



# Amokognito

KARNEVAL ŠPIÓNŮ V BENÁTKÁCH

LEO COLOVINI

ALEX RANDOLPH



ARES



## SPÍKNUTÍ V BENÁTKÁCH

**K**ARNEVAL V BENÁTKÁCH. Je noc, plná veselí, divoké radosti, zpěvu a smíchu – a také postav v kostýmech pobíhajících v úzkých uličkách.

Uprostřed sváteční atmosféry se pohybují v davu čtyři výjimečné postavy, skuteční mistři klamu. Dokáží se zamaskovat k nepoznání, a tak se kradou nocí za svou tajnou misi.

Jsou to čtyři mistři přetvářky (a jeden z nich jste vy!):



**Lord Fiddlebottom** pracoval v tajné službě už v dobách, kdy ještě vůbec nebyla tajnou. Je to důstojný muž oplývající bohatstvím, který je více než zadobře s celou evropskou aristokratickou smetánkou. Do Benátek se připlavil na své luxusní jachtě Mata Hari II. Avšak dlouhé roky pochybného dvojího života si začaly vybírat svou daň, což se projevuje, mimo jiné, tkem v pravém oku.

**Plukovník Bubble** byl dlouholetou pravou rukou Lorda Fiddlebottoma. Do tajné služby ho naverbovali hned po odchodu z armády, kde dosáhl velkého uznání za založení Královské balonové brigády. Lidé o něm říkají, že je jako z oceli a dokonce i tváří v tvář největšímu nebezpečí si zachovává svou neproniknutelnost. V agentických kruzích je známý svým bystrým úsudkem a svérázným slovykem – často si popotahuje za talůček levého ucha.



**Agent X** je neobyčejně nenápadný, nemírně mazaný a neskutečně podlý. Podrobnosti o jeho temné minulosti jsou zahaleny tajemstvím, ale říká se, že v poslední době se pohybuje po Benátkách. Je to profesionál par excellence, jehož práci neovlivní emoce ani žádné vnější tlaky. Jeho vzhled je tak nevýrazný, že když se postaví před bezbarvou stěnu, jeho kontury téměř splývají s pozadím. Byl by z něj dokonalý agent, nebýt jeho nutkavého vráždění obojí.

**Madam Zsa Zsa** ráda prohlašuje, že v mládí byla vyhlášenou tanečnicí. Ve skutečnosti však vystupovala jako hadí žena, což může částečně vysvětlit její pokroucený charakter. Říká se také, že měla prsty v některých pochybných obchodech, které místní úředníci aktivně nechávali bez povšimnutí. V jistých kruzích se o ní ví, že jako špiónka v současnosti spolupracuje se zlověstným Agentem X. Ona sama se považuje za natolik nadřazenou nad ostatními lidmi, že často povýšeně ohmýje nos.



A na závěr zde máme pátou postavu hry, vítečného **Ambasadora**. Je neustále přátelsky naladěný a nenechá si ujít žádný společenský večírek. S oblibou si poznamenává náhodně vyslechnuté kousky rozhovorů, které potom ukládá do sefty na velvyslanectví (a kopii tohoto příně tajného seznamu z nevyvčitelných důvodů nosí neustále s sebou v kapse vesty).

## POPIS HRY

**INKOGNITO** je hra pro 3 až 5 hráčů.

Cílem každého agenta je ve spolupráci se svým partnerem splnit určenou misi. Svou misi však hráči na začátku hry neznají.

V klasické hře 4 hráčů každý hráč pohybuje jedním ze čtyř tajných agentů. Agenti vytvářejí tyto spojenecké dvojice: Lord Fiddlebottom a Plukovník Bubble jsou vždy proti Agentovi X a Madam Zsa Zsa.

Každého agenta zobobňuje jedna ze čtyř figurek, lišících se konstitucí: vysoká, nízká, tlustá nebo štíhlá. Pouze jedna z nich ale představuje skutečnou postavu, za kterou daný hráč hraje. Ostatní tři figurky představují špióny – spolupracovníky, kteří se snaží zmást protivníky.

Hráč, který je na tahu, zařídí Fantomem osudu a ten mu odhalí tři dostupné akce. Akcí může být pohyb po zemi nebo po moři. Hráč pohne svými figurkami, a snaží se je přemístit na políčko, kde už stojí Ambasador nebo figurky jiných hráčů.

Když hráč přejene figurky tak, že se jeho figurka ocitne na jednom políčku s figurkou jiného hráče, má právo „klást otázky“ a prohlédnout si některé karty druhého hráče. Pomocí dedukce a logického uvažování může odhadovat identitu a úmysly ostatních hráčů a některé možnosti eliminovat.

Prvním cílem každého agenta je zjistit, kdo je jeho partnerem. Tento partner má druhou polovinu „kódu“, který naznačuje jejich tajnou misi.

Když agent odhalí (nebo si myslí, že odhalil) skutečnou identitu ostatních hráčů, musí si se svým spojencem vyměnit karty s tajnou misí. Tak poznají svou společnou misi, a jak ji mohou splnit. Pokud libovolný agent z týmu misi splní, vyhrávají společně jako tým.

Ve hře je ještě jedna postava, která má důležitou úlohu, a to je Ambasador. Ambasador vám může poskytnout přesnější informace o ostatních postavách. Protože je velmi dobře informován a může být velmi nápomocný, kromě vás ho budou chtít potkat i vaši rivalové; snažte se ho proto udržet mimo jejich dohah.

Tato nová verze hry INKOGNITO obsahuje dvě různé varianty:

- Hru se 3 hráči, kde jeden hráč hraje sám, bez spojence.
- Hru s 5 hráči, kde pátý hráč hraje za Ambasadora. Jeho hlavním cílem je odhalit skutečnou totožnost zbývajících čtyř postav.

Ke zdolání nástrah a splnění své mise hráči potřebují intuici, mazanost a posípek. Ve hře INKOGNITO nikdo není v bezpečí... Jste připraveni čelit této výzvě?

## OBSAH HRY

| pravidla hry

| hrací deska

| 16 figurek ve 4 barvách

| figurka Ambasadora (černá)

| Fantom osudu

4 pasy

| poznámkový blok

32 karet (4 barevné sady po 8 kartách). Každá sada obsahuje:  
4 karty totožnosti (lord F, plukovník B, agent X, madam Z)  
4 karty konstituce (vysoká, nízká, tlustá, štíhlá postava)

12 tajných karet, které tvoří:

- 4 karty totožnosti (jak je uvedeno výše)
- 4 karty stavby těla (jak je uvedeno výše)
- 4 karty misí (A, B, C, D)

## HRACÍ DESKA

Hrací deska představuje mapu Benátek s ostrovy a kanály. Na mapě jsou zvýrazněny některé důležité body:

- 1 Oranžové kroužky**  
Běžná políčka, po nichž se pohybují figurky.
- 2 Modré kroužky**  
Startovací políčka pro figurky modrého hráče.
- 3 Zelené kroužky**  
Startovací políčka pro figurky zeleného hráče.
- 4 Červené kroužky**  
Startovací políčka pro figurky červeného hráče.

- 5 Žluté kroužky**  
Startovací políčka pro figurky žlutého hráče.
- 6 Políčko ambasadý**  
Startovací políčko Ambasadora.
- 7 Oranžové čáry**  
Tyto čáry představují trasy pohybu po zemi.
- 8 Přerušované modré čáry**  
Tyto čáry představují trasy pohybu po vodě.
- 9 Kroužky s číslem**  
Tato speciální políčka představují konečnou destinaci, kam musejí hráči dorazit, aby splnili svou misi.





### FIGURKY

Ve hře INKOGNITO může mít každý tajný agent jednu ze čtyř tělesných konstitucí. Ty reprezentují čtyři různé figurky stejné barvy.

### FIGURKA AMBASADORA

Tato speciální postava o každém něčem ví a o své informace se podělí s každým, kdo ho požádá o „soukromou schůzku“. Ve hře 5 hráčů (viz strana 10) sehrává aktivnější roli, přičemž za něj hraje jeden z hráčů.



### FANTOM OSUDU

Tato speciální postava přináší do hry náhodný prvek. Naznačuje, jaké tahy mohou hráči využít. Každá barevná kulička představuje jiný typ pohybu, jaký může hráč v daném kole vykonat.

### PASY

Slouží jako zástěny, za nimiž mohou hráči tajně přechovávat své karty i zápisky s informacemi, které nashromáždí během hry. Jsou na nich rovněž uvedeny mise, které musí hráči splnit, pokud chtějí vyhrát.



### POZNÁMKOVÝ BLOK

Během hry hráči kladou mnoho otázek a shromažďují tak informace o ostatních postavách, které si mohou zapisovat.



### KARTY TOTOŽNOSTI A KARTY KONSTITUCE

Pomocí těchto karet (4 barevné sady po 8 kartách) hráči odpovídají na otázky ostatních hráčů o totožnosti a konstituci svého agenta.



### TAJNÉ KARTY

Tyto karty se náhodně rozdají hráčům. Určují jejich pravou totožnost, konstituci a misi. Tajné karty si hráči schovávají za pařez, aby je ostatní hráči neviděli.



## SESTAVENÍ FIGUREK

Před první hrou poskládejte figurky a Fantoma osudu.

### 1. BAREVNÉ FIGURKY

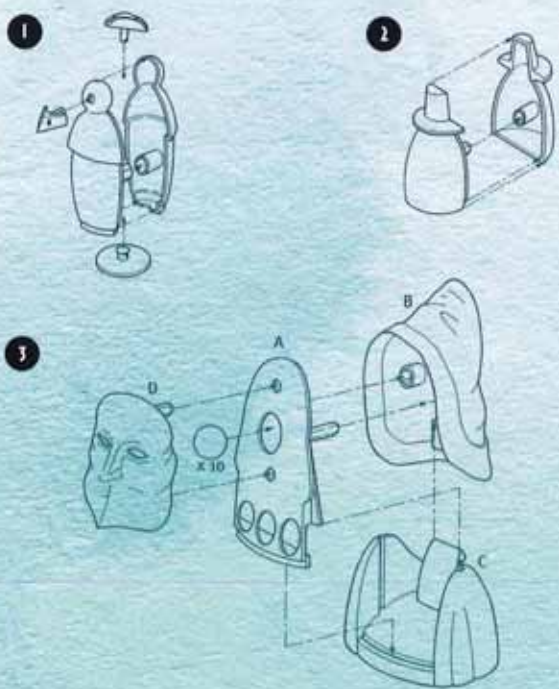
Vezměte přední a zadní polovinu figurky stejné barvy i konstituce a přitlačte je k sobě tak, aby stály na stojánku (viz obr. 1). Potom připevněte masku a klobouk.

### 2. FIGURKA AMBASADORA

Jednoduše přitlačte obě polovičky figurky k sobě (viz obr. 2).

### 3. FANTOM OSUDU

Přitlačte k sobě části A a B (viz obr. 3) a zasuněte je do části C. Deset barevných kuliček vložte do otvoru v části A a následně nasadte masku.



## PŘÍPRAVA HRY

Tato pravidla platí pro standardní hru 4 hráčů.

Změny v přípravě hry pro 3 nebo 5 hráčů najdete na straně 10.

Fantoma osudu postavte do laguny v levém horním rohu hrací plochy.

Ambasadora postavte na černý kroužek se symbolem Ambasadora. Toto políčko představuje ambasádu.

Každý hráč si vezme jednu kompletní sadu součástí hry v barvě, kterou si zvolí: 4 figurky, 8 barevných karet a 1 pas.

Čtyři barevné karty jsou karty totožnosti – jedna pro každou z různých postav ve hře.

Zbývající čtyři karty jsou karty konstituce odpovídající příslušným figurkám – vysoké, nízké, tlusté a štíhlé.

Hráči rozmístí své čtyři figurky na políčka své barvy.

Na papír z poznámkového bloku si pod sebe zapíšete jména a barvy ostatních hráčů (do prvních tří řádků v levém sloupci). Do čtvrtého řádku si budete zapisovat informace, které vy odkryváte ostatním hráčům.

Hráči až v průběhu hry odhalí, jakou misi mají splnit.

12 ředých tajných karet rozdělíte do tří skupin (identita, konstituce a mise). Jeden hráč vezme čtyři karty totožnosti, zamíchá je a každému hráči (včetně sebe) podá jednu tvář dolů.

Druhý hráč rozdá každému karty konstitucí a třetí hráč karty misí. Každý hráč si prohlédne své karty, které odhalují následující informace:

- **Karta totožnosti** ukazuje, kterého ze čtyř agentů bude předstívat.
- **Karta konstituce** ukazuje skutečnou stavbu těla jeho agenta (ostatní figurky vlastní barvy budou předstívat spřízněné špióny předstírající, že jsou agentem).
- **Karta mise**, která spolu s kartou mise zatím neznámého partnera označuje, jak doráhnout cíle a vyhrát.

Všechny tajné karty držte skryté, aby je ani neúmyslně nezahledli jiní hráči. Všechny tyto informace musí zůstat utajeny; odhalíte je, až když potkáte jiné postavy.

## PRŮBĚH HRY






Náhodně určíte hráče, který bude začínat. Když odehraje svůj tah, hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

Během svého tahu každý hráč vykoná následující akce v uvedeném pořadí:

- 1. Pohyb
- 2. Setkání s jinými postavami a kladení otázek.

### I. POHYB

Když jste na tahu, důkladně zafixujte Fantomem osudu a postavte ho na stůl. Pod maskou se ukáží tři barevné kuličky, které naznačují 3 dostupné možnosti pohybu.

-  Můžete přesunout 1 svou figurku po pozemní trase (oranžové čáry).
-  Můžete přesunout 1 svou figurku a 1 políčko po vodní trase (modré přešlapané čáry).
-  Můžete přesunout 1 svou figurku a 1 políčko po zemi nebo po vodě.
-  Můžete přesunout 1 figurku soupeře a 1 políčko po zemi nebo po vodě.
-  Můžete přesunout figurku Ambasadora a 1 políčko po zemi nebo po vodě.



**Poznámka:** Nemusíte využít všechny tři dostupné pohyby.

Po dokončení pohybu pokračujte akcí Setkání s jinými postavami a kladení otázek (viz str. 7).

### TAHY VLASTNÍMI FIGURKAMI

Oranžové, modré a bílé kuličky vám umožňují pohybovat libovolnými vlastními figurkami.

Například, všechny 3 kuličky můžete použít na jednu figurku a pohnout ji třikrát; nebo můžete učinit jeden pohyb třemi různými figurkami; nebo dvakrát posunout jednu figurku a další pouze jednou.

Při přesouvání figurek jsou dovoleny tyto pohyby:




- Své figurky můžete přesunout na políčko obsazené figurkami jiného hráče.
- Jednu z vašich figurek můžete přesunout na políčko obsazené Ambasadorem.
- Své figurky můžete přesouvat přes políčko obsazené figurkami jiného hráče, aniž byste museli zastavit.

Pro pohyby figurek platí tato omezení:

- Váš tah nesmí skončit tak, že dvě vaše figurky budou stát na stejném políčku.
- Váš tah nesmí skončit tak, že více než jedna vaše figurka bude stát na políčku, kde stojí více než jedna figurka soupeře. Na jednom políčku se můžete ocitnout s figurkami více hráčů, každý hráč tam však může mít pouze jednu svou figurku.

### PŘÍKLAD POHYBU

Lukáš je zelený. Zafixeje Fantomem osudu a ten mu odhalí oranžovou, modrou a bílou kuličku.

-  Oranžovou kuličku použije na to, aby se jednou ze svých figurek přiblížil k ambasadé (1).
-  Modrou kuličku použije pro pohyb jiné své figurky přes kanál na políčko č. 4 (2).
-  Nakonec použije bílou kuličku pro pohyb po zemi a přesune svou figurku na modré políčko, takže bude moci klást otázky modrému hráči (3).

### POHYBY OSTATNÍCH POSTAV

Černá kulička umožňuje hýbat Ambasadorem o jedno políčko po vodě nebo po zemi. Ambadora můžete přesunout na políčko se svou figurkou, abyste mu mohli klát otázky; nemůžete ho však přesunout na políčko obsazené figurkou jiného hráče.

Fialová kulička umožňuje pohnout figurkou některého soupeře o jedno políčko po vodě nebo po zemi. Soupeřovu figurku můžete přesunout na políčko s některou vaší figurkou (abyste od tohoto hráče získali informace), nemůžete ji však přesunout na políčko, kde stojí Ambador nebo figurka dalšího hráče.

### SETKÁNÍ S JINÝMI POSTAVAMI A KLADENÍ OTÁZEK

Pokud chcete zjišťovat důležité informace, musíte se dostat na políčko, kde stojí jiní agenti nebo Ambador.

Jinou postavu můžete potkat dvěma způsoby:

- Přesunutím některé vaší figurky na políčko obsazené jinou figurkou.
- Přesunutím některé soupeřovy figurky na políčko obsazené vaší figurkou. Jinými figurkami můžete hýbat, pokud vám Fantom osudu odkryje černou nebo fialovou kuličku.

Když potkáte jinou figurku, můžete ji položit otázky, a potom tuto figurku přesunout na jiné políčko podle vašeho výběru (viz část Odstrnutí figurky).

**Namísto položení otázky můžete svou figurku posunout jeitě o jedno políčko** (buď po zemi, nebo po vodě).

V takovém případě se však nemůžete přesunout na políčko, kde stojí jiná figurka.

Tato možnost je velmi výhodná zejména ke konci hry, když už nebudete potřebovat získávat další informace.

### KLADENÍ OTÁZEK JINÝM AGENTŮM

Pokud se na konci vašeho tahu ocitnete na jednom políčku s figurkou některého soupeře, máte právo vidět tři z jeho karet.

Vyberte si jednu ze dvou možností:

- Můžete se zeptat na totožnost soupeřovy postavy. Musí vám ukázat dvě ze svých karet totožnosti a jednu kartu konstituce (tak, aby je ostatní hráči neviděli).

Aspoň jedna z těchto tří karet musí odpovídat pravdě.

- Můžete se zeptat na konstituci. Soupeř vám musí ukázat dvě ze svých karet konstituce a jednu kartu totožnosti (tak, aby je ostatní hráči neviděli).

Aspoň jedna z těchto tří karet musí odpovídat pravdě.

**Mějte na paměti:** V rámci jednoho vašeho tahu můžete potkat figurky více hráčů, avšak nikoli více než jednu figurku stejného hráče.



### PŘÍKLAD POHYBU

Michal je červený. Zatřese Fantomem osudu a ten mu odhalí černou, fialovou a oranžovou kuličku.

- Oranžovou kuličku použije pro pohyb jedné své figurky po zemi (1).
- Fialovou kuličku použije k přesunutí žluté figurky na stejné políčko (2), takže bude moci klát otázky žlutému hráči.
- Nakonec použije černou kuličku pro přesun Ambadora (3).

### KLADENÍ OTÁZEK AMBASADOROVI

Pokud se po ukončení pohybu ocitnete na jednom poličku s Ambasadorem, můžete si vyžádat buď dvě karty totožnosti, nebo dvě karty konstituce od kteréhokoli hráče, kterého si vyberete.

**Jedna z karet, které vám dá hráč nahlédnout, musí být pravdivá.**

### ZAPISOVÁNÍ INFORMACÍ

Informace, které získáte od svých soupeřů, si запиšte, abyste se k nim mohli později vrátit.

Když vám některý hráč ukáže své karty, poznačte si je do řádku příslušného hráče.

Po několika sériích otázek vám díky poznámkám začne být jasnější skutečná identita a konstituce ostatních hráčů.

Kromě toho vám doporučujeme zapisovat si karty, které jste ukázali ostatním hráčům, aby se vám nestalo, že ukážete dvakrát stejné karty – za to by vás tihla pokuta. Pro zápis použijte čtvrtý řádek a vlastní symboly.

### PŘÍKLAD

Michal je Lord Fiddlebottom. Přesune jednu svou figurku na poličko, kde stojí některá Lukášova figurka, a zeptá se ho na konstituci.

Lukáš ukáže Michalovi karty „Nizký“ a „Vysoký“ a kartu totožnosti „Plukovník Bubble“. Michal si zapíše, které karty mu Lukáš ukázal, a Lukáš si tyto karty zapíše rovněž.

V dalším kole jedna z Michalových postav potká Ambadora. Využitím schopností Ambadora, se Michal zeptá Lukáše na jeho totožnost.

Lukáš mu ukáže karty „Lord Fiddlebottom“ a „Agent X“. Lordem Fiddlebottomem je však Michal! Protože jedna z těchto dvou karet musí být pravdivá, Michalovi je nyní jasné, že Lukáš je Agent X.

Současně Michal ví, že Lukášův Agent X musí být „Nizký“ nebo „Vysoký“, protože aspoň jedna z těchto dvou karet, které mu Lukáš ukázal při předcházejícím setkání, musí být pravdivá. Michal si tyto vydedukované znalosti může poznamenat a dále pokračovat v honbě za informacemi.

### OPAKOVANÉ ODHALENÍ STEJNÝCH KARET

**Je důležité si pamatovat, že jednomu hráči nesmíte ukázat stejnou kombinaci karet více než jednou.**

Pokud jste omylem některému hráči podruhé ukázali stejné tři karty a on na to upozornil, musíte mu ukázat jen dvě karty, přičemž aspoň jedna z nich musí být pravdivá.

Pokud omylem ukážete stejnému hráči potřetí stejnou trojici karet, jako trest mu musíte odhalit jednu pravdivou kartu.

Pokud obviníte hráče, že danou kombinací karet vám už jednou (nebo dvakrát) ukázal, a on s tím nesouhlasí, je na vás dokázat vaše tvrzení pomocí vašich záznamů. (Nepodvádějte!)

Pokud to neumíte dokázat, musíte se spokojit s předloženými kartami.

Kromě toho, když ukazujete svoje karty hráči, jehož figurka klade otázky Ambadorovi, nesmíte mu ukázat dvojici karet, které jste mu už ukázali předtím, a to dokonce ani tehdy, když byly součástí kombinace tří ukazovaných karet.

Pokud toto pravidlo porušíte, jako trest musíte tomuto hráči ukázat pouze jednu, a to pravdivou kartu.

### PŘÍKLAD

Při předchozím setkání ukázal Lukáš Michalovi karty „Nizký“, „Vysoký“ a „Plukovník Bubble“. Nyní Michal potkal Ambadora a (opět) se Lukáše ptá na jeho konstituci.

Lukáš opět ukazuje karty „Nizký“ a „Vysoký“. Michal upozorní na to, že tyto dvě karty mu už Lukáš ukázal jako součást trojkombinace, proto mu nyní Lukáš musí odhalit pravdivou kartu konstituce.

### ODSUNUTÍ

Když potkáte figurku jiného hráče a položíte mu otázku, musíte potom tuto figurku odsunout na jakékoliv volné neočíslované poličko.

Když potkáte Ambadora, musíte ho náležitě odsunout na poličko ambasády, pokud je volné; v opačném případě na jakékoliv volné barevné poličko.

### SPLNĚNÍ MISE

Pokud chcete vyhrát, musíte nejdříve identifikovat svého partnera, potom zjistit, jaká je vaše mise, a splnit ji.

### HLEDÁNÍ PARTNERA

Ve hře INKOGNITO je velmi důležité utajit svou identitu před ostatními hráči. Pro dosažení vítězství je však nutné zjistit, kdo je vaším partnerem a odhalit mu svou totožnost.



V průběhu hry, když se sbíráte odpovědi na své otázky a vyvodíte z nich závěry, vám začne být jasnější, kdo jsou ostatní hráči. Nakonec zjistíte, který z nich je váš partner.

Existují dva základní způsoby, jak partnerovi odhalit svou pravou totožnost. Zaprvé, můžete mu ukázat neobvyklý rys postavy, kterou hrajete (např. tik v pravém oku, pokud jste Lord Fiddlebottom). Zadruhé, pokud jste si jeho totožnost absolutně jistí, při nejbližší příležitosti mu namísto barevných karet ukažte jednu nebo více šedých karet.

Pokud máte jistotu, kdo je váš partner, je mimořádně důležité, abyste mu ukázali svou kartu mise. Budete tak moci odhalit vaši společnou misi a pokusit se ji splnit. Snažte se co nejdříve potkat některou jeho figurku, abyste se seznámili s jeho polovinou kombinace a dozvěděli se svou misi. Buďte však opatrní, abyste se nepletli v tom, kdo je váš skutečný partner!

Poznámka: Karta mise se nezapočítává do požadavku na pravdivou kartu. Pokud ukazujete kartu mise, aspoň jedna další karta musí být rovněž pravdivá.

## PODVÁDĚNÍ SOUPEŘŮ

Dokud zjišťujete, kdo je váš partner, můžete se zároveň snažit své soupeře vodit za nos.

Například můžete využít neobvyklé rysy čtyř postav agentů a posílat tak ostatním hráčům skutečné nebo falešné poselství. Jediné pravidlo, které musíte dodržovat, je poctivost při ukazování karet – aspoň jedna karta musí být vždy pravdivá. Kromě tohoto pravidla můžete své soupeře podvádět do sytosti – slovy i skutky. Konec konců, jste tajný agent – téměř všechno je dovoleno!

Můžete rovněž zmátl soupeře tím, že mu ukážete svou kartu tajné mise, aby mylně uvěřil, že jste jeho partner. Ale nemyslete si, v tomto nelibostném souboji agentů se nepochybně objeví i špinavější triky!

Další způsob, jak bránit soupeřům v postupu, je využít fialovou kuličku a pravidlo odsunu a pohybovat jejich figurkami – můžete je přisouvat blíže k vašim figurkám nebo je vzdalovat od Ambarodora. Vždy se snažte pohybovat způsobem, který váš tým přiblíží ke splnění mise a naopak, vašim soupeřům postup zkomplikuje. V kombinaci s náhodnými výsledky Fantoma osudu dostanete širokou paletu strategií, které váš povedou k cíli a vaše protivníky zpomalí.

## DEŠIFROVÁNÍ MISE

Po zhlédnutí karty mise vašeho partnera můžete dešifrovat vaši společnou tajnou misi. Podívejte se na seznam misí uvedených ve vašem pase a vyhledejte řádek, v němž je ve správném pořadí vaše i partnerovo kódové označení. Nyní už víte, co máte dělat, pokud chcete vyhrát!

## POZNÁMKY KE SPLNĚNÍ MISE

Misi můžete splnit pouze během vašeho tahu.

Když je u mise uvedené jméno konkrétní postavy, myslí se tím kromě postavy i správná konstituce. To platí bez ohledu na to, zda je vaším cílem určitou postavu přesunout (například „Přesuňte Lorda Fiddlebottoma na políčko č. 5“) nebo přistihnout (například „Přistihněte Agenta X“).

Pokud je vaším cílem přistihnout určitou postavu (například „Přistihněte Ambaiadora“), můžete pro splnění mise využít libovolnou z osmi figurek agentů ve vašem týmu.

### PŘÍKLAD

Jste Lordem Fiddlebottomem a držíte kartu mise s označením „B“. Váš partner, Plukovník Bubble, má kartu „D“. Přezkoumáním pasu zjistíte vaši společnou misi:

„Plukovníku Bubble: Vědí, že jste nula nula jedna. Ve 33.00 vás ve staré zbrojnici vyzvedne balón. (Přesuňte Plukovníka Bubble na políčko č. 1.)“

Abyste byla mise splněna, musí se skutečná figurka Plukovníka Bubble (se správnou konstitucí) dostat na políčko označené č. 1.

Můžete rovněž vydedukovat, že Madam Zia Zia a Agent X mají misi A-C nebo misi C-A. To znamená, že se musíte ze všech sil snažit zabránit jakémukoli figurce vašich soupeřů přiblížit se k plukovníku Bubble.

## VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Vyhrává tým, jemuž se prvnímu podaří splnit jejich misi. To se stane, když se některému z partnerů během svého tahu podaří splnit podmínku uvedenou v pase.

Své vítězství oznámte zvoláním „Mise splněna!“ a mohutným poffesením ruky i partnerem.

V tomto bodu však nastane ověřování, zda jste správně určili identitu svého partnera a cíl mise. Pokud jste se spletli, vyhrává tým vašich protivníků!

Co se však stane v případě, že si (například jako Lord Fiddlebottom) chcete potřást rukou s některým hráčem, a on to odmítne? Pokud je daný hráč vaším skutečným partnerem (Plukovník Bubble), potom máte smůlu – vyhrává druhý tým agentů. Pokud daný hráč není váš skutečný partner (tedy je například Agent X), i tak máte se svým partnerem smůlu – i v tomto případě vyhraje druhý tým (Agent X a Madam Zia Zia).

## VERZE PRO 3 HRÁČE

Policie vydala tiskovou zprávu, v níž se uvádí, že se jim podařilo zadržet špióna a nyní ho vyslýchají na utajeném místě. Zatím by však bylo předčasné informovat o jeho totožnosti.

Na tuto šokující novinku Ambassador reaguje slovy: „Nenechám kámen na kameni, dokud nezjistím zdroj úniku...“

Hra INKOGNITO je určena pro 4 hráče, ale zábavná je i verze pro tři hráče. Jeden z agentů byl zatčen. Pokud to byl váš partner, nemůžete splnit svou misi, takže se musíte vypařit z města dřív, než bude příliš pozdě! Pokud to nebyl váš partner, musíte urychleně splnit vaši misi, dřív než se policie dostane na stopu i vám...

### PRAVIDLA

Figurky, karty a pas jedné barvy odstraňte ze hry.

Na začátku rozdejte karty stejně jako ve standardní hře 4 hráčů, ale jednu sadu karet přitom odložte na stranu. Hra probíhá obvyklým způsobem, dokud některý hráč nepozná svého partnera nebo nezjistí, že je osamocený.

Pokud máte partnera, pokračujete jako ve standardní hře s touto výjimkou:

- Pokud vaše mise odkazuje na chybějícího agenta, na jeho místo v instrukcích si dosadíte jméno aktivního agenta.

### PŘÍKLAD

Mise pro tým Agent X a Madam Zia Zia je přesunout některou z jejich figurek na políčko s Plukovníkem Bubblem (mise C-A).

Plukovník Bubble však není ve hře, takže jejich cílem bude místo něj zastihnout Lorda Fiddlebottoma.



Pokud hrajete bez partnera, potom bude vaší úlohou co nejdříve opustit Benátky. Dosáhnete toho tak, že se dostanete na políčko, které je ve vašem pase označené běžící postavíčkou.

- Lord Fiddlebottom se musí dostat na políčko č. 5.
- Plukovník Bubble se musí dostat na políčko č. 1.
- Madam Zia Zia se musí dostat na políčko č. 4.
- Agent X se musí dostat na políčko č. 6.

## VERZE PRO 5 HRÁČŮ

Ambasador je znepokojen velkým počtem špiónů v Benátkách a chtěl by vědět, jaké mají plány. Chystají snad nějaké nezákonné operace?

Rozhodně musí odhalit jejich identitu a nahlásit to na policii dřív, než uskuteční své nekalé cíle... A přitom předírat, že jim pomáhá!

V tomto novém vydání hry INKOGNITO je hlavní inovací právě verze pro 5 hráčů.

### PRAVIDLA

Hra funguje podobně jako se 4 hráči ale s významnou obměnou - Ambasadora zde hraje pátý hráč.

### PRŮBĚH HRY

Ambasador nevyužívá Fantoma osudu. Ve svém tahu hráč pohybuje Ambasadorem jednou nebo dvakrát, po vodě nebo po zemi.

Když se Ambassador přesune na políčko s figurkou jiného hráče, může ho požádat o odhalení dvou karet totožnosti nebo dvou karet konstituce. Jedna ze dvou ukazovaných karet musí být pravdivá. Potom jeho figurku odsune na libovolné neočíslované a neobsazené políčko.

Během tahu ostatních hráčů zůstává účinek černé kuličky zachovaný, ostatní hráči tedy mohou figurku Ambasadora posunout o 1 políčko po zemi nebo po vodě.

Když některý hráč využije figurku Ambasadora k získání informací od dalšího hráče, musí dotázaný hráč ukázat karty nejdříve Ambassadorovi. Ambassador se na ně podívá a odevzdá je hráči, který položil otázku. Ambassador tak shromažďuje informace o ostatních hráčích pokaždé, když někdo použije jeho postavu, nejen během vlastního tahu.

### VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Cílem ambasadora je identifikovat totožnost a konstituci všech čtyř agentů dřív, než některý tým dokončí svou misi.

Když si je jistý, že zná všechny potřebné detaily, prohlásí: „Odhalil jsem vás!“ a zapíše si totožnost a konstituci každého hráče. Hra však v tomto okamžiku nekončí, ale pokračuje normálně dále, dokud některý agent nezahraje „Mise splněna!“ Tehdy Ambassador ukáže své záznamy. Pokud správně identifikoval totožnost a konstituci všech čtyř hráčů, vyhrává hru; v opačném případě se vítězný tým určí standardním způsobem.

Pokud ve hře pět hráčů vyžaduje vaše mise přesunout Ambasadora na určité políčko, namísto Ambasadora bude vaší úlohou přesunout některého vašeho agenta. Ke splnění mise můžete použít libovolnou figurku z vašeho týmu, která má správnou konstituci.

# Inkognito

## PODĚKOVÁNÍ

**NÁVRH A KONCEPCE:** Leo Colovini & Alex Randolph

**Výtvarné ztvárnění:** Studio Tapiro

**Výtvarník:** Fabio Maiorano

**Grafický design:** Peter Gifford (UniversalHead.com)

**Texty a konzultace:** Roberto Di Meglio a Fabrizio Rolla

**Anglický text:** Jim Long

**Produkce:** Roberto Di Meglio

Zvláštní poděkování patří Robertu Grassovi a Leonardu Rinovi za jejich podporu a cenné návrhy při přípravě tohoto nového vydání.



Distributor pro ČR a SR:  
Piatnik Praha s.r.o.  
Lužná 591, 160 00 Praha 6  
info@piatnik.cz  
www.piatnik.cz



Licensed by Studiogiochi. © 2013 Ares Games Srl.  
Inkognito™ is a trademark of Ares Games Srl.  
All Rights Reserved. Made in China.  
www.aresgames.eu



Upozornění: Nevhodné pro děti do 36 měsíců.  
Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty.  
Nebezpečí událení. Uchovávejte kontaktní adresu.  
Změna provedení vyhrazena.



