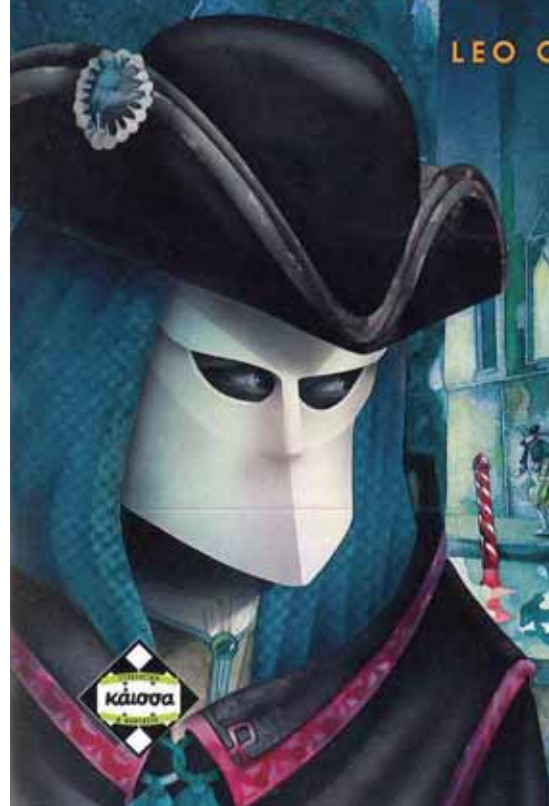


Ανκορνιτό

ΚΑΡΝΑΒΑΛΙ ΚΑΤΑΣΚΟΠΩΝ ΣΤΗ ΒΕΝΕΤΙΑ

LEO COLOVINI

ALEX RANDOLPH



ΣΥΝΟΜΩΣΙΑ ΣΤΗ ΒΕΝΕΤΙΑ

ΤΟ ΚΑΡΝΑΒΑΛΙ ΤΗΣ ΒΕΝΕΤΙΑΣ. Η νύχτα είναι γεμάτη με χαρούμενες φωνές, τραγούδια, γέλια και μεταμφιεσμένους που τρέκουν σε κάθε γωνιά και στενό της πόλης.

Μπλεγμένοι με το πλήθος σε αυτή την εορταστική ατμόσφαιρα είναι τέσσερις ασυνήθιστοι χαρακτήρες, πραγματικοί εξιέρ της παραπλάνησης. Έχουν την ικανότητα να μεταμφιέζονται, καθώς γλιστρούν μέσα στη νύχτα πραγματοποιώντας τις αποστολές τους.

Αυτοί οι τέσσερες ειδικοί της μεταμφίεσης (ένας από τους οποίους είναι ΕΣΣΕΠ) είναι:



Ο Lord Fiddlebottom εργάζεται πολλά χρόνια για τις Μυστικές Υπηρεσίες, από τότε που δεν ήταν και τόσο μυστικός. Ένας αξιοπρεπής χαρακτήρας, ένας άντρας με αμέτρητο πλούτο - ο οποίος συνασπείρεται όλους τους Ευρωπαίους ευγενείς. Έφτασε στη Βενετία με το πολυτελές γιοι του, το «Μάτα Χάρι Ζ». Όμως τα πολλά χρόνια διπλής ζωής αρχίζουν και δείχνουν τις συνέπειές τους. Αυτό φαίνεται, εκτός των άλλων, και από το **μόνιμο τικ στο δεξί του μάτι.**

Ο Colonel Bubble ήταν το δεξί χέρι του Lord Fiddlebottom για πολλά χρόνια. Στρατολογηθηκε αμέσως μετά την αποχώρησή του από το στρατό, όπου είχε διακριθεί για την ίδρυση της Βασιλικής Ταξιαρχίας της Φούσκας. Λέγεται ότι ακόμα και μπροστά στο μεγαλύτερο κίνδυνο, είναι απίστευτα άνετος και ήρεμος. Στους κύκλους των πρακτόρων, είναι γνωστός για το πόσο ετοιμόλογος είναι, αλλά και για τη συνήθειά του να **τραβάει το αριστερό του αυτί.**



Ο Agent X είναι εξαιρετικά πανούργος, υπερβολικά μυστικοπαθής και απίστευτα μοκθρός. Κανείς δεν γνωρίζει λεπτομέρειες για το σκοτεινό παρελθόν του, κυκλοφορεί όμως η φήμη ότι αυτό τον καιρό βρίσκεται στη Βενετία. Είναι ένας τέλειος επαγγελματίας και εντελώς αδιάτακτος. Ξέρει τόσο καλά να περνάει απαρατήρητος ώστε, αν σταθεί ακίνητος μπροστά σε ένα σκοασμένο τοίχο, σχεδόν εξαφανίζεται. Θα ήταν ο ιδανικός πράκτορας αν δεν ήταν **μόνιμως συνοφρυωμένος.**

Η Madame Zsa Zsa ισχυρίζεται ότι ήταν διάσημη χορεύτρια στα νιάτα της. Στην πραγματικότητα όμως, ήταν ακροβάτης, πράγμα που εφτιγει την περίεργη προσωπικότητά της. Λέγεται επίσης ότι κάποια στιγμή βρέθηκε μπλεγμένη σε ακριλεγόμενες επικοινωνιακές συμφωνίες, στις οποίες οι ταπικές αρχές έκαναν τα στραβά μάτια. Σε ορισμένους κύκλους είναι γνωστή ως κατάσκοπος και αυτό τον καιρό συνεργάζεται με τον διαβόητο Agent X. Θεωρεί τον εαυτό της αριστοκρατικής καταγωγής και γι' αυτό συχνά σπκάνει ψηλά τη μύτη της.



Υπάρχει και ένας πέμπτος χαρακτήρας, ο γεμάτος περιέργεια **Πρέσβης**. Είναι φιλικός με όλους, αποδεδειγμένα γνωρίζει πολλά και είναι πάντα παρών στα πάρτι. Τρελαίνεται για κουτσομπολιό μαζεύοντας πληροφορίες, τις οποίες καταγράφει και φυλάει στο θησαυροφυλάκιο της πρεσβείας.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΕΝΙΚΑ

ΤΟ ΙΝΚΟΓΚΝΙΤΟ είναι για 3-5 παίκτες.

Σκοπός του κάθε πράκτορα είναι να ολοκληρώσει μια αποστολή, μαζί με το συνεργάτη του. Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού οι παίκτες δεν γνωρίζουν ούτε ποιος είναι ο συνεργάτης τους, ούτε ποια είναι η αποστολή που πρέπει να ολοκληρώσουν.

Στο παιχνίδι για 4, κάθε παίκτης καθοδηγεί έναν από τους τέσσερις μυστικούς πράκτορες. Οι τέσσερις χαρακτήρες είναι δυο ζεύγη συνεργατών: **ο Lord Fiddlebottom** και **ο Colonel Bubble** είναι πάντα συνεργάτες ενάντια στον **Agent X** και την **Madame Zsa Zsa**.

Καθένας από τους πράκτορες αντιπροσωπεύεται από μια διαφορετική φιγούρα, με διαφορετικό σωματότυπο: ψηλός, κοντός, κοντρός, αδύνατος. Μόνο μια από αυτές αντιπροσωπεύει τον χαρακτήρα που ελέγχει. Οι υπόλοιπες τρεις αντιπροσωπεύουν κατασκόπους φιλικούς προς αυτόν, οι οποίοι προσπαθούν να μπερδέψουν τους αντιπάλους.

Στο γύρο του, κάθε παίκτης χρησιμοποιεί το Φάντασμα για να καθορίσει τις τρεις κινήσεις του. Ο παίκτης μετακινεί τις φιγούρες του, προσπαθώντας να φτάσει σε θέσεις όπου ήδη βρίσκονται φιγούρες άλλων παικτών ή ο Πρέσβης.

Όταν στην ίδια θέση βρεθούν περισσότερες φιγούρες, ο ενεργός παίκτης αποκτάει το δικαίωμα να «κάνει ερωτήσεις» και να δει κάποιες από τις κάρτες του άλλου παίκτη. Με τη μέθοδο των αποκλεισμών, μπορεί να βγάλει συμπεράσματα για την ταυτότητα και τον σκοπό των άλλων.

Ο πρώτος στόχος κάθε πράκτορα είναι να ανακαλύψει ποιος είναι ο συνεργάτης του. Αυτός ο συνεργάτης έχει το άλλο μισό του «κώδικα» που υποδεικνύει ποια είναι η αποστολή τους.

Αφού ανακαλύψει (ή νομίζει ότι έχει ανακαλύψει) την πραγματική ταυτότητα των άλλων παικτών, ένας πράκτορας πρέπει να ανταλλάξει την κάρτα μυστικής αποστολής του με τον συνεργάτη του. Αυτό θα αποκαλύψει την αποστολή τους και πως θα την ολοκληρώσουν.

Αν ένας από τους πράκτορες μιας ομάδας ολοκληρώσει την αποστολή, κερδίζει και ο συνεργάτης του.

Υπάρχει ένας ακόμη χαρακτήρας με σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι, ο Πρέσβης. Αυτός μπορεί να δώσει πληροφορίες σχετικά με τους υπόλοιπους χαρακτήρες. Όλοι θέλουν να τον γνωρίσουν γιατί είναι καλά πληροφορημένος και μπορεί να φανεί χρήσιμος, γι' αυτό κρατάτε τον μακριά από τους αντιπάλους σας.

Σε αυτή την έκδοση του **INKOΓΚΝΙΤΟ** περιλαμβάνονται και δυο παραλλαγές:

- Μια παραλλαγή για 3 παίκτες, όπου ένας από τους παίκτες είναι μόνος του, χωρίς συνεργάτη.
- Μια παραλλαγή για 5 παίκτες, όπου ο πέμπτος παίκτης ελέγχει τον Πρέσβη. Ο σκοπός του είναι να ανακαλύψει την αλήθεια για τους τέσσερις πράκτορες.

Οι παίκτες χρειάζονται έμπνευση, πονηριά και γρήγορη σκέψη για να αποκαλύψουν τη δολοπλοκία και να ολοκληρώσουν την αποστολή τους κερδίζοντας το παιχνίδι. Κανείς δεν είναι ασφαλής στο **INKOΓΚΝΙΤΟ**... είστε έτοιμοι να αποδεχτείτε την πρόκληση;

ΥΛΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1 Βιβλίο οδηγιών

1 Ταμπλό

16 Φιγούρες σε 4 χρώματα

1 Φιγούρα (μαύρη) Πρέσβη

1 Φάντασμα της Βενετίας με 10 χρωματιστές μπίλιες

4 Διαβατήρια

1 Σημειωματάριο

32 κάρτες (4 σετ των 8 καρτών). Κάθε σετ περιλαμβάνει:

- 4 κάρτες Ταυτότητας (Lord F, Colonel B, Agent X, Madam Z)
- 4 κάρτες Σωματότυπου (ψηλός, κοντός, χοντρός, αδύνατος)

12 Μυστικές κάρτες:

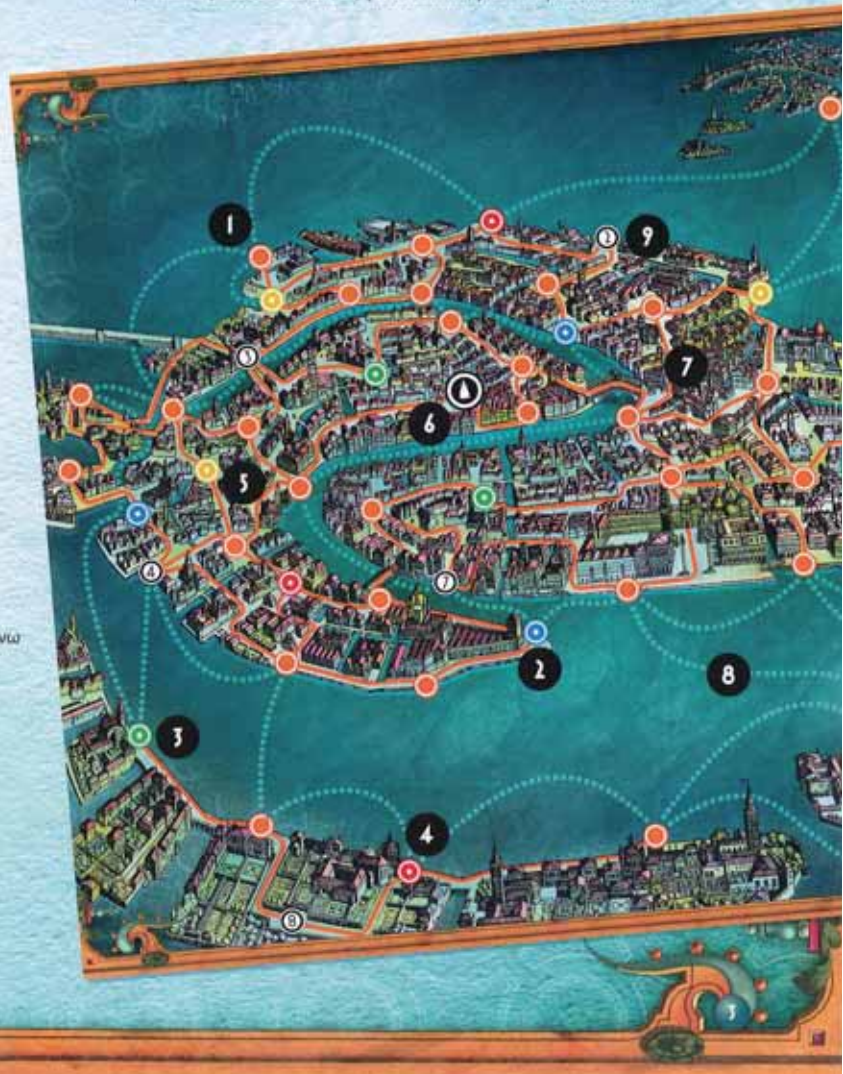
- 4 κάρτες Ταυτότητας (όπως παραπάνω)
- 4 κάρτες Σωματότυπου (όπως παραπάνω)
- 4 κάρτες Αποστολών (A, B, C, D)

ΤΑΜΠΛΟ

Το ταμπλό είναι ο χάρτης της Βενετίας, με τα νησιά και τα κανάλια της. Πάνω στο χάρτη είναι σημειωμένα ορισμένα σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού:

- 1 Πορτοκαλί Κύκλοι**
Θέσεις που χρησιμοποιούν οι φιγούρες στο παιχνίδι.
- 2 Μπλε Κύκλοι**
Αρχικές θέσεις για τις φιγούρες του μπλε παίκτη.
- 3 Πράσινοι Κύκλοι**
Αρχικές θέσεις για τις φιγούρες του πράσινου παίκτη.
- 4 Κόκκινοι Κύκλοι**
Αρχικές θέσεις για τις φιγούρες του κόκκινου παίκτη.

- 5 Κίτρινοι Κύκλοι**
Αρχικές θέσεις για τις φιγούρες του κίτρινου παίκτη.
- 6 Κύκλος Πρεσβείας**
Αρχική θέση για τον Πρέσβη.
- 7 Πορτοκαλί Γραμμές**
Αυτές είναι οι διαδρομές ξηράς.
- 8 Μπλε γραμμές**
Αυτές είναι οι θαλάσσιες διαδρομές.
- 9 Αριθμημένοι κύκλοι**
Αυτές οι ειδικές θέσεις είναι οι τελικοί προορισμοί στους οποίους πρέπει να φτάσουν οι παίκτες για να ολοκληρώσουν μια αποστολή.





ΦΙΓΟΥΡΕΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Στο **INKOGNITO** κάθε μυστικός πράκτορας έχει τέσσερις πιθανούς σωματότυπους, οι οποίοι αντιπροσωπεύονται από τέσσερις διαφορετικές φιγούρες του ίδιου χρώματος.

ΦΙΓΟΥΡΑ ΠΡΕΣΒΗ

Αυτός ο ειδικός χαρακτήρας ξέρει κάτι για όλους και μοιράζεται τις πληροφορίες του με όποιον του ζητήσει μια «ιδιωτική συνάντηση». Στην παραλλαγή 5 παικτών (βλ. σελ. 10) έχει ένα πιο ενεργό ρόλο και ελέγχεται από έναν από τους παίκτες.



ΦΑΝΤΑΣΜΑ ΤΗΣ ΒΕΝΕΤΙΑΣ

Υποδεικνύει τυχαία τις κινήσεις στους παίκτες. Κάθε χρωματιστή μπιλία παρέχει μια διαφορετική ενέργεια κίνησης στον ενεργό παίκτη.

ΔΙΑΒΑΤΗΡΙΑ

Αυτά τα ειδικά παραβάν επιτρέπουν στους παίκτες να διατηρούν μυστικές τις πληροφορίες τους κατά τη διάρκεια της έρευνας: τις κάρτες τους και τη σελίδα του σημειωματάριου με τις πληροφορίες που έχουν μαζέψει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Δείχνουν επίσης τις αποστολές που πρέπει να ολοκληρώσουν οι παίκτες για να μπορέσουν να νικήσουν.



ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες κάνουν πολλές ερωτήσεις για να μαζέψουν πληροφορίες σχετικά με τους υπόλοιπους χαρακτήρες. Οι σελίδες του σημειωματάριου τους βοηθούν να καταγράφουν τις απαντήσεις.



ΚΑΡΤΕΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΣΩΜΑΤΟΤΥΠΟΥ

Αυτές οι κάρτες (4 σετ των 8 καρτών) χρησιμοποιούνται από τους παίκτες για να απαντήσουν στις ερωτήσεις των υπολοίπων παικτών σχετικά με την ταυτότητα και το σωματότυπο του χαρακτήρα τους.



ΜΥΣΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

Αυτές οι κάρτες μοιράζονται τυχαία στους παίκτες για να καθορίσουν την πραγματική τους ταυτότητα, σωματότυπο και αποστολή. Οι παίκτες τις κρατούν πίσω από το διαβατήριό τους, κρυφές από τους υπόλοιπους παίκτες.



ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΦΙΓΟΥΡΩΝ

Πριν παίξετε για πρώτη φορά, συναρμολογήστε τις φιγούρες και το Φάντασμα.

1. ΟΙ ΧΡΩΜΑΤΙΣΤΕΣ ΦΙΓΟΥΡΕΣ

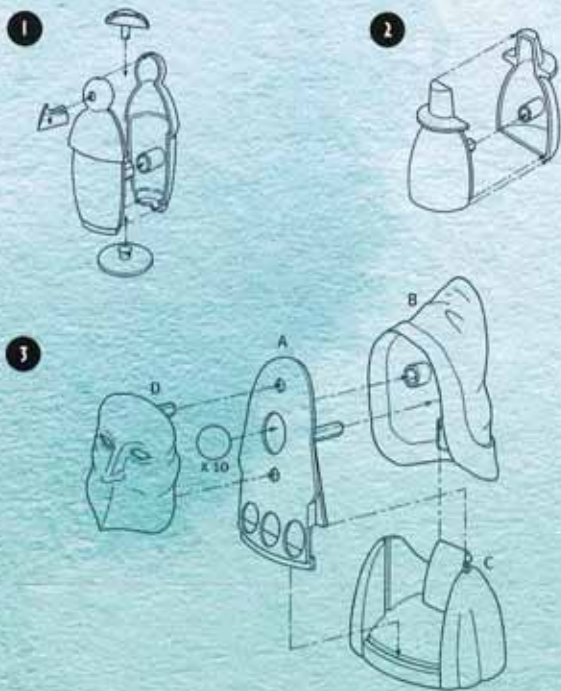
Ενώστε το μπροστινό και το πίσω μισό κάθε φιγούρας του ίδιου μεγέθους και χρώματος, αφού τα ακουμπήσετε πρώτα πάνω στη βάση της (βλ. εικ.1). Στη συνέχεια τοποθετήστε τη μάσκα και το καπέλο.

2. Η ΦΙΓΟΥΡΑ ΤΟΥ ΠΡΕΣΒΗ

Απλά ενώστε το μπροστινό και το πίσω μέρος της φιγούρας (βλ. εικ.2)

3. ΤΟ ΦΑΝΤΑΣΜΑ

Ενώστε τα κομμάτια Α και Β (βλ. εικ.3) και στη συνέχεια ενώστε τα με το κομμάτι C. Ρίξτε τις δέκα χρωματιστές μπίλιες μέσα στο άνοιγμα του κομματιού Α και στη συνέχεια τοποθετήστε τη μάσκα στη θέση της για να καλυφθεί το άνοιγμα.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Οι ακόλουθοι κανόνες ισχύουν για το παιχνίδι 4 παικτών.

Δείτε τη σελίδα 10 για τις αλλαγές στην προετοιμασία όταν παίζουν 3 ή 5 παίκτες.

Τοποθετήστε το Φάντασμα στην περιοχή της λίμνης στην πάνω αριστερή γωνία του ταμπλό.

Τοποθετήστε τον Πρέσβη στον μαύρο κύκλο που περιέχει τη φιγούρα του. Αυτή είναι η Πρεσβεία.

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει ένα πλήρες σετ υλικών για το χρώμα αυτό: 4 φιγούρες, 8 κάρτες και 1 διαβατήριο.

Τέσσερις από τις κάρτες είναι **κάρτες ταυτότητας** - μια για καθένα από τους διαφορετικούς χαρακτήρες του παιχνιδιού.

Οι υπόλοιπες τέσσερις κάρτες είναι **κάρτες σωματότυπου**, οι οποίες αντιστοιχούν στις φιγούρες - μια για κάθε ένα από τα τέσσερα είδη σωματότυπου που μπορεί να έχει ένας χαρακτήρας: ψηλός, κοντός, κοντρός αδύνατος.

Τοποθετήστε όπως επιθυμείτε τις φιγούρες σας στις τέσσερις θέσεις του χρώματος σας.

Πάρτε μια σελίδα από το σημειωματάριο και γράψτε τα ονόματα και τα χρώματα των άλλων παικτών στην πιο αριστερή στήλη, στις τρεις πρώτες γραμμές. Η τέταρτη γραμμή χρησιμοποιείται για να σημειώσετε τις πληροφορίες που δείχνετε στους άλλους παίκτες.

Λυγίστε το διαβατήριο και τοποθετήστε το μπροστά σας σαν προστατευτικό παραβάν πίσω από το οποίο μπορείτε να συμπληρώνετε τη σελίδα σας. Στο εσωτερικό κάθε διαβατηρίου υπάρχει η λίστα των μυστικών αποστολών.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες προσπαθούν να ανακαλύψουν την αποστολή που πρέπει να ολοκληρώσουν.

Χωρίστε τις 12 γκρι μυστικές κάρτες σε τρεις κατηγορίες (ταυτότητα, σωματότυπου και αποστολή). Ένας παίκτης παίρνει τις τέσσερις κάρτες ταυτότητας, τις ανακατεύει και μοιράζει από μία κλειστή σε κάθε παίκτη (και στον εαυτό του).

Ο επόμενος παίκτης μοιράζει με τον ίδιο τρόπο τις τέσσερις κάρτες σωματότυπου και ο τρίτος παίκτης μοιράζει τις κάρτες αποστολών. Στη συνέχεια κάθε παίκτης κοιτάζει τις τρεις κάρτες που πήρε, οι οποίες του αποκαλύπτουν τα ακόλουθα:

- **1 κάρτα ταυτότητας**, η οποία του λέει ποιος είναι από τους 4 πράκτορες
- **1 κάρτα σωματότυπου**, από την οποία μαθαίνει τον πραγματικό σωματότυπο του πράκτορά του (οι υπόλοιπες φιγούρες του χρώματός του είναι φιλικόι κατάσκοποι).
- **1 κάρτα αποστολής**, η οποία, όταν ενωθεί με την κάρτα αποστολής του προς το παρόν αγνώστου συνεργάτη του, δείχνει πώς θα κερδίσουν το παιχνίδι.

Μην αφήσετε κανέναν άλλο παίκτη να δει αυτές τις κάρτες, ακόμα και άθελά του. Όλες αυτές οι πληροφορίες πρέπει να παραμείνουν κρυφές μέχρι να τις αποκαλύψετε στις συναντήσεις με τους άλλους παίκτες.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Τυχαία επιλέξτε τον πρώτο παίκτη. Αφού ο πρώτος παίκτης ολοκληρώσει το γύρο του, οι υπόλοιποι ακολουθούν δεξιόστροφα.

Στη διάρκεια του γύρου του, κάθε παίκτης ολοκληρώνει τα ακόλουθα βήματα με τη σειρά:

- 1. Κίνηση
- 2. Συνάντηση με Χαρακτήρες, Υποβολή Ερωτήσεων και Απομάκρυνση

1. ΚΙΝΗΣΗ

Στο γύρο σας, ανακινήστε δυνατά το Φάντασμα και ακουμπήστε το σταθερά πάνω στο τραπέζι. Οι τρεις χρωματιστές μπίλιες που θα εμφανιστούν κάτω από τη μάσκα καθορίζουν τις τρεις ενέργειες κίνησής σας.

- Μπορείτε να μετακινήσετε μια από τις φιγούρες σας μια θέση σε διαδρομή Ξηρά (πορτοκαλί γραμμές).
- Μπορείτε να μετακινήσετε μια από τις φιγούρες σας μια θέση σε θαλάσσια διαδρομή (μπλε διακεκομμένες γραμμές).
- Μπορείτε να μετακινήσετε μια από τις φιγούρες σας μια θέση σε Ξηρά ή Θάλασσα.
- Μπορείτε να μετακινήσετε μια από τις φιγούρες ενός άλλου παίκτη μια θέση σε Ξηρά ή Θάλασσα.
- Μπορείτε να μετακινήσετε τον Πρέσβη μια θέση σε Ξηρά ή Θάλασσα.



Σημείωση: Δεν είναι υποχρεωτικό να χρησιμοποιήσετε και τις τρεις ενέργειες κίνησης.

Όταν η κίνηση ολοκληρωθεί, προχωρήστε στη Συνάντηση με Χαρακτήρες και Υποβολή Ερωτήσεων (σελ. 7).

ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΤΩΝ ΔΙΚΩΝ ΣΑΣ ΦΙΓΟΥΡΩΝ

Οι **πορτοκαλί, μπλε** και **άσπρες** μπίλιες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μετακινήσετε τις δικές σας φιγούρες με όποιο τρόπο θέλετε.

Για παράδειγμα, μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε όλες σε μια από τις φιγούρες σας, μετακινώντας τη τρεις φορές, ή να μετακινήσετε τρεις διαφορετικές φιγούρες μια φορά, ή να μετακινήσετε μια φιγούρα δυο φορές και μια άλλη μόνο μια φορά.

Οι ακόλουθες κινήσεις επιτρέπονται όταν μετακινείτε τη φιγούρα σας:

- Μπορείτε να μετακινήσετε τις φιγούρες σας σε θέση όπου βρίσκεται φιγούρα άλλου παίκτη.
- Μπορείτε να μετακινήσετε μια από τις φιγούρες σας στη θέση που βρίσκεται η φιγούρα του Πρέσβη.
- Μπορείτε να μετακινήσετε τις φιγούρες σας μέσα από θέσεις που βρίσκονται άλλες φιγούρες χωρίς να σταματήσετε.

Θα πρέπει επίσης να προσέξετε τους ακόλουθους περιορισμούς:

- Δεν επιτρέπεται να τελειώσετε την κίνησή σας σε θέση όπου βρίσκεται άλλη δική σας φιγούρα.
- Αν μετακινήσετε μια από τις φιγούρες σας σε θέση που βρίσκεται φιγούρα άλλου παίκτη, τότε δεν επιτρέπεται να μετακινήσετε και άλλη φιγούρα σας σε θέση που βρίσκεται άλλη φιγούρα του ίδιου παίκτη.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΚΙΝΗΣΗΣ

Ο Λεωνίδας είναι ο πράσινος παίκτης. Ανακινεί το Φάντασμα και φέρνει μια πορτοκαλί, μια μπλε και μια άσπρη μπίλια.

- Χρησιμοποιεί την πορτοκαλί μπίλια για να μετακινήσει μια από τις φιγούρες του πλησιέστερα στην Πρεσβεία (1).
- Χρησιμοποιεί την μπλε μπίλια για να μετακινήσει μια άλλη φιγούρα του μέσα στο κανάλι στη θέση #4 (2).
- Τέλος, χρησιμοποιεί την άσπρη μπίλια ως μετακίνηση σε Ξηρά για να συνεχίσει να μετακινεί τη φιγούρα του στη μπλε θέση, ώστε να θέσει ερωτήσεις στον μπλε παίκτη (3).

ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΑΛΛΩΝ ΦΙΓΟΥΡΩΝ

● Αν έρθει **μαύρη** μπίλια, μπορείτε να μετακινήσετε τον Πρέσβη μια θέση, σε ξηρά ή θάλασσα. Μπορείτε να τον μετακινήσετε σε θέση όπου βρίσκεται μια δική σας φιγούρα, για να του κάνετε ερωτήσεις, δεν μπορείτε όμως να μετακινήσετε τον Πρέσβη σε θέση όπου βρίσκεται φιγούρα άλλου παίκτη.

● Αν έρθει **μοβ** μπίλια, μπορείτε να μετακινήσετε μια φιγούρα αντίπαλου παίκτη μια θέση, σε ξηρά ή θάλασσα. Μπορείτε να μετακινήσετε την αντίπαλη φιγούρα σε θέση όπου βρίσκεται μια δική σας φιγούρα (για να πάρετε πληροφορίες από αυτό τον παίκτη), δεν μπορείτε όμως να την μετακινήσετε σε θέση όπου βρίσκεται φιγούρα τρίτου παίκτη ή του Πρέσβη.

ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ ΜΕ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΚΑΙ ΥΠΟΒΟΛΗ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ

Οι φιγούρες σας πρέπει να βρίσκονται σε θέσεις στις οποίες βρίσκονται άλλοι πράκτορες, ή ο Πρέσβης, για να μαζέψετε πληροφορίες.

Υπάρχουν δυο τρόποι να συναντήσετε μια άλλη φιγούρα:

- Να μετακινήσετε μια από τις δικές σας φιγούρες σε θέση στην οποία βρίσκεται η άλλη φιγούρα.
- Να μετακινήσετε την άλλη φιγούρα σε θέση στην οποία βρίσκεται μια από τις δικές σας φιγούρες. Αυτό είναι δυνατό αν φέρατε μαύρη ή μοβ μπίλια στο Φάντασμα.

Όταν συναντάτε μια άλλη φιγούρα, πρέπει να κάνετε ερωτήσεις στον παίκτη και μετά να απομακρύνετε τη φιγούρα του σε μια άλλη ελεύθερη θέση (βλ. Απομάκρυνση παρακάτω) της επιλογής σας.

Αντί να κάνετε ερώτηση, μπορείτε να μετακινήσετε τη δική σας φιγούρα μια ακόμα θέση (είτε σε ξηρά είτε σε θάλασσα).

Όμως, αν το κάνετε, δεν μπορείτε να μετακινηθείτε σε θέση όπου βρίσκεται άλλη φιγούρα.

Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο προς το τέλος του παιχνιδιού, όταν δεν χρειάζεστε άλλες πληροφορίες.

ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΣΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ ΠΡΑΚΤΟΡΕΣ

Αν τελειώσετε την κίνησή σας σε θέση όπου βρίσκεται φιγούρα άλλου παίκτη, έχετε το δικαίωμα να δείτε τρεις από τις κάρτες του.

Όταν κάνετε μια ερώτηση:

- Μπορείτε να ρωτήσετε τον άλλο παίκτη σχετικά με την **ταυτότητά** του. Πρέπει να σας δείξει (κρυφά από τους υπόλοιπους) δυο από τις κάρτες ταυτότητάς του και μια από τις κάρτες σωματότυπού του.

Τουλάχιστον μια από αυτές τις τρεις κάρτες πρέπει να είναι σωστή

- Μπορείτε να ρωτήσετε τον άλλο παίκτη σχετικά με τον **σωματότυπό** του. Πρέπει να σας δείξει (κρυφά από τους υπόλοιπους) δυο από τις κάρτες σωματότυπού του και μια από τις κάρτες ταυτότητάς του.

Τουλάχιστον μια από αυτές τις τρεις κάρτες πρέπει να είναι σωστή

Να θυμάστε: Στο γύρο σας, οι φιγούρες σας επιτρέπεται να συναντήσουν φιγούρες διαφόρων παικτών, όχι όμως περισσότερες από μια του ίδιου παίκτη.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΚΙΝΗΣΗΣ

Η Φαίνη είναι η κόκκινη παίκτρια. Ανακινεί το Φάντασμα και φέρνει μαύρη, μοβ και πορτοκαλί μπίλια.

● Χρησιμοποιεί την πορτοκαλί μπίλια για να μετακινήσει μια από τις φιγούρες της στην Ξηρά (1).

● Χρησιμοποιεί τη μοβ μπίλια για να μετακινήσει την κίτρινη φιγούρα στην ίδια θέση (2), ώστε να κάνει ερωτήσεις στον κίτρινο παίκτη.

● Τέλος, χρησιμοποιεί τη μαύρη μπίλια για να μετακινήσει τον Πρέσβη (3).

ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΣΤΟΝ ΠΡΕΣΒΗ

Αν τελειώσετε την κίνησή σας στη θέση που βρίσκεται ο Πρέσβης, μπορείτε να ζητήσετε να δείτε είτε δυο κάρτες ταυτότητας είτε δυο κάρτες σωματότυπου οποιουδήποτε παίκτη της επιλογής σας.

Μια από αυτές τις δυο κάρτες πρέπει να είναι σωστή.

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

Όταν παίρνετε πληροφορίες από τους αντιπάλους σας, θα χρειαστεί να τις καταγράψετε για να τις θυμάστε αργότερα στο παιχνίδι.

Κάθε φορά που βλέπετε τις κάρτες άλλου παίκτη, καλό είναι να καταγράφετε τις πληροφορίες στη σελίδα σας, στην κατάλληλη γραμμή γι' αυτό τον παίκτη.

Μετά από έναν αριθμό ερωτήσεων, με τη βοήθεια αυτών των σημειώσεων, θα αρχίσετε να αποκτάτε μια εικόνα της ταυτότητας και του σωματότυπου των άλλων παικτών.

Επιπλέον, σας προτείνουμε να καταγράφετε (χρησιμοποιώντας διαφορετικό σύμβολο και γράφοντας στην τέταρτη γραμμή της σελίδας σας) ποιες από τις δικές σας κάρτες έχετε δείξει στους άλλους παίκτες, για να αποφύγετε να δείξετε τις ίδιες κάρτες δυο φορές και να πληρώσετε την ποινή γι' αυτό το λάθος.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Η Φαίνη είναι ο Lord Fiddlebottom. Μετακινεί μια από τις φιγούρες της σε θέση που βρίσκεται μια από τις φιγούρες του Λεωνίδα, και τον ρωτάει σχετικά με τον σωματότυπό του.

Ο Λεωνίδας δείχνει στη Φαίνη τις κάρτες σωματότυπου «Κοντός» και «Ψηλός» και την κάρτα ταυτότητας «Colonel Bubble». Η Φαίνη καταγράφει στη σελίδα της τις κάρτες που της έδειξε ο Λεωνίδας και ο Λεωνίδας καταγράφει στη δική του σελίδα ποιες κάρτες έδειξε στη Φαίνη.

Στον επόμενο γύρο, μια από τις φιγούρες της Φαίνης συναντάει τον Πρέσβη. Χρησιμοποιώντας την ιδιότητα του Πρέσβη, η Φαίνη ρωτάει τον Λεωνίδα σχετικά με την ταυτότητά του.

Ο Λεωνίδας της δείχνει τον «Lord Fiddlebottom» και τον «Agent X». Όμως η Φαίνη είναι ο Lord Fiddlebottom! Έτσι, αφού η μια από τις δυο κάρτες πρέπει να είναι σωστή, η Φαίνη καταλαβαίνει ότι ο Λεωνίδας είναι ο Agent X.

Την ίδια στιγμή, η Φαίνη μπορεί να συμπεράνει ότι ο Λεωνίδας, ως Agent X, είναι είτε «Κοντός» είτε «Ψηλός», αφού τουλάχιστον μια κάρτα από την πρώτη ερώτηση πρέπει να είναι σωστή. Η Φαίνη μπορεί να σημειώσει αυτές τις πληροφορίες στη σελίδα της και να συνεχίσει το κυνήγι των πληροφοριών.

ΔΕΙΧΝΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΙΔΙΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΔΥΟ ΦΟΡΕΣ

Είναι σημαντικό να θυμάστε ότι δεν επιτρέπεται να δείξετε την ίδια τριάδα καρτών στον ίδιο παίκτη περισσότερες από μια φορές.

Αν κατά λάθος δείξετε την ίδια τριάδα καρτών στον ίδιο παίκτη για δεύτερη φορά και σας το επισημάνει, θα πρέπει τότε να του δείξετε μια κάρτα λιγότερη (από τις ίδιες), και τουλάχιστον μια από τις δυο κάρτες να είναι σωστή.

Αν δείξετε την ίδια τριάδα στον ίδιο παίκτη και τρίτη φορά, ως ποινή θα πρέπει να του δείξετε την σωστή κάρτα.

Αν ένας παίκτης αμφισβητήσει την επισημάνσή σας ότι σας δείχνει την ίδια τριάδα για δεύτερη (ή τρίτη) φορά, θα πρέπει να αποδείξετε ότι έχετε δική δείνοντάς του τις σημειώσεις σας (όχι ζαβολιές!).

Αν δεν μπορείτε να το κάνετε, θα πρέπει να αρκεστείτε στις κάρτες που σας δείχνει.

Επιπλέον, όταν δείχνετε τις κάρτες σας σε έναν άλλο παίκτη του οποίου η φιγούρα κάνει ρωτήσεις στον Πρέσβη, δεν επιτρέπεται να του δείξετε ένα ζευγάρι καρτών το οποίο είναι ίδιο με αυτό που δείξατε σε αυτό τον παίκτη πιο πριν, ή αποτελούν μέρος τριάδας που έχετε δείξει σε αυτό τον παίκτη.

Αν κατά λάθος το κάνετε, θα πρέπει ως ποινή να του δείξετε τη σωστή κάρτα.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Στην προηγούμενη ερώτηση, ο Λεωνίδας είχε ήδη δείξει στη Φαίνη τις κάρτες «Κοντός», «Ψηλός» και «Colonel Bubble». Τώρα η Φαίνη συναντάει τον Πρέσβη και ρωτάει τον Λεωνίδα (ξανά) σχετικά με τον σωματότυπό του.

Ο Λεωνίδας δείχνει ξανά τις κάρτες σωματότυπου «Κοντός» και «Ψηλός». Η Φαίνη επισημαίνει ότι ο Λεωνίδας της έχει ξαναδείξει αυτές τις κάρτες ως μέρος μιας τριάδας, οπότε τώρα ο Λεωνίδας θα πρέπει να της δείξει τη σωστή κάρτα σωματότυπού του.

ΑΠΟΜΑΚΡΥΝΣΗ

Αφού συναντήσετε τη φιγούρα ενός άλλου παίκτη και του κάνετε ερώτηση, πρέπει να στεθείτε αυτή τη φιγούρα σε οποιαδήποτε μη αριθμημένη και ελεύθερη θέση του ταμπλό.

Αφού συναντήσετε τον Πρέσβη, πρέπει να τον στείλετε στη θέση της Πρέσβειας, αν είναι ελεύθερη, ή σε οποιαδήποτε ελεύθερη χρωματιστή θέση.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΑΣ

Για να κερδίσετε το παιχνίδι, θα χρειαστεί να αναγνωρίσετε το συνεργάτη σας, να ανακαλύψετε την αποστολή σας, και να την ολοκληρώσετε.

ΑΝΑΖΗΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗ ΣΑΣ

Στο **ΙΝΚΟΓΚΝΙΤΟ** είναι πολύ σημαντικό να κρατήσετε την ταυτότητά σας μυστική από τους άλλους παίκτες, είναι όμως ακόμα πιο σημαντικό, και στην πραγματικότητα απαραίτητο για να κερδίσετε, να μάθετε ποιος είναι ο συνεργάτης σας και να αποκαλυφθείτε σε αυτόν.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αφού πάρετε απαντήσεις στις ερωτήσεις σας και έχετε καταλήξει στα συμπεράσματά σας, θα αρχίσετε να αντιλαμβάνεστε ποιοι είναι οι υπόλοιποι παίκτες. Εν τέλει θα βρείτε και ποιος είναι ο συνεργάτης σας.

Υπάρχουν δυο βασικές μέθοδοι για να αποκαλύψετε την ταυτότητά σας. Πρώτον, θα μπορούσατε να του δείξετε το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του χαρακτήρα σας (π.χ. να πεταρίζετε το δεξί σας μάτι αν είστε ο Lord Fiddlebottom). Δεύτερον, αν είστε απολύτως σίγουροι για την ταυτότητά του, την επόμενη φορά που θα του δείξετε κάρτες, δείξτε του μια ή περισσότερες από τις μυστικές γκρι κάρτες σας αντί για τις χρωματιστές κάρτες.

Αν είστε σίγουροι για το ποιος είναι ο συνεργάτης σας, είναι ιδιαίτερα σημαντικό να του δείξετε την κάρτα αποστολής σας για να αποκαλυφθεί η κοινή σας αποστολή και να προσπαθήσει να την ολοκληρώσει. Προσπαθήστε να συναντήσετε μια από τις φιγούρες του όσο το δυνατόν γρηγορότερα, για να δείτε το δικό του μισό του συνδυασμού και να μάθετε και εσείς την αποστολή. Όμως προσέξτε! Να είστε σίγουροι ότι δεν έχετε κάνει λάθος σχετικά με το ποιος είναι ο συνεργάτης σας!

Σημείωση: Το να δείξετε μια κάρτα αποστολής, δεν πληραί την προϋπόθεση που να δείξετε μια σωστή κάρτα. Τουλάχιστον άλλη μια κάρτα πρέπει να είναι σωστή.

ΞΕΓΕΛΩΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΣΑΣ

Όσο ψάχνετε να βρείτε το συνεργάτη σας, μπορείτε ταυτόχρονα να προσπαθήσετε να μπερδέψετε τους αντιπάλους σας.

Για παράδειγμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα χαρακτηριστικά και τις ιδιοτροπίες των τεσσάρων χαρακτήρων για να στείλετε αληθή ή ψευδή μηνύματα στους άλλους παίκτες. Είναι υποχρεωτικό να είστε ειλικρινής μόνο όταν δείχνετε κάρτες – τουλάχιστον μια κάρτα πρέπει πάντα να είναι σωστή. Πέραν τούτου, μπορείτε να προκαλέσετε όση σύγχυση θέλετε με λέξεις ή μορφοσμούς. Είστε ένας μυστικός πράκτορας, σχεδόν όλα επιτρέπονται!

Μπορείτε επίσης να ξεγελάσετε έναν αντίπαλό δείκνοντάς του την κάρτα μυστικής αποστολής σας, ώστε λανθασμένα να πιστέψει ότι είστε ο συνεργάτης του. Και βέβαια, θα σκεφτείτε και θα εφαρμόσετε πολλά ακόμα κόλπα στον ανελέητο πόλεμο των πρακτόρων!

Ένας άλλος τρόπος για να βάλετε εμπόδια στους αντιπάλους σας είναι να μετακινήτε τις φιγούρες τους χρησιμοποιώντας τη μωβ μπιλια και τον κανόνα της Απομάκρυνσης – μπορείτε να τις τραβήξετε πλησιέστερα στις δικές σας ή να τις απομακρύνετε από τον Πρέσβη. Προσπαθήστε να κάνετε την ολοκλήρωση της αποστολής ευκολότερη για την ομάδα σας και δυσκολότερη για τους αντιπάλους σας. Οι ενέργειές σας, σε συνδυασμό με τα αποτελέσματα του Φαντάσματος θα σας δώσουν πολλές στρατηγικές για να πετύχετε τους στόχους σας και να καθυστερήσετε τους εχθρούς σας.

ΑΠΟΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΤΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ

Όταν δείτε την κάρτα αποστολής του συνεργάτη σας, μπορείτε να αποκρυπτογραφήσετε την κοινή μυστική αποστολή σας. Δείτε τη λίστα αποστολών στο διαβατήριό σας και βρείτε τη γραμμή που περιέχει τους κωδικούς και των δυο σας με τη σωστή σειρά. Τώρα ξέρετε τι πρέπει να κάνετε για να κερδίσετε!

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΤΩΝ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ

Μπορείτε να ολοκληρώσετε μια αποστολή μόνο στο γύρο σας.

Όταν μια αποστολή αναφέρει το όνομα ενός συγκεκριμένου χαρακτήρα, αναφέρεται στη φιγούρα με το σωστό σωματότυπο γι' αυτό το χαρακτήρα. Αυτό έχει εφαρμογή είτε ο ονομαζόμενος χαρακτήρας είναι αυτός που πρέπει να μετακινηθεί (για παράδειγμα, «Μετακινήστε το Lord Fiddlebottom στη θέση 5»), είτε είναι ο στόχος της αποστολής (για παράδειγμα «Μετακινήστε οποιαδήποτε φιγούρα στη θέση του Agent X»).

Όταν μια αποστολή αναφέρει «οποιαδήποτε φιγούρα» (για παράδειγμα «Μετακινήστε οποιαδήποτε φιγούρα στη θέση του Πρέσβη»), οποιαδήποτε από τις οκτώ φιγούρες της ομάδας πρακτόρων μπορεί να ολοκληρώσει την αποστολή.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Είστε ο Lord Fiddlebottom και έχετε την κάρτα αποστολής «B». Ο συνεργάτης σας, ο Colonel Bubble, έχει την κάρτα «D». Χρησιμοποιώντας αυτές τις πληροφορίες στο διαβατήριό σας, η κοινή σας αποστολή είναι:

«Για τον Colonel Bubble: Γνωρίζουν ότι είστε ο Μπέν-Μπέν-Ένα. Ένα αερόσατο θα σας παραλάβει στις 11 μ.μ. από το παλιό Οηλοστάσιο (ο Colonel Bubble πρέπει να φτάσει στη θέση #1.)»

Για να ολοκληρωθεί η αποστολή, η φιγούρα του Colonel Bubble (με το σωστό σωματότυπο) πρέπει να βρεθεί στη θέση με αριθμό #1.

Μπορείτε επίσης να συμπεράνετε ότι η Madame Zsa Zsa και ο Agent X έχουν είτε την αποστολή A-C ή την αποστολή C-A. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να εμποδίσετε με κάθε τρόπο οποιαδήποτε εχθρική φιγούρα να πλησιάσει τον Colonel Bubble.

ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Η ομάδα η οποία θα είναι η πρώτη που θα ολοκληρώσει την αποστολή της είναι η νικήτρια. Αυτό συμβαίνει όταν η προϋπόθεση που θέτει το διαβατήριό ικανοποιηθεί κατά τη διάρκεια του γύρου ενός από τους δυο συνεργάτες.

Η νίκη ανακοινώνεται λέγοντας «Αποστολή Εξετελέσθη!» με μια θερμή χειραψία ανάμεσα στους δυο συνεργάτες.

Όμως, εκείνη τη στιγμή θα πρέπει να επιβεβαιωθεί αν έχετε δίκιο σχετικά με το ποιοι είναι οι συνεργάτες, και ποιά είναι η απαιτούμενη αποστολή. Αν κάνετε λάθος, τότε η αντίπαλη ομάδα κερδίζει!

Τι θα συμβεί όμως αν, για παράδειγμα, εσείς (ως Lord Fiddlebottom) θέλετε να κάνετε χειραψία με έναν παίκτη και εκείνος αρνηθεί; Αν αυτός ο παίκτης είναι όντως ο συνεργάτης σας (Colonel Bubble) τότε ατυχία – η αντίπαλη ομάδα κερδίζει. Αν ο παίκτης που αρνείται δεν είναι ο πραγματικός σας συνεργάτης (π.χ. είναι ο Agent X), τότε ο πραγματικός σας συνεργάτης είναι και αυτός άτυχος. Σε αυτή την περίπτωση, η άλλη ομάδα (Agent X και Madame Zsa Zsa) νικάει.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΓΙΑ 3 ΠΑΙΚΤΕΣ

Η αστυνομία έχει εκδώσει ένα δελτίο τύπου στο οποίο αναφέρεται ότι έχουν συλλάβει ένα κατάσκοπο. Σύμφωνα με την αστυνομία, ο πράκτορας ανακρίνεται σε μυστική τοποθεσία, και είναι ακόμα πολύ νωρίς για να ανακοινώσουν κάτι για την ταυτότητά του.

Μετά από αυτά τα σακαριστικά νέα ο Πρέσβης διπλώνει, «Θα κινήσω γη και ουρανό ώσπου να μάθουμε την πηγή της διαρροής...»

Το **ΙΝΚΟΓΚΝΙΤΟ** είναι σχεδιασμένο για 4 παίκτες, όμως η παραλλαγή για 3 παίκτες είναι εξίσου διαβολική. Ένας από τους συνεργάτες των πρακτόρων έχει συλληφθεί. Αν είναι ο δικός σας συνεργάτης, δεν μπορείτε να ολοκληρώσετε την αποστολή σας, οπότε θα πρέπει να διαφύγετε από την πόλη πριν να είναι πολύ αργά! Ειδάλλως, πρέπει να ολοκληρώσετε την αποστολή σας πριν η αστυνομία φτάσει και στα δικά σας ίχνη...

ΚΑΝΟΝΕΣ

Οι φιγούρες, κάρτες και διαβατήριο ενός χρώματος βγαίνουν από το παιχνίδι.

Για να ξεκινήσετε, μοιράστε τις κάρτες όπως και στο παιχνίδι 4 παικτών. Όμως, ένα σετ καρτών μένει στην άκρη. Το παιχνίδι εξελίσσεται κανονικά, μέχρι ένας παίκτης να ανακαλύψει είτε ποιός είναι ο συνεργάτης του, είτε ότι είναι μόνος του.

Αν έχετε συνεργάτη, ολοκληρώστε το παιχνίδι όπως και στην έκδοση για 4 παίκτες, με την ακόλουθη διαφορά:

- Αν η αποστολή σας αναφέρεται στον αγόνατα χαρακτήρα, διαβάστε τις πληροφορίες σαν να αναφέρεται στον συνεργάτη του.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Η αποστολή για την ομάδα των Madame Zsa Zsa και Agent X είναι να μετακινήσουν μια από τις φιγούρες τους στη θέση του Colonel Bubble (αποστολή C-A).

Όμως, ο Colonel Bubble είναι εκτός παιχνιδιού, οπότε πρέπει να μετακινήσουν μια φιγούρα τους στη θέση του Lord Fiddlebottom.



Αν παίζετε χωρίς συνεργάτη, τότε η αποστολή σας είναι να εγκαταλείψετε τη Βενετία από την συντομότερη διαδρομή, φτάνοντας στη θέση που σημειώνεται με την εικόνα ενός ανθρώπου που τρέχει στο διαβατήριό σας.

- Ο Lord Fiddlebottom πρέπει να φτάσει στη θέση #5.
- Ο Colonel Bubble πρέπει να φτάσει στη θέση #1.
- Η Madame Zsa Zsa πρέπει να φτάσει στη θέση #4.
- Ο Agent X πρέπει να φτάσει στη θέση #6.

Αν προσπαθήσετε να διαφύγετε ενώ δεν είστε μόνος σας, κερδίζει ο παίκτης που τελικά ήταν μόνος του.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΓΙΑ 5 ΠΑΙΚΤΕΣ

Ο Πρέσβης είναι ανήσυχος όσον αφορά τις προθέσεις όλων αυτών των κατασκόπων που βρίσκονται στη Βενετία. Μήπως προετοιμάζουν κάποια εγκληματική ενέργεια;

Αποφασίζει ότι πρέπει να τους αποκαλύψει και να δώσει τις ταυτότητές τους στην αστυνομία πριν ολοκληρώσουν τα σκοτεινά τους σχέδια... Ενώ ταυτόχρονα παριστάνει ότι τους βοηθάει!

Σε αυτή τη νέα έκδοση του **ΙΝΚΟΓΚΝΙΤΟ**, ένας από τους σημαντικότερους νεωτερισμούς είναι η παραλλαγή για 5 παίκτες, η οποία παρουσιάζεται παρακάτω.

ΚΑΝΟΝΕΣ

Το παιχνίδι είναι παρόμοιο με την έκδοση για 4 παίκτες με τη σημαντική διαφορά όμως ότι ο Πρέσβης παίζεται από τον 5ο παίκτη.

Ο ΓΥΡΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο παίκτης Πρέσβης δεν χρησιμοποιεί το Φάντασμα. Κατά τη διάρκεια του γύρου του, μπορεί να μετακινήσει τη φιγούρα του μια ή δυο φορές, χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε διαδρομή ξηράς ή θάλασσας.

Όταν ο Πρέσβης μετακινηθεί σε θέση όπου βρίσκεται μια φιγούρα ενός άλλου παίκτη, μπορεί να ζητήσει από αυτόν να του δείξει δυο κάρτες ταυτότητας ή δυο κάρτες σωματότυπου. Μια από τις δυο κάρτες πρέπει να είναι σωστή. Κατόπιν, στέλνει τη φιγούρα του άλλου παίκτη σε οποιαδήποτε μη αριθμημένη ελεύθερη θέση του ταμπλό.

Κατά τη διάρκεια του γύρου των άλλων παικτών, η μούρη μπίλια έχει το συνθησιμένο αποτέλεσμα. Οι άλλοι παίκτες μπορούν να μετακινήσουν τον Πρέσβη μια θέση σε ξηρά ή θάλασσα.

Όταν ένας πράκτορας χρησιμοποιήσει τη φιγούρα του Πρέσβη για να ζητήσει πληροφορίες από άλλο πράκτορα, αυτός ο δεύτερος παίκτης θα πρέπει πρώτα να δείξει τις κάρτες που επέλεξε στον Πρέσβη. Ο Πρέσβης βλέπει τις κάρτες, και στη συνέχεια τις δίνει στον παίκτη που έκανε την ερώτηση. Με αυτό τον τρόπο, ο Πρέσβης μαζεύει πληροφορίες για τους άλλους παίκτες κάθε φορά που χρησιμοποιείται η φιγούρα του, και όχι μόνο στο δικό του γύρο.

ΝΙΚΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο σκοπός του Πρέσβη είναι να μάθει τις ταυτότητες και τους σωματότυπους των άλλων τεσσάρων παικτών πριν κάποια ομάδα ολοκληρώσει την αποστολή της.

Όταν είναι ο γύρος του ότι έχει όλες τις πληροφορίες, ανακοινώνει «Ξέρω ποιοί είστε...» και σημειώνει τις ταυτότητες και τους σωματότυπους των παικτών στη σελίδα του. Το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά και, όταν μια ομάδα ανακοινώσει «Αποστολή Εξετελέσθη!», ο Πρέσβης δείχνει σε όλους τη σελίδα του. Αν έχει βρει σωστά τις ταυτότητες και τους σωματότυπους των τεσσάρων παικτών, είναι ο νικητής, ειδάλλως ακολουθήστε τους κανόνες για 4 παίκτες για να καθορίσετε το ποιοί νίκησαν.

Σε παιχνίδι 5 παικτών, αν η αποστολή σας θέλει να «Μετακινήσετε τον Πρέσβη σε» μια περιοχή, η αποστολή γίνεται «Μετακινήστε έναν από τους πράκτορές σας σε» αυτή την περιοχή. Μπορείτε να ολοκληρώσετε την αποστολή χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε από τις δυο φιγούρες της ομάδας σας με το σωστό σωματότυπο.

Θηκογιγίτο

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Σχεδιασμός & Ανάπτυξη: Leo Colovini και Alex Randolph

Εικονογράφηση: Studio Tapiro

Καλλιτεχνική Διεύθυνση: Fabio Maiorana

Γραφικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη: Peter Gifford (UniversalHead.com)

Μορφοποίηση και Έλεγχος: Roberto Di Meglio και Fabrizio Rolla

Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος

Παραγωγή: Roberto Di Meglio

Πολλές ευχαριστίες στον Roberto Grosso και τον Leonardo Rina για την υποστήριξη τους και τις σημαντικές προτάσεις όσον αφορά την ανάπτυξη αυτής της νέας έκδοσης.

Ευχαριστούμε το Νίκο και τα άλλα παιδιά του Κάισσα Cafe για την πολύτιμη βοήθειά τους.



Ένα παιχνίδι της
Ares Games Srl,

Via del Metallmeccanici 16, 55041,
Capezzano Pianore (Lu), Italy.
www.aresgames.eu



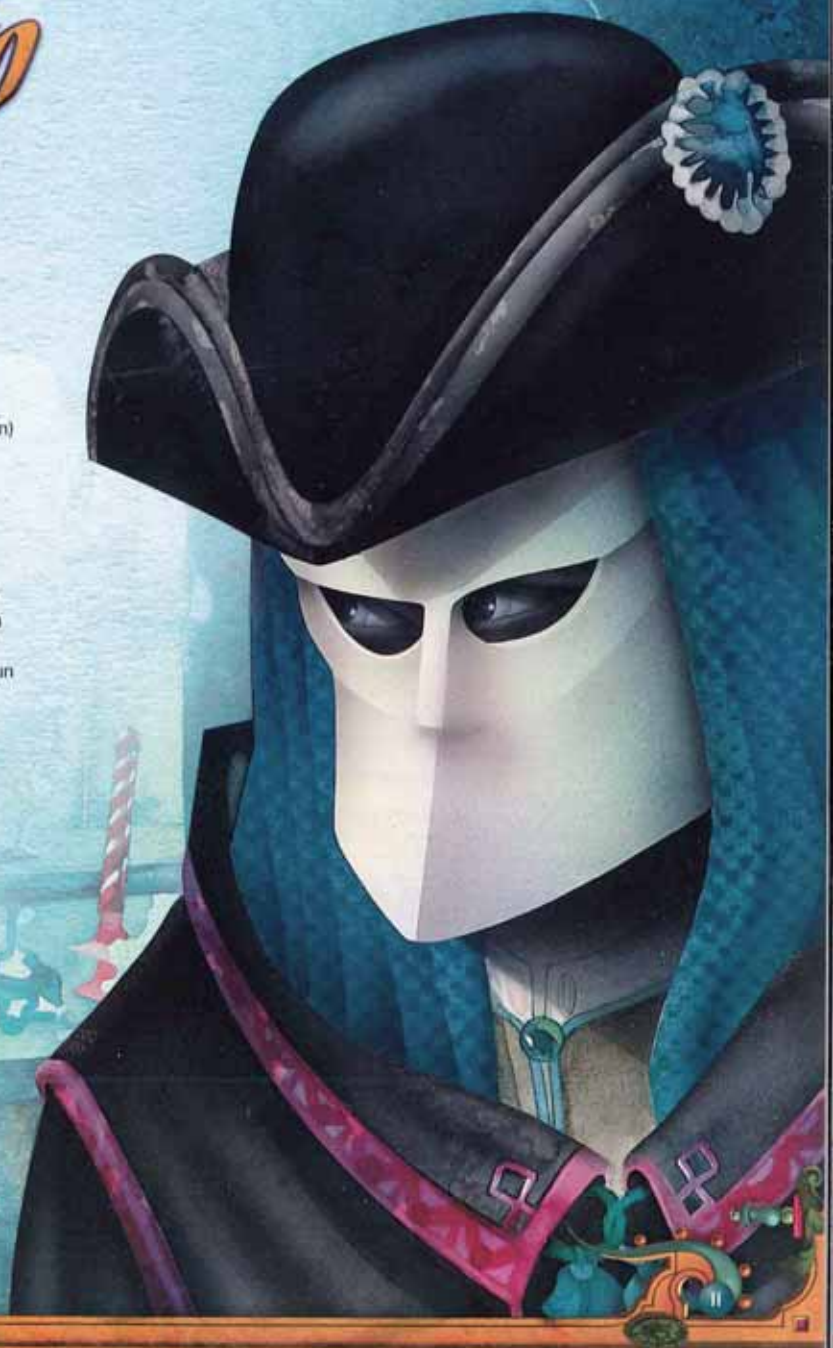
Και της
Κάισσα

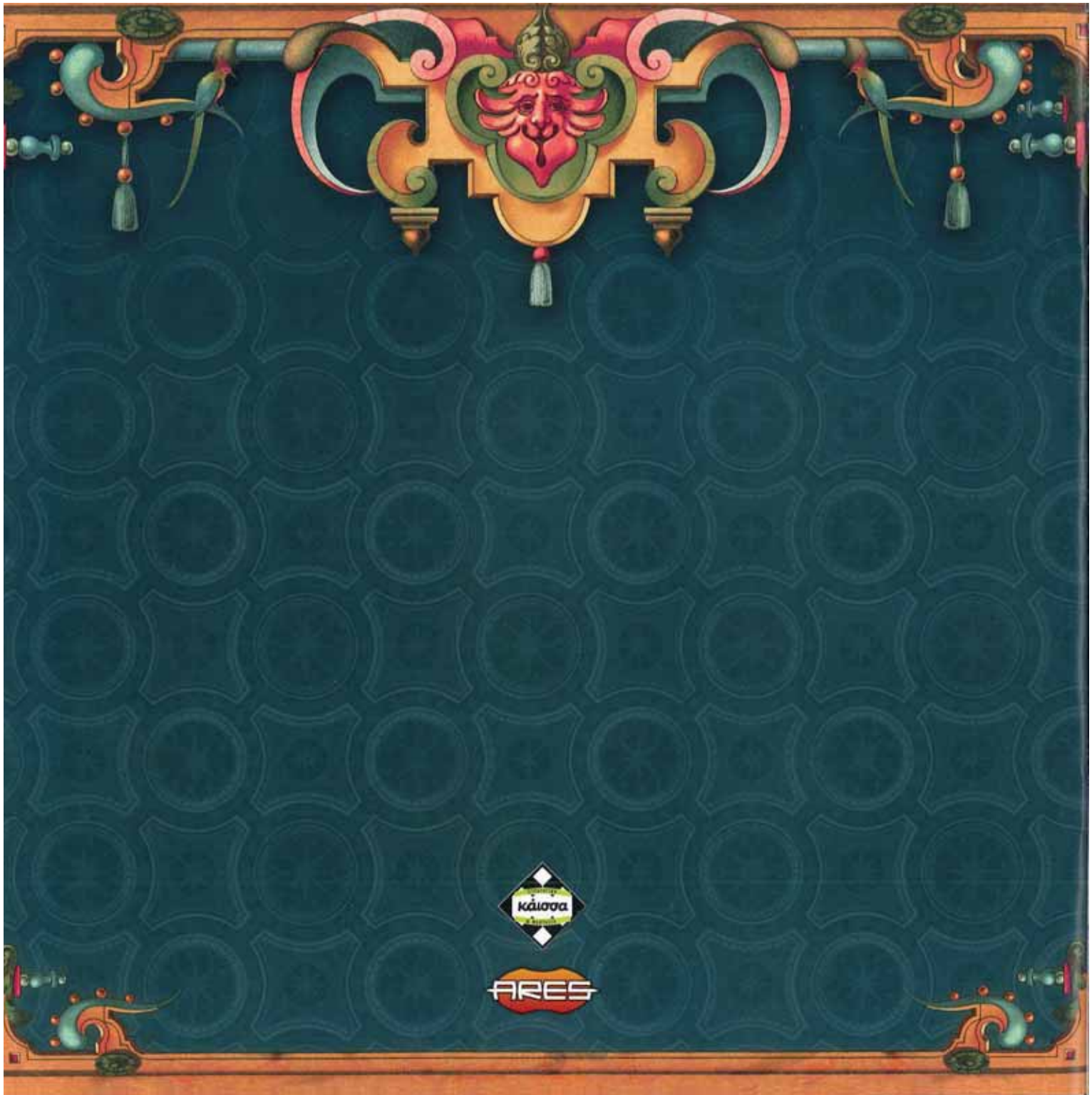
Καραϊσκάκη 20, 14343 Ν.Χαλκηδόνα
www.kaissagames.com
info@kaissagames.com

Διατηρήστε αυτές τις πληροφορίες για το αρχείο σας.



Licensed by Studiogiochi. © 2013 Ares Games Srl
Inkognito™ is a trademark of Ares Games Srl.
©2013 Κάισσα Όλα τα δικαιώματα είναι κατοχυρωμένα. Κατασκευάζεται στην Κίνα.





KALISA

ARES