



The Masked Ball

千面人：威尼斯的陰謀狂歡

LEO COLOVINI

ALEX RANDOLPH

plan
play

疑雲密佈的威尼斯

威尼斯狂歡節。夜幕下到處是歡樂的慶祝、狂野的歡騰、歌唱、笑話，衣著厚重而奇異的人們正穿梭在大街小巷。

在充滿節慶氣氛的人群中，隱藏著四位特殊人物，他們是真正的欺騙大師。他們能夠將自己偽裝成無人知曉，然後潛藏在夜色中完成機密的任務。

這四位偽裝大師（其中一位是你！）就是：



費德伯特領主在秘密組織還不是秘密的年代就已經加入。他是一位威嚴的人物，擁有龐大的財富並和所有的歐洲貴族往來甚密。他搭乘著自己的豪華遊艇**魔女瑪塔二號**抵達威尼斯。不過，長久以來的雙重身份生活已開始對他造成影響。其中之一就是他的右眼會持續性跳動。

巴布上校成為費德伯特領主的左右手已經好幾年。他在退伍後被招募加入，在軍隊中他曾因親手創建皇家氣球旅而名聲大噪。人們說他是一位堅定不移的人物，即使面臨最大的危險，他也能保持近乎冷酷的冷靜。在密探的圈子裡，他敏捷的思維和拉左耳垂的奇異習慣均為人所知。



特工X相當狡詐，極其隱秘並且足夠殘忍。沒人了解他黑暗的過去，但此刻，人們說他正前往威尼斯。他技藝精湛，不受任何誘惑並且絕對冷酷。他的外表如此平淡以至於他的身影若是站在一堵無色的牆下則幾乎不可辨認。要不是他總喜歡皺眉，他會成為更加完美的密探。

莎莎夫人聲稱自己在早年是一位有名的舞孃。不過實際上，她只是個柔體表演師，這也許能解釋她扭曲的個性。據說她參與了一些可疑交易，而當地政府卻刻意視而不見。在一些圈子裡，她是一個小有名氣的間諜，而現在她又同惡名遠揚的特工X聯手。她認為自己高人一等，因此總是對別人高傲地翹起鼻子。



“遊戲”中還有第五位角色-情報靈通的大使。他在節慶中始終面日和善，袖手旁觀並且到處遊蕩。他喜歡偷聽別人談話的片段信息，然後記錄並存放在大使館的保險箱裡-旁邊放著那份超級機密的龐大名單（名單的一份微縮膠卷拷貝，則令人費解地始終在他的內衣口袋中攜帶）。

遊戲概述

《千面人》可供3-5位玩家進行遊戲。

每位密探的目標是和自己的同伴一起，完成一個任務。在遊戲開始時，玩家並不知道需要完成什麼任務。

在標準的4人遊戲中，每位玩家扮演四位密探其中一位。四位人物兩兩分隊：**費德伯特領主**和**巴布上校**，對抗**特工X**和**莎莎夫人**。

每位玩家在遊戲開始前都會被分發高、矮、胖、瘦四個不同的模型，這四個不同的模型中只有一個代表真正的密探，另外三個表示其他試圖迷惑對手的友方間諜。

在每位玩家的回合，他搖動黑暗預言，以隨機決定三個可以供自己使用的行動，例如沿著陸地或者水域的路徑移動。玩家移動自己的角色模型，以試圖到達被其他玩家或大使的角色模型占據的區域。

當多個角色模型位於相同區域，當前玩家能夠“詢問信息”，查看對應玩家的部分卡牌。通過推理和排除，他能夠推斷出其他玩家的身份和意圖。

每位密探的首要目標是找到哪位其他玩家是自己的同伴。該同伴擁有另外一半的“密碼”以破解他們的機密任務。

在發現（或以為已經發現）其他玩家的真實身份後，密探們必須將自己的機密任務卡牌和同伴交換。這將會破解最終任務以及如何完成它。

只要一個團隊中任一密探成功完成任務，他和自己的同伴均獲勝。

遊戲中還有一位扮演重要因素的角色：大使。他可以幫助玩家獲得其他玩家的信息。所有人都想與他會面，因為他情報靈通並且有助於完成你的目標，但他也可以幫助你的對手，因此儘可能讓他遠離對手。

新版《千面人》包含兩個不同的變體規則：

- 一個3人遊戲變體，其中一位玩家單獨遊戲，沒有同伴。
- 一個5人遊戲變體，其中第五位玩家控制大使，他的最終目標是查明四位玩家的真相。

為了遊戲獲勝，玩家們需要利用直覺、詭計和快速思考來解決陰謀並且完成任務。在《千面人》的世界中，沒有人可以高枕無憂……你準備好接受挑戰了嗎？

遊戲配件

- 1本遊戲規則書
- 1張遊戲版圖
- 16個角色模型，分為4種顏色
- 1個大使（黑色）模型
- 1個黑暗預言生成器
- 4張護照
- 1份記錄本
- 32張卡牌（4套顏色每套8張）。每套包括：
 - 4張身份卡牌（F領主、B上校、特工X、夫人Z）
 - 4張體型卡牌（高、矮、胖、瘦）
- 12張機密卡牌，包括：
 - 4張身份卡牌（如上）
 - 4張體型卡牌（如上）
 - 4張任務卡牌（A、B、C、D）

遊戲版圖

遊戲版圖代表威尼斯的地圖，包括眾多小島和河道。版圖上高亮的位置則是重要的遊戲元素：

- ① 橙色區
玩家在遊戲中的正常區域。
- ② 藍色區
藍色玩家角色模型的初始區域。
- ③ 綠色區
綠色玩家角色模型的初始區域。
- ④ 紅色區
紅色玩家角色模型的初始區域。

- ⑤ 黃色區
黃色玩家角色模型的初始區域。
- ⑥ 大使館區
大使的初始區域。
- ⑦ 橙色線
這些線表示陸地的移動路徑。
- ⑧ 藍色線
這些虛線表示水域的移動路徑。
- ⑨ 數字區
這些特殊區域是玩家完成任務需要到達的最終目的地。





角色模型

在《千面人》中，每位密探的體型特徵有四種可能，通過相同顏色的四個不同模型來表示。

大使模型

這位特殊角色知道每人的秘密，並且願意和任何人“私下會面”時分享信息。在5人變體規則遊戲（參閱第10頁）時，他成為更加主動的角色並且由一位玩家控制。



黑暗預言生成器

玩家通過這個特殊的器具在遊戲中獲取可行的移動方式。每隻彩色小球表示當前回合的玩家可使用的一種移動方式。

護照

這些特殊的屏風幫助玩家在調查中保密自己的信息：卡牌和含有遊戲中所收集信息的記錄表。屏風同時也標明了玩家需要完成的任務。



記錄本

在遊戲中，玩家會詢問許多問題來獲取其他角色的信息，並將答案記錄在記錄表（來自記錄本）上。



身份卡牌和體型卡牌

這些卡牌（4套顏色每套8張）用來回答其他玩家的關於身份和體型特徵的問題。



機密卡牌

這些卡牌隨機地分發給每位玩家，以決定他們的真實身份、體型和任務。玩家將其放置在護照後，向其他玩家保密。



組裝模型

在首次進行遊戲前，組裝遊戲模型和黑暗預言。

1. 不同顏色的角色模型

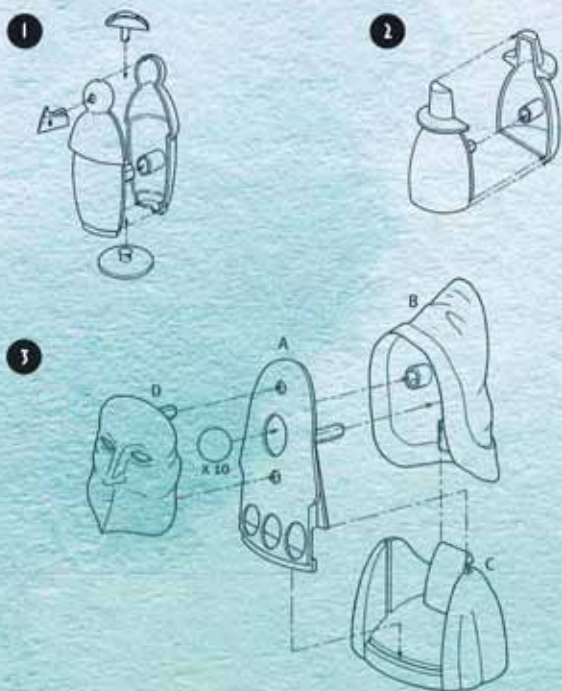
先將它們安裝在立座上，然後將每組顏色和形狀均相同的前後兩半拼在一起（參閱圖示1），最後裝好面具和帽子。

2. 大使模型

將模型的前後兩半拼在一起（參閱圖示2）。

3. 黑暗預言

將A部分和B部分拼在一起（參閱圖示3）然後放置在C部分中。從A部分的開口中放入十隻彩色小球，然後在洞口蓋上D面具。



遊戲設置

以下規則用於標準的4人遊戲。

參閱第10頁了解3人遊戲和5人遊戲規則中對初始設置的改變。

將黑暗預言放置在遊戲版圖左上方的湖區。

將大使放置在標有大使模型的黑色圓圈內。這裡是大使館。

每位玩家選擇一個顏色並拿取該顏色的一套完整配件：4個角色模型、8張彩色卡牌和1張護照。

彩色卡牌中的四張是**身份卡牌**，各對應遊戲中四位不同的角色。

其餘四張是**角色的體型卡牌**，各對應每位角色的一種可能體型：高，矮，胖，瘦。

將角色模型分別放置在對應自己顏色的四個區域。

拿取一張記錄表，在最左列的前三行，依次寫下其他玩家的姓名和顏色。第四行用來記錄你向其他玩家展示過的信息。

折起護照，將其放置在你的面前形成屏風，你可以在後面填寫記錄表。每份護照朝內的部分是機密任務的列表。

在遊戲中，玩家將會發現自己需要完成哪個任務。

將12張**棕色**機密卡牌分為三組（身份、體型和任務）。由一位玩家拿取四張身份卡牌洗勻，然後牌面朝下分發給每位玩家（包括自己）一張，不能查看內容。

下一位玩家則同樣分發四張體型卡牌，第三位玩家分發任務卡牌。然後每位玩家查看自己獲得的所有卡牌，包含以下信息：

- 1張**身份卡牌**，表示他是哪位密探。
- 1張**體型卡牌**，表示密探的真實體型（自己顏色的其他角色模型表示偽裝成密探的其它友方間諜）。
- 1張**任務卡牌**，和目前尚未知曉的那位同伴的任務卡牌組合後，可以破解如何獲勝。

切忌讓任何其他玩家看到這些卡牌，包括無意窺見。所有信息必須保密，直到你在和其他角色會面時交出。

進行遊戲

隨機決定起始玩家。在起始玩家完成回合後，其左側的玩家開始行動，以此類推。

在自己的回合，玩家按照循序執行以下步驟：

1. 移動
2. 和其他角色會面並詢問信息

1. 移動

在你的回合中，用力搖動黑暗預言然後在桌面放穩。在面具下出現的三個彩球決定你可以使用的三個移動。

- 你可以將一個自己的角色模型，沿著陸地的路徑（橙色線）移動一個區域。
- 你可以將一個自己的角色模型，沿著水域的路徑（藍色虛線）移動一個區域。
- 你可以將一個自己的角色模型，沿著陸地或水域的路徑移動一個區域。
- 你可以將一個其他玩家的角色模型，沿著陸地或水域的路徑移動一個區域。
- 你可以將大使的角色模型，沿著陸地或水域的路徑移動一個區域。



注意：你無須使用全部三個可用的移動。

一旦移動完成，進入“和其他角色會面並詢問信息”。

移動自己的角色模型

你可以自行安排使用橙色、藍色和白色小球來移動自己的角色模型。

例如，你可以全部使用在一個角色模型上，從而移動它三次；抑或者移動三個不同的角色模型各一次；抑或者移動一個角色模型兩次和另一個角色模型一次。

移動自己的角色模型時，允許以下移動：

- 你可以將自己的角色模型移動至其他玩家角色模型占據的區域。
- 你可以將自己的角色模型移動至大使角色模型占據的區域。
- 你可以將自己的角色模型移動穿過其他角色模型但不停留在它們的區域。

同時你必須受到以下限制：

- 移動結束時，你的角色模型不能停留在自己另一個角色模型已佔據的區域。
- 移動結束時，你不能有兩個或更多的角色模型，與同一位其他玩家的角色模型停留在同一個區域。你可以和不同玩家的角色模型會面，但不能在一回合中會面同一位玩家的多個角色模型。

移動示例

當歐是綠色玩家。他搖動黑暗預言並搖出了橙色、藍色和白色小球。

- 他使用橙色小球將自己的一個角色模型移向大使館。（1）
- 他使用藍色小球將另一個角色模型穿過河道並移動至區域4。（2）
- 最後，他使用白色小球作為陸地移動，繼續將該角色模型移動至藍色的區域，這樣他可以向藍色玩家詢問信息。（3）

移動其他玩家的角色模型

● 當你獲得一個黑色小球時，你可以將大使移動一個區域，沿著陸地或水域均可。你可以將其移動至一個有自己角色模型占據的區域以進行詢問信息，但不能將其移動至有其他玩家角色模型占據的區域。

● 當你獲得一個紫色小球時，你可以將一個其他玩家的角色模型移動一個區域，沿著陸地或水域均可。你可以將其移動至一個有自己角色模型占據的區域以進行詢問信息，但不能將其移動至有其他玩家（包括該玩家自己）的角色模型或大使角色模型占據的區域。

和其他角色會面並詢問信息

你必須到達有其他密探玩家或大使佔據的區域，才能詢問信息。

有兩種方法來和其他角色模型會面：

- 將一個你的角色模型移動至有其他角色模型占據的區域。
- 將其他角色模型移動至有你的角色模型占據的區域。這可能發生在你用黑暗預言搖出黑色或紫色小球時。

當你和其他角色會面時，你可以詢問信息然後將和你會面的角色模型移動至另一個區域（參閱下方“驅逐”）。

如果你不想詢問信息，你可以改為將一個自己的角色模型移動一個區域（沿著陸地或水域均可）。

但你若如此做，則不能將其移動至有其他角色模型占據的區域。

這在遊戲接近尾聲時特別有效，因為你可能發現已經無需更多的信息。

向其他密探詢問信息

如果你在移動結束時停留在其他玩家的角色模型占據的區域，你可以查看該玩家的三張卡牌。

詢問信息時從以下選擇一種：

- 你可以詢問該玩家的**身份**。他必須向你展示（對其他玩家保密）兩張身份卡牌和一張體型卡牌。
- 你可以詢問該玩家的**體型**。他必須向你展示（對其他玩家保密）兩張體型卡牌和一張身份卡牌。

三張卡牌中至少有一張必須是正確的。

三張卡牌中至少有一張必須是正確的。

謹記：在你的回合中，你的不同角色模型均可以和多個玩家的角色模型會面，但不能會面同一位玩家的多個角色模型。



移動示例

邁克爾是紅色玩家。他搖動黑暗預言並搖出了黑色、紫色和橙色小球。

- 他使用橙色小球在陸地上移動一個自己的角色模型。（1）
- 他使用紫色小球將黃色角色模型移動至相同區域，因此他可以向黃色玩家詢問信息。（2）
- 最後，他使用黑色小球移動大使。

向大使詢問信息

如果你在移動結束時停留在大使佔據的區域，你可以要求查看任一玩家的**兩張身份卡牌或兩張體型卡牌**。

其中一張卡牌必須是正確的。

記錄

當你從對手那裡獲得信息，你會需要記錄在自己的記錄表上，以備在後續的遊戲中記憶。

每次你查看其他玩家的卡牌，你可以將信息記錄在記錄表上該玩家對應的行。

在一系列的問題後，通過記錄的幫助，你將能推斷出其他玩家的真實身份和體型。

此外，我們建議你記錄自己曾展示給其他玩家的卡牌（用不同的記號寫在記錄表第四行），以避免展示同樣的卡牌兩次而受到懲罰。

示例

邁克爾是費德伯特領主。他將一個自己的角色模型移動至有一個雷歐的角色模型占據的區域，然後向他詢問體型。

雷歐向邁克爾展示自己的體型卡牌“矮”和“高”，以及身份卡牌“巴布上校”。邁克爾在自己的記錄表上記錄雷歐展示的卡牌，同時雷歐在自己的記錄表上記錄剛展示給邁克爾的卡牌。

下個回合，邁克爾的一個角色模型和大使會面。通過大使的能力，邁克爾向雷歐詢問身份。

雷歐向邁克爾展示“費德伯特領主”和“特工X”，但是邁克爾自己是費德伯特領主！既然兩張卡牌中至少一張必須為正確，邁克爾現在知道雷歐是特工X。

同時，邁克爾可以推理得出既然上次詢問信息中的卡牌中至少有一張為正確，那麼雷歐作為特工X，必定是“矮”或“高”。邁克爾可以將這些推理記錄在紙上，並繼續收集信息。

展示同樣的卡牌兩次

請注意牢記你不能將同樣的三張卡牌向同一位玩家展示超過**一次**。

如果你不慎將同樣的三張卡牌再次向同一位玩家展示，並且他指出了此點。則你必須立刻減少展示一張卡牌，並且至少一張卡牌為正確。

如果你將同樣的三張卡牌第三次向同一位玩家展示，作為懲罰，你必須向其展示一張正確的卡牌。

如果一位玩家否認或爭辯他是否向你第二次（或第三次）展示同樣卡牌，你必須使用自己的記錄來證明。（不准說謊！）

如果你不能證明，則你必須接受本次展示的卡牌。

此外，當你向當前詢問大使的玩家展示卡牌時，**你不能展示此前已經展示給該玩家的同樣兩張卡牌，也不能展示此前曾展示給該玩家三張卡牌時的其中兩張。**

如果你不慎如此做，作為懲罰，你必須向其展示一張正確的卡牌。

示例

在此前的詢問中，雷歐已經向邁克爾展示卡牌“矮”、“高”和“巴布上校”。現在邁克爾和大使會面並（再次）詢問雷歐的體型。

雷歐再次展示體型卡牌“矮”和“高”。邁克爾指出雷歐在此前已經展示這兩張作為三張卡牌中的一部分。現在雷歐必須向邁克爾展示一張正確的體型卡牌。

驅逐

你和一個其他玩家的角色模型會面並詢問信息後，你必須將該角色模型放置到版圖上任一非數字且沒有被佔據的區域。

你和大使會面後，你必須將其放置到沒有被佔據的大使館區域或任一彩色區域。

完成任務

為了贏得遊戲，你必須找到自己的同伴，破解你的任務，並且完成它。

尋找你的同伴

在《千面人》中，非常重要的一點是向其他玩家隱藏你的身份，但更重要的是，為了獲勝你必須找到你的同伴並且彼此溝通。

在遊戲中，你得到問題的答案並且作出推斷後，將會發現其他玩家的身份。最後你能發現誰是你的同伴。

為了向他表明你的真實角色，有兩種基本方法：第一，你可以向他展示你角色的明顯特徵（例如，如果你是費德伯特領主你可以跳動右眼）。第二如果你確信他的身份，則可以在展示卡牌時，展示一張或多張棕色機密卡牌而非彩色卡牌。

如果你確信誰是你的同伴，特別重要的是要向他展示你的任務卡牌從而破解你們的共同任務並嘗試完成它。盡快和一個他的角色模型會面，這樣你可以了解他擁有的另一半信息並且知道你們的任務-但是，確定你沒有弄錯誰是你真正的同伴！

注意：如果你展示任務卡牌，它並不視為滿足一張正確卡牌的要求。因此必須有至少一張其它卡牌為正確。

擾亂你的對手

在你尋找自己同伴的同時，你還可以嘗試擾亂對手。

例如，你可以使用四位角色的特徵和習慣向其他玩家發出真實或虛假的信息。只有在展示卡牌時必須保證誠實-即至少一張卡牌必須為正確。除此之外，你可以盡力用任何語言或行為來誤導。你是個密探，任何手段都是可行的！

你也可以通過展示自己的機密任務卡牌來擾亂對手，使他錯誤相信他是他的同伴。當然，在密探之間的勾心鬥角中，你能夠使用更多陰險的技巧！

另一種妨礙對手的方法，是使用紫色小球和驅逐規則來移動他們的角色模型-你可以將它們移向你的角色模型或離開大使。盡力讓你們團隊更容易完成任務並且讓對手團隊更困難。參照黑暗預言的結果來組合這些行為，能讓你具有許多策略來完成目標和阻礙對手。

破解任務

一旦你獲得同伴的任務卡牌，你便可以對共同的機密任務進行解碼破解。查看護照上的任務清單並且找到按照正確順序顯示你和同伴密碼的一行信息。現在你知道如何才能獲勝了！

完成任務須知

你只能在自己的回合完成任務。

當一個任務指定某位角色的姓名，其涉及的角色模型必須為具有正確體型的那個角色模型。無論被指定的角色需要被移動（例如，“移動費德伯特領主至區域5”），抑或是該任務的目標（例如，“移動任一友方角色模型至特工X”）。

當一個任務指定“任一友方角色模型”（例如，“移動任一友方角色模型至大使”），你可以使用你們團隊八個角色模型中的任何一個來完成任務。

示例

你是費德伯特領主並且擁有任務卡牌“B”，你的同伴巴布上校擁有卡牌“D”。通過在護照上交叉搜索，你們的共同任務是：

“致巴布上校：他們發現你是001。晚上11點會有氣球在舊兵工廠接你走。（巴布上校必須到達區域1。）”

為了完成任務，巴布上校的真实角色模型（具有正確的體型）必須佔據標有1的區域。

你可以推斷莎莎夫人和特工X的任務為AC或CA。這表明你必須全力阻止任何對手的角色模型接近巴布上校。

遊戲獲勝

首先完成共同任務的團隊獲勝。在兩位同伴其中任一玩家的回合，滿足護照上對應的條件則視為完成。

獲勝時，要大聲宣佈“任務達成！”並且兩位同伴莊重地彼此握手。

但是，這個時候要檢查你是否正確找到同伴並完成任務。如果你出錯，則對手團隊獲勝！

不過，萬一如果你（費德伯特領主）想和玩家握手卻被拒絕怎麼辦？如果該玩家是你的正確同伴（巴布上校），那麼你太倒霉了-對手團隊獲勝。如果該玩家並非你的正確同伴（例如是特工X），那麼你的同伴依然太倒霉了。這種情況下，獲勝的依然是對手團隊（特工X和莎莎夫人）。

3人遊戲變體

警方發佈報導說他們逮捕了一名間諜。根據警方說法，該間諜正在秘密地點被審訊，目前尚無法確認他的身份。

聽到這則令人震驚的消息後，大使宣稱“我將不遺餘力查明洩密的源頭。”

《千面人》是設計用於4人遊戲，但3人遊戲變體同樣有趣。一位密探的同伴已經被捕。如果他是你的同伴，你將不能完成任務，因此必須儘早逃離城市！如果不是，則你必須在警方發現你之前正常完成任務……

規則

某種顏色的角色模型、卡牌和護照從遊戲中移除。

開始遊戲時，卡牌的分發和4人遊戲相同。不過最後將其中一組卡牌放置在旁不予使用。遊戲正常進行，直到玩家找到自己的同伴或是發現自己是孤身一人。

如果你找到同伴，則你以標準4人遊戲同樣的方式完成任務，除了以下不同：

- 如果你的任務指定了失蹤的角色，則改為指定該角色的同伴。

示例

莎莎夫人和特工X的團隊任務是移動任一箇他們的角色模型至巴布上校的區域（任務CA）。

但是，巴布上校不在遊戲中，因此他們必須移動角色模型至費德伯特領主的區域。



如果你是單獨遊戲，則你的任務是通過最短的路線離開威尼斯，到達護照上標有奔跑人像的區域。

- 費德伯特領主必須到達區域5。
- 巴布上校必須到達區域1。
- 莎莎夫人必須到達區域4。
- 特工X必須到達區域6。

5人遊戲變體

大使對威尼斯所有間諜的意圖表示關注。他們是否在籌畫進行犯罪活動？

他決定在他們完成邪惡計畫之前，揭露他們的身份並告知警方……表面上則為他們提供幫助以作偽裝！

在新版《千面人》中，一個主要的創意是5人遊戲變體，表述如下。

規則

本遊戲和標準4人遊戲類似，重要的區別是大使將成為第5位玩家。

遊戲回合

大使玩家不使用黑暗預言。在他的回合，大使玩家可以移動自己的角色模型一次或兩次，沿著陸地或水域的路徑。

當大使移動至有其他玩家角色模型占據的區域，他可以詢問該玩家以查看兩張身份卡牌或兩張體型卡牌。其中一張卡牌必須為正確。然後他將該玩家角色模型放置到版圖上任一非數字且沒有被佔據的區域。

在其他玩家的回合，黑色小球的效果不變。其他玩家可以沿著陸地或水域移動大使角色模型一個區域。

當一位密探玩家通過大使角色模型來詢問其他密探玩家的信息時，被詢問的玩家必須首先將選定的卡牌給予大使玩家。大使玩家查看後將其轉交給詢問的玩家。通過這種方式，除了在自己的回合之外，大使在自己的角色每次被利用時也能收集其他玩家的信息。

遊戲獲勝

大使玩家的目標是在任何團隊完成任務之前，知道其餘四位玩家的全部身份和體型。

當他確信擁有足夠信息時，可以宣告“我知道你們的秘密……”並將每位玩家的身份和體型記錄在自己的記錄表上。遊戲繼續正常進行直到有間諜宣告“任務完成！”，大使展示自己的記錄表。如果他正確地宣告了四位玩家的身份和體型，大使獲勝。反之，則根據正常的4人遊戲規則來決定勝利者。

在5人遊戲中，如果你的任務要求你“移動大使至”一個區域，該任務改為“移動你們的任一密探至”該區域。你可以使用你們團隊裡具有正確體型的兩個角色模型之一來完成任務。

Inkognito

製作名單

設計與開發：Leo Colovini 和 Alex Randolph

美術：Studio Tapiro

美術指導：Fabio Maiorana

平面設計與排版：Peter Gifford (UniversalHead.com)

編輯和管理：Roberto Di Meglio 和 Fabrizio Rolla

中文翻譯：乐挺

翻譯總監：吕晶

產品：Roberto Di Meglio

特別感謝 Roberto Grasso 和 Leonardo Rina 給予新版的支持和良好建議。



A game created, produced, and
distributed worldwide by

Ares Games Srl

Via dei Metalmeccanici 16, 55041,
Capezzano Pianore (Lu), Italy.

Tel. +39 0584 968696,
Fax +39 0584 325968.

www.aresgames.eu



中文版

济南蒲蓝蒲蕾智力玩具有限公司
中国山东省济南市历下区甸柳小区
2区11号楼2单元401室。

電話：+86 0531-88952062

www.bgplanplay.com

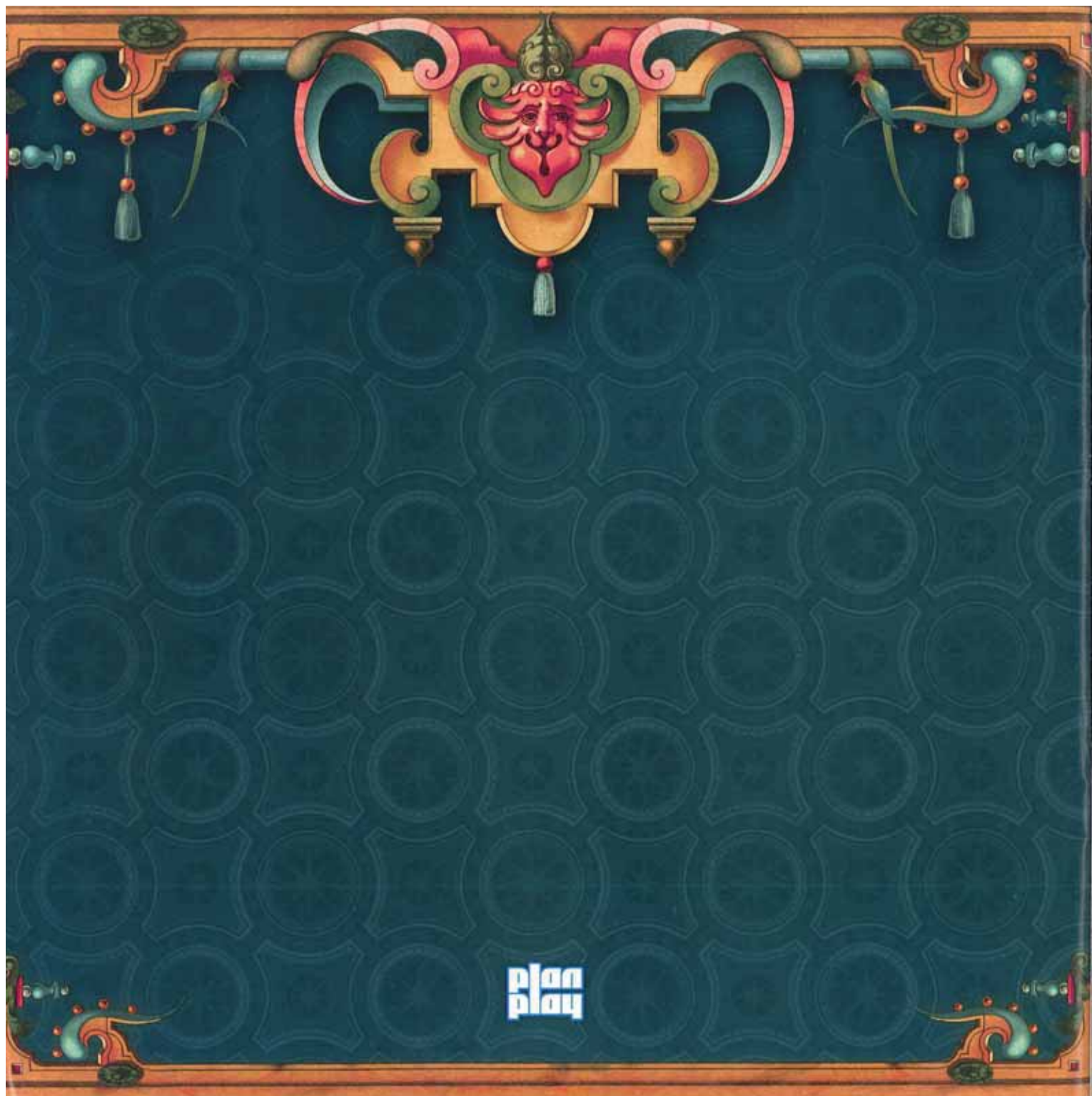


Licensed by Studiogiochi

該包裝含有重要信息，敬請保留。

© 2013 Ares Games Srl. Inkognito™ is a trademark of Ares Games Srl.
All Rights Reserved. 中國製造。





play
play