

Inkognito

UN CARNAVAL D'ESPIES A VENÈCIA

LEO COLOVINI ALEX RANDOLPH

DEVIR

ARES

CONSPIRACIÓ A VENÈCIA

CARNAVAL A VENÈCIA La nit és una festa, animada i plena de joia: cançons, rialles i personatges disfressats que s'esmunyen ràpidament pels carrers.

Barrejats entre la multitud en aquesta atmosfera festiva hi ha quatre personatges ben especials, uns autèntics mestres de l'engany, capaços de disfressar-se, passar desapercebuts i fer-se fonedissos en la nit per dur a terme les seves missions secretes.

Aquests quatre mestres de la disfressa (i TU n'ets un!) són:



Lord Fiddlebottom ja pertanyia al Servei Secret quan aquest era de tot menys «secret». Un home solemne, ric i que es fa amb tota l'aristocràcia europea. Ha arribat a Venècia a bord del seu luxós iot, el *Mata Hari II*. Però tots aquests anys portant una doble vida, de dubtosa reputació, comencen a passar-li factura: entre altres coses, *té un tic insuportable a l'ull dret*.

El **coronel Bubble** ha estat la mà dreta de Lord Fiddlebottom durant anys i panys. El van reclutar tot just després d'abandonar l'exèrcit, on era molt respectat per haver fundat la Reial Brigada de Globus. Tothom diu que és impertorbable i, fins i tot en les situacions més perilloses, manté la sang freda fins al punt que sembla congelat. En el món dels espies és famós per la seva agudesa mental i pel curiós costum d'*estirar-se el lòbul de l'orella esquerra*.



L'**Agent X** és molt astut, furtiu com pocs i exquisidament retorçat. Ningu no coneix els detalls del seu passat fosc, però es creu que en aquests moments volta per Venècia. És un professional consumat, gens influenciable i absolutament despietat. El seu aspecte és tan anodí que la seva figura desapareix quan es queda dret davant d'una vulgar paret. Sempre *arrufa les celles* i seria un agent perfecte si no fos pel seu etern mal humor.



Madame Zsa Zsa afirma que va ser una ballarina famosa quan era una bona massa. En realitat, però, feia de contorsionista, la qual cosa explicaria la seva personalitat recargolada. Les males llingües també diuen que estava implicada en alguns negocis bruts, dels quals les autoritats feien veure que no en sabien res. En alguns cercles és ben coneguda com a espia i se sap que col·labora amb l'infame Agent X. És considerada tan superior que sovint *fa ganyotes despectives amb la boca i fa escarafalls a tothom*.



I encara hi ha un cinquè personatge: l'**ambaixador tafaner**. Sempre un bon jan, agradablement inútil, mai no es perd cap festa. Li encanta escoltar converses i copsar paraules al vol, de les quals en pren nota i les desa en lloc segur a l'ambaixada, al costat de la llista supersecreta (de la qual, encara que sembli mentida, sempre duu a sobre una còpia en microfilm, a la butxaca de l'armilla).

DESCRIPCIÓ DEL JOC

Inkognito és un joc per a 3-5 jugadors.

L'objectiu de cada agent és accomplir una missió, juntament amb el seu company. Al principi de la partida, els jugadors desconeixen la missió que han de dur a terme.

En el joc estàndard per a 4 jugadors, cada jugador controla un dels quatre agents secrets. Els quatre personatges formen dues parelles d'aliats: **Lord Fiddlebottom** i el **coronel Bubble** sempre formen parella contra l'**Agent X** i **Madame Zsa Zsa**.

Cadascun dels quatre agents està representat per una figura d'entre quatre diferents, amb diverses complexions: alta, baixa, grassa i prima. Només una d'aquestes representa el personatge controlat veritablement pel jugador corresponent, mentre que les altres tres figures representen espies col·laboradors que intenten despistar els oponents.

En el seu torn, cada jugador sacseja el Fantasma de la Profecia per determinar aleatòriament les seves tres accions disponibles (p. ex., moure per una ruta terrestre o una marítima). El jugador mou les seves figures i intenta arribar als espais ocupats per les figures dels altres jugadors o per l'ambaixador.

Quan figures de dos jugadors són en un mateix espai, el jugador que té el torn en aquell moment pot fer una pregunta a l'altre jugador i inspeccionar-ne algunes cartes. Per mitjà de la deducció i un procés lògic d'eliminació, podrà treure conclusions sobre la identitat i les intencions dels altres jugadors.

El primer objectiu de tots els agents serà descobrir quin dels altres jugadors és el seu company, el qual posseeix l'altra meitat del codi, imprescindible per desxifrar quina és la seva missió secreta.

Un cop descoberta la identitat dels altres jugadors (o quan pensi que l'ha descoberta), un agent ha de compartir la seva carta de missió secreta amb el seu aliat. D'aquesta manera descobrirà la missió assignada i sabrà què ha de fer per dur-la a terme.

Si qualsevol dels agents aliats aconsegueix la missió, tots dos guanyen la partida.

I no ens oblidem de l'ambaixador, ja que té un paper important en la partida. Es pot fer servir per obtenir informació més clara sobre els altres personatges. Tothom vol trobar-se amb ell, perquè està ben informat i perquè pot ser útil per accomplir els objectius propis, però també pot ajudar els oponents. Per tant, feu tot el possible per mantenir-lo allunyat dels altres.

Diese neue Ausgabe von **INKOGNITO** bietet neben der Standardvariante für 4 Spieler auch eine Version für

- 3 Spieler, bei der ein Spieler alleine, ohne Partner, spielt.
- 5 Spieler, bei der der fünfte Spieler in die Rolle des Botschafters schlüpft. Sein Ziel ist die Wahrheit über die vier Geheimagenten herauszufinden.

Intuition, Durchtriebenheit und schnelles Kombinieren sind notwendig, um die Intrigen aufzudecken, die Mission zu vollenden und so das Spiel zu gewinnen. Niemand kann sich bei **INKOGNITO** in Sicherheit wiegen Bist du dieser Herausforderung gewachsen?

SPIELINHALT

| Spielbrett

| 16 Spielfiguren in 4 Farben

| Botschafter-Figur

| schwarz-weißes Phantom

| 4 Reisepässe

| Notizblock

32 **Karten** (4 farbige Sätze zu je 8 Karten); jeder Satz besteht aus
 4 **Identitätskarten** (Lord F, Colonel B, Agent X, Madame Z)
 4 **Gestaltkarten** (lang, kurz, dick, dünn)

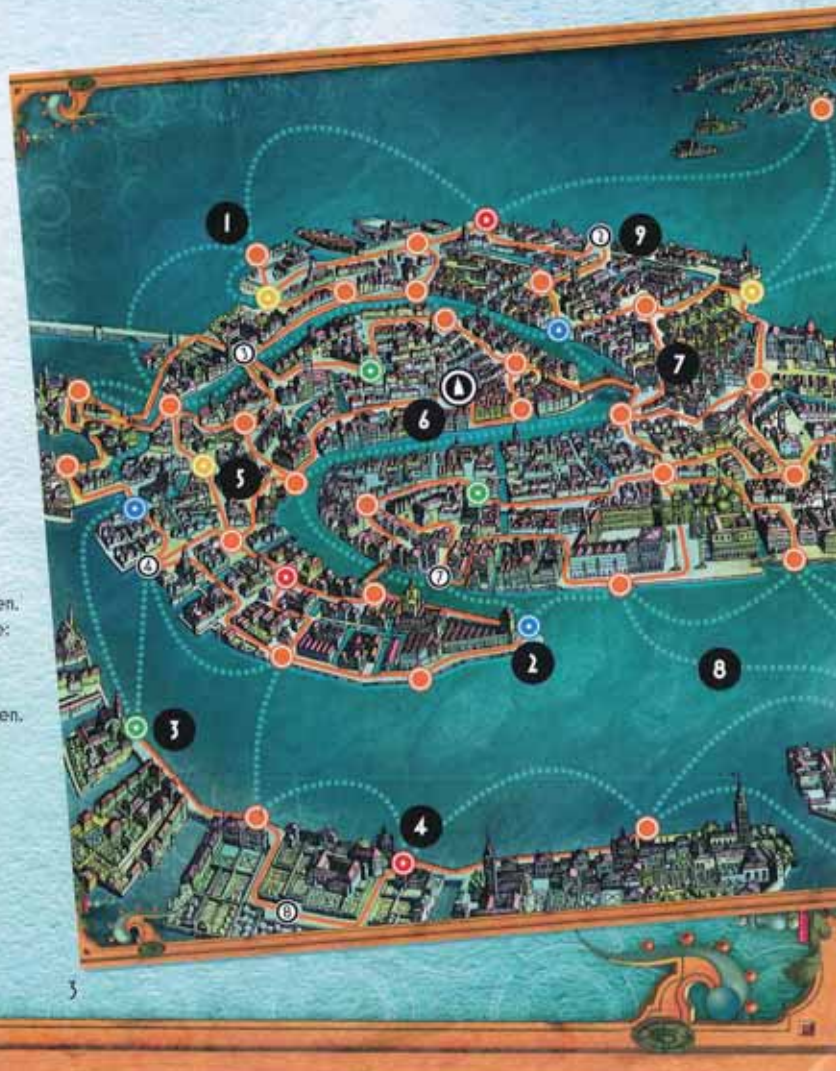
12 **Geheimkarten**, aufgeteilt in
 4 **Identitätskarten** (wie oben)
 4 **Gestaltkarten** (wie oben)
 4 **Missionkarten** (A, B, C, D)

Das Spielbrett:

Das Spielbrett zeigt einen Plan von Venedig mit seinen Inseln und Kanälen. Farblich hervorgehoben sind für das Spiel wichtige Spielfelder und Wege:

- 1 **Orange Punkte:**
Felder, auf denen sich die Figuren während des Spieles fortbewegen.
- 2 **Blaue Punkte:**
Startfelder der blauen Spielfiguren.
- 3 **Grüne Punkte:**
Startfelder der grünen Spielfiguren.
- 4 **Rote Punkte:**
Startfelder der roten Spielfiguren.

- 5 **Gelbe Punkte:**
Startfelder der gelben Spielfiguren.
- 6 **Schwarzer Punkt mit Botschafterfigur:**
Startfeld des Botschafters.
- 7 **Orange Linien:**
Diese Linien stellen die Landwege dar.
- 8 **Blaue Linien:**
Diese gestrichelten Linien stellen die Wasserwege dar.
- 9 **Nummerierte Punkte:**
Das sind die Zielfelder, die die Spieler erreichen müssen, um eine Mission zu vollenden.





FIGURES DELS PERSONATGES

A *Inkognito* cada agent secret té quatre complexions possibles, representades per quatre figures diferents del mateix color.

FIGURA DE L'AMBAIXADOR

Aquest personatge especial sap alguna cosa de tothom i comparteix aquesta informació amb qualsevol que li demani una «reunió en privat». En la variant per a 5 jugadors (v. pàg. 10), té un paper més actiu i està controlat per un dels jugadors.



FANTASMA DE LA PROFECIA

Aquest sacsejador especial selecciona aleatòriament els moviments disponibles per als jugadors. Cada bola de color proporciona una acció de moviment diferent al jugador quan és el seu torn.

PASSAPORTS

Aquests paraents especials permeten que els jugadors mantinguin la seva informació en secret durant la investigació; és a dir, les seves cartes i el full de notes amb les dades recollides durant la partida. També mostren les missions que els jugadors han d'acomplir per guanyar la partida.



BLOC DE NOTES

Durant la partida, els jugadors fan preguntes per reunir informació sobre els altres personatges. Els fulls de notes serveixen perquè els jugadors anotin les respostes.



CARTES D'IDENTITAT I DE COMPLEXIÓ

Els jugadors usen aquestes cartes (4 conjunts, cadascun d'un color i amb 8 cartes) per respondre a les preguntes dels altres jugadors sobre la identitat i complexió del seu personatge.



CARTES SECRETES

Aquestes cartes es reparteixen a l'atzar entre els jugadors per determinar la identitat, complexió i missió de cadascun d'ells. Els jugadors les mantenen rere els passaports, ocultes als altres jugadors.



MUNTATGE DE LES FIGURES

Abans de començar a jugar per primer cop, munteu les figures dels jugadors i el Fantasma de la Profecia.

1. LES FIGURES DELS PERSONATGES

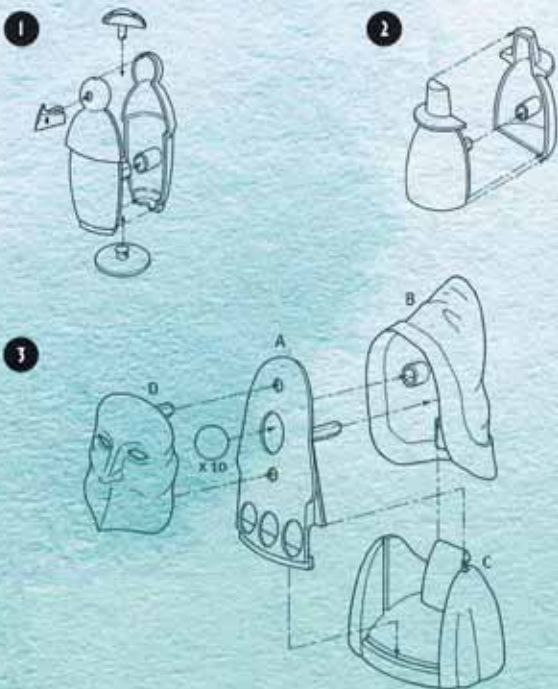
Pressioneu la part davantera i la posterior de cada figura (de la mateixa mida i color), l'una contra l'altra, havent-la col·locat sobre el piu del suport (v. fig. 1). Llavors, fixe-hi la màscara i el barret.

2. LA FIGURA DE L'AMBAIXADOR

Pressioneu les dues meitats de la figura, l'una contra l'altra (v. fig. 2).

3. EL FANTASMA DE LA PROFECIA

Pressioneu la part A contra la part B (v. fig. 3) i col·loqueu-les sobre la part C. Introduïu les deu boles de colors per l'obertura de la part A i tapeu-la amb la màscara del fantasma.



PREPARACIÓ DE LA PARTIDA

Les regles següents s'usen en una partida normal per a 4 jugadors. Vegeu la pàgina 10 per a la preparació específica de les partides amb 3 o 5 jugadors.

Col·loqueu el Fantasma de la Profecia en la zona de la llacuna situada en la cantonada superior esquerra del tauler.

Col·loqueu l'ambaixador en el cercle negre, identificat amb la seva figura. Això és l'ambaixada.

Cada jugador tria un color i pren tot el conjunt de components d'aquest color: 4 figures, 8 cartes i 1 passaport.

Quatre d'aquestes cartes són **cartes d'identitat**, una per cadascun dels diferents personatges del joc.

Les altres quatre cartes són **cartes de complexió**, que corresponen a les figures, una per cada tipus de complexió que pot tenir un personatge: alta, baixa, grossa i prima.

Col·loqueu les figures en els quatre espais del vostre color.

Preneu cadascú un full de notes del quadern i escriviu els noms i colors dels altres jugadors en la columna de l'esquerra, en les primeres tres files. La quarta fila s'usa per anotar la informació que mostreu als altres jugadors.

Plegueu el passaport i col·loqueu-lo davant vostre per formar un paravent rere el qual podreu anar omplint el vostre full de notes. En la part interior dels passaports hi ha la llista de missions secretes.

En algun moment de la partida els jugadors descobriran quina missió han d'acomplir.

Separau les **12 cartes secretes de color gris** en tres grups (identitat, complexió i missió). Un jugador pren les quatre cartes d'identitat, les remena i en reparteix una a cada jugador (també per a ell), cap per avall per mantenir-les en secret.

De la mateixa manera, un segon jugador reparteix les cartes de complexió i un tercer les de missió. A continuació, els jugadors miren les cartes que han rebut, les quals els proporcionen la informació següent:

- **la carta d'identitat**, els diu quin dels quatre agents representen;
- **la carta de complexió** els indica la veritable complexió del seu agent (les altres figures del vostre color representen espies col·laboradors que fingeixen que són l'agent);
- **la carta de missió**, un cop ajuntada amb la carta de missió del company, arà per ara desconegut, els indica què cal fer per guanyar la partida.

Atenció: no deixeu que els altres jugadors vegin les vostres cartes. Aquesta informació s'ha de mantenir en secret fins al moment en què us trobeu amb altres jugadors i l'hàgiu de comunicar.

EL JOC






Determineu a l'atzar el jugador inicial. La partida es juga per torns, en sentit antihorari.

En el seu torn, cada jugador realitza, per ordre, els passos següents:

- 1. Moviment
- 2. Trobada amb personatges i preguntes

I. MOVIMENT

En el teu torn, sacseja amb força el Fantasma de la Profecia i deixa'l ben dret sobre la taula. Les tres boles de color que apareixen sota la màscara determinen les accions de moviment disponibles per a aquell torn.

-  Pots moure una de les teves figures un espai per una ruta terrestre (línies taronges).
-  Pots moure una de les teves figures un espai per una ruta marítima (línies de punts de color blau cel).
-  Pots moure una de les teves figures un espai per una ruta de terra o mar.
-  Pots moure una figura d'un oponent un espai per una ruta de terra o mar.
-  Pots moure la figura de l'ambaixador un espai per una ruta de terra o mar.

Nota: no és obligatori usar totes tres accions de moviment.

Un cop hagis acabat els moviments, et podràs trobar amb altres personatges i fer-los preguntes (v. pàg. 7).

MOURE LES FIGURES PRÒPIES

Les boles **taronja, blava i blanca** permeten moure les teves figures com vulguis. Per exemple, pots usar totes tres per moure una de les teves figures tres vegades; o per moure tres figures diferents una sola vegada; o per moure una figura dues vegades i una altra figura una vegada.

Aquests són els moviments permesos pel que fa a les teves figures:

- Pots moure les teves figures a un espai ocupat per una figura d'un altre jugador.
- Pots moure una de les teves figures a l'espai ocupat per la figura de l'ambaixador.
- Pots moure les teves figures a través dels espais ocupats per altres figures sense aturar-t'hi.




Però has de tenir en compte aquestes limitacions:

- No pots acabar el teu moviment en l'espai ocupat per una altra de les teves pròpies figures.
- No pots acabar el teu moviment amb més d'una de les teves figures compartint espais amb més d'una figura d'un mateix jugador; és a dir, pots coincidir amb figures de diversos jugadors, però mai amb més d'una figura del mateix jugador.



EXEMPLE DE MOVIMENT

En Luc és el jugador verd. Sacseja el Fantasma de la Profecia i obté una bola taronja, una blava i una blanca.

-  Usa la bola taronja per moure una de les seves figures més a prop de l'ambaixada (1).
-  Usa la bola blava per travessar el canal amb una altra figura fins a l'espai núm. 4 (2).
-  Finalment, usa la bola blanca per fer moviment terrestre amb aquesta última figura i portar-la fins a l'espai blau, de manera que pugui fer preguntes al jugador blau (3).

MOURE LES ALTRES FIGURES

● Quan obtens una bola **negra** pots moure la figura de l'ambaixador un espai, per una ruta de terra o mar. Pots moure-la a un espai ocupat per una de les teves figures, per fer-li preguntes, però no pots moure-la a un espai ocupat per la figura d'un altre jugador.

● Quan obtens una bola **lila** pots moure una figura d'un oponent un espai, per terra o mar. Pots moure-la a un espai ocupat per una de les teves figures (per obtenir informació sobre aquest jugador), però no pots moure-la a un espai ocupat per la figura d'un altre jugador o per l'ambaixador.

2. TROBADA AMB PERSONATGES I PREGUNTES

Per obtenir informació t'has de desplaçar als espais ocupats pels altres agents o per l'ambaixador.

Hi ha dues maneres de trobar-se amb una altra figura:

- Movent una de les teves figures a l'espai ocupat per l'altra figura.
- Movent l'altra figura a l'espai ocupat per una de la teves figures. Això és possible si has obtingut una bola negra o una bola lila amb el Fantasma de la Profecia.

Quan coincideixes amb una altra figura pots **fer-li una pregunta** i després enviar-la a un altre espai de la teva elecció (vegeu «Expulsió» més avall).

Ara bé, si vols, **en comptes de fer-li una pregunta, pots moure la teva figura un espai addicional** (per terra o mar).

Si fas això, però, no et pots moure a un espai ocupat per cap altra figura. Això és especialment útil cap al final de la partida, si consideres que ja no necessites cap més informació.

FER PREGUNTES ALS ALTRES AGENTS

Si acabes un moviment en un espai ocupat per la figura d'un altre jugador, pots demanar veure **tres** cartes d'aquest jugador.

Quan facis una pregunta, tria una de les opcions següents:

- Pots preguntar sobre la **identitat** de l'altre jugador. Aquest t'ha de mostrar (d'amagat dels altres jugadors) dues de les seves cartes d'identitat i una de les seves cartes de complexió.

Com a mínim una d'aquestes tres cartes ha de ser certa.

- Pots preguntar sobre la **complexió** de l'altre jugador. Aquest t'ha de mostrar (d'amagat dels altres jugadors) dues de les seves cartes de complexió i una de les seves cartes d'identitat.

Com a mínim una d'aquestes tres cartes ha de ser certa.

Recorda que, en el teu torn, pots coincidir amb figures de diversos jugadors, però mai amb més d'una figura del mateix jugador.



EXEMPLE DE MOVIMENT

En Miquel és el jugador vermell. Sacseja el Fantasma de la Profecia i obté una bola taronja, una lila i una negra.

- Usa la bola taronja per moure una de les seves figures per terra (1).
- Usa la bola lila per obligar la figura groga a moure's al mateix espai (2), i així poder fer preguntes al jugador groc.
- Finalment, en Miquel usa la bola negra per moure l'ambaixador (3).

FER PREGUNTES A L'AMBAIXADOR

Si acabes un moviment i coincideixes en un espai amb l'ambaixador, pots demanar veure dues cartes d'identitat o bé dues cartes de complexió de qualsevol jugador.

Una de les cartes ha de ser certa.

PRENDRE NOTES

Quan reps informació dels teus oponents, n'hauràs de prendre nota al teu full per recordar-la durant la partida. Cada cop que vegis les cartes d'un altre jugador, anota la informació en el teu full en la fila corresponent a aquest jugador.

Després d'unes quantes preguntes, i amb l'ajut de les teves notes, començaràs a deduir la veritable identitat i complexió dels altres jugadors. A més, et suggerim que anotis (emprant un símbol diferent i en la quarta línia del teu full) quina de les teves cartes has mostrat als altres jugadors, de manera que evitis mostrar les mateixes cartes dues vegades i rebre la corresponent penalització.

EXEMPLE

En Miquel és Lord Fiddlebottom. Mou una de les seves figures a un espai ocupat per una de les figures d'en Lluc i li pregunta per la seva complexió.

En Lluc mostra a en Miquel les cartes de complexió «Baixa» i «Alta» i la carta d'identitat «Coronel Bubble». En Miquel en pren nota i, alhora, en Lluc anota en el seu full les cartes que acaba de mostrar a en Miquel.

En el torn següent, una de les figures d'en Miquel es troba amb l'ambaixador i, fent ús de l'habilitat d'aquest, en Miquel pregunta al Lluc per la seva identitat.

En Lluc li ensenya «Lord Fiddlebottom» i «Agent X». Però resulta que en Miquel és Lord Fiddlebottom! Com que una de les dues cartes ha de ser certa, en Miquel pot deduir que en Lluc és l'Agent X.

Alhora, en Miquel també sap que en Lluc, com a Agent X, ha de tenir una complexió «Baixa» o «Alta», ja que almenys una de les cartes mostrades com a resposta a la primera pregunta havia de ser certa. En Miquel anota aquestes deduccions en el seu full i continua en cerca de noves dades.

MOSTRAR LES MATEIXES CARTES DUES VEGADES

És important recordar que **no pots mostrar més d'una vegada el mateix trio de cartes al mateix jugador.**

Si per error mostres per segona vegada el mateix trio de cartes al mateix jugador i aquest se'n adona, li hauràs de mostrar una carta menys i almenys una haurà de ser certa.

Si mostres per tercera vegada el mateix trio de cartes al mateix jugador, la penalització consisteix a mostrar-li una carta que sigui certa.

Si un jugador posa en dubte la teva denúncia en què afirmes que ja t'ha ensenyat les mateixes cartes dues o tres vegades, hauràs de ser capaç de demostrar aquesta afirmació amb les teves anotacions (però, si us plau, no feu trampes!). Si no ho pots demostrar, t'hauràs d'acotar amb les cartes mostrades.

A més, quan hagis de mostrar les cartes a un altre jugador perquè una de les seves figures està fent preguntes a l'ambaixador, **no pots mostrar-li un mateix parell de cartes que ja li hagin mostrat abans, o que formin part d'un trio de cartes que ja li hagin mostrat abans.**

Si ho fas per error, com a penalització li hauràs de mostrar una única carta que sigui certa.

EXEMPLE

Com a resposta a una pregunta anterior, en Lluc ja ha mostrat a en Miquel les cartes «Baixa», «Alta» i «Coronel Bubble». Ara, en Miquel es troba amb l'ambaixador i demana al Lluc (una altra vegada) per la seva complexió.

En Lluc li torna a mostrar les cartes de complexió «Baixa» i «Alta». En Miquel remarca aquest fet i demostra que en Lluc li havia ensenyat aquestes dues cartes com a part d'un trio; per tant, ara en Lluc ha de mostrar a en Miquel la carta de complexió que és certa.

EXPULSIÓ

Un cop t'has trobat amb la figura d'un altre jugador i li has fet preguntes, hauràs d'enviar-la a qualsevol espai no numerat i desocupat del tauler.

Un cop t'has trobat amb l'ambaixador, t'has d'enviar a l'espai de l'ambaixada (si està desocupat) o a qualsevol espai acolorit i desocupat.

ACOMPLIMENT DE LA MISSIÓ

Per guanyar la partida hauràs d'identificar el teu company, descobrir la vostra missió i complir-la.

A LA RECERCA DEL TEU COMPANYY

A *Inkognito* és molt important que amaguis la teva identitat als altres jugadors, però és fins i tot més important, i de fet necessari per guanyar, que esbrinis qui és el teu company i que li facis saber que ets la seva parella.

Durant la partida, a mesura que els altres responen a les teves preguntes i en treus conclusions, començaràs a descobrir qui són els personatges dels altres jugadors i, finalment, sabràs qui és el teu company.

Per revelar-li qui ets, pots fer-ho de dues maneres: la primera, pots fer-li un senyal amb el tret característic del teu personatge (p. ex., amb un tic nerviós de l'ull dret si ets en Lord Fiddlebottom); la segona, si estàs absolutament segur de la seva identitat, a la pròxima ocasió que tinguis de mostrar-li cartes, ensenya-li una o més de les teves cartes grises secretes en comptes de cartes de color.

Si estàs segur de qui és el teu company, és molt important que li mostris la teva carta de missió per poder desxifrar la vostra missió comuna i que mireu d'acomplir-la. Intenta coincidir amb una de les seves figures tan aviat com et sigui possible, de manera que puguis veure la seva meitat de la combinació i esbrineu la vostra missió. Però no badis i assegura't ben bé que no vas errar sobre la veritable identitat del teu company!

Nota: si mostres una carta de missió, això no satisfà el requisit de mostrar una carta que sigui certa i, per tant, com a mínim una altra carta ha de ser certa.

CONFondre Els Oponents

Mentre cerques el teu company, també pots intentar despistar els teus oponents.

Per exemple, pots usar els trets i les peculiaritats dels quatre personatges per enviar missatges reals o falsos als altres jugadors. Només estàs obligat a ser honest quan mostres les cartes (ja ho saps: almenys una ha de ser certa). A part d'això, pots crear tanta confusió com vulguis, amb paraules i gestos. Al cap i a la fi, ets un agent secret i gairebé tot l'està permès!

També pots enganyar algun dels oponents en mostrar-li la teva carta de missió secreta, de manera que deixis que pensi que ets el seu company. Sens dubte, a tots se us acudiran molts trucs roïns un cop us endinseu en aquesta lluita d'espies despistats!

Una altra manera de posar traves als teus oponents és moure les seves figures emprant la bola lila i la regla de l'expulsió: els pots apropar a les teves figures o allunyar-los de l'ambaixador. Intenta aplanar el camí per al teu equip i complica la tasca de l'equip rival. Combina bé aquestes accions amb les oportunitats que et doni el Fantasma de la Profecia i disposaràs de moltes estratègies diferents per assolir el teu objectiu i alentir els enemics.

DESXIFRAR LA MISSIÓ

Tan bon punt hagis vist la carta de missió del teu company podràs desxifrar la missió secreta comuna. Consulta la llista de missions en el teu passaport i troba la línia que presenta les dues lletres del codi (la teva i la del teu company) en l'ordre correcte. Ara ja saps què has de fer per guanyar!

NOTES SOBRE L'ACOMPLIMENT DE LES MISSIONS

Només pots complir la missió en el teu torn.

Quan una missió indica específicament el nom d'un personatge, això implica la figura d'aquest personatge amb la complexió correcta, tant si s'aplica a un personatge que s'ha de moure (p. ex., «Mou Lord Fiddlebottom a l'espai núm. 5») com si aquest és l'objectiu de la missió (p. ex., «Mou qualsevol figura a l'espai on hi hagi l'agent X»).

Quan una missió es refereix a qualsevol figura (p. ex. «Mou qualsevol figura a l'espai on hi hagi l'ambaixador»), pots usar qualsevol de les vuit figures del teu equip d'agents per complir la missió.

EXEMPLE

Ets Lord Fiddlebottom i tens la carta de missió «B». El teu company, el coronel Bubble, té la carta «D». Amb aquestes lletres, el passaport us remet a la missió comuna següent:

*«Al coronel Bubble: saben que ets en Zero-Zero-U. Un globus et recollirà a les 23.00 al vell arsenal. **Mou el coronel Bubble a l'espai núm. 1.**»*

Per complir la missió, heu de desplaçar la veritable figura del coronel Bubble (és a dir, amb la complexió correcta) fins a l'espai marcat amb el número 1.

A més, podeu concloure que Madame Zsa Zsa i l'Agent X tenen la missió A-C o bé la missió C-A. Això vol dir que heu d'evitar a qualsevol preu que cap figura dels oponents s'acosti al coronel Bubble.

VICTÒRIA

Guanya l'equip que compleix abans la seva missió. Això ocorre quan la condició corresponent que s'indica al passaport es compleix durant el torn d'un dels dos companys.

La victòria s'anuncia tot dient «Missió aconclerta!» amb una gran encaixada de mans entre els dos companys.

Tanmateix, en aquest moment s'ha de comprovar que teniu raó sobre la vostra identitat com a companys i la missió que se us exigeix. Si us heu equivocat, llavors guanya l'equip rival!

I què passa si, per exemple, tu (com a Lord Fiddlebottom) vols fer una encaixada de mans amb un jugador i aquest s'hi nega? Si aquest jugador és realment el teu company (el coronel Bubble), quina desgràcia... l'equip rival guanya! Si el jugador que l'ha refusat no és realment el teu company (p. ex., l'Agent X), llavors el teu veritable company també té molt mala sort, ja que l'equip rival (l'Agent X i Madame Zsa Zsa) també guanya.

VARIANT PER A 3 JUGADORS

La policia ha emès un comunicat de premsa en què s'anuncia que han arrestat un espia, que l'estan interrogant en un lloc secret i que encara és massa aviat per revelar-ne la identitat.

Després d'aquesta notícia impactant, l'ambaixador declara: «No deixaré cap pedra sense regirar fins que hàgim descobert l'origen d'aquesta filtració...».

Inkognito està dissenyat per a 4 jugadors, però la variant per a 3 jugadors també és endimoniadament divertida. Un company dels agents ha estat detingut. Si es tracta del teu company, no podràs complir la teva missió i, per tant, hauràs de fugir de la ciutat abans que sigui massa tard! Altrament, has d'acomplir la missió abans que la policia l'enxampi a tu també...

REGLES

Les figures, les cartes i el passaport d'un color s'eliminen de la partida.

Per començar, les cartes es distribueixen tal com es fa en el joc per a 4 jugadors, tret que un conjunt de cartes es deixa de banda. La partida continua normalment, fins que un jugador descobreix que un dels altres jugadors és el seu company o bé que està tot sol.

Si tens un company, has d'acabar la partida com en la versió per a 4 jugadors, amb l'excepció següent:

- Si la teva missió es refereix al personatge que no hi és, en comptes d'això llegeix-la com si es referís al seu company que sí que és present.

EXEMPLE

La missió de l'equip de Madame Zsa Zsa i l'Agent X és moure una de les seves figures a l'espai on hi ha el coronel Bubble (missió C-A).

Però el coronel Bubble no hi és, per la qual cosa han de moure una de les seves figures a l'espai on hi ha el company del coronel, Lord Fiddlebottom.



Si jugues sense company, llavors la teva missió és abandonar Venècia per la ruta més ràpida. Per això et caldrà arribar a l'espai marcat al teu passaport amb una petita figura que fuig corrents.

- Lord Fiddlebottom ha d'arribar a l'espai núm. 5.
- El coronel Bubble ha d'arribar a l'espai núm. 1.
- Madame Zsa Zsa ha d'arribar a l'espai núm. 4.
- L'Agent X ha d'arribar a l'espai núm. 6.

VARIANT PER A 5 JUGADORS

L'ambaixador està preocupat per allò que estan tramant tots aquests espies a Venècia. Quina malifeta criminal deuen portar entre mans?

Valent, decideix que ha arribat l'hora de desemascarar-los i revelar les seves identitats a la policia abans que puguin acomplir el seu propòsit malvat... mentre fa veure que els està ajudant!

En aquesta nova edició d'*Inkognito*, una de les principals novetats és la variant per a 5 jugadors, que aquí us presentem.

REGLES

El joc és similar al joc estàndard amb 4 jugadors, amb una diferència important: el cinquè jugador controla l'ambaixador.

EL TORN DE JOC

El jugador que porta l'ambaixador no fa servir el Fantasma de la Profecia. En el seu torn, aquest jugador pot moure la figura de l'ambaixador un o dos espais, per qualsevol ruta terrestre o marítima.

Quan l'ambaixador es desplaça a un espai ocupat per una figura d'un altre jugador pot demanar-li que li ensenyi dues cartes d'identitat o dues cartes de complexió, i una d'aquestes ha de ser certa. A continuació, envia la figura de l'altre jugador a qualsevol espai no numerat i desocupat del tauler.

En els torns dels altres jugadors, la bola negra té l'efecte normal i els altres jugadors poden moure la figura de l'ambaixador un espai per terra o aigua.

Quan un jugador que representa un espia usa la figura de l'ambaixador per demanar informació sobre un altre jugador espia, aquest ha de mostrar primer les cartes escollides a l'ambaixador; aquest darrer mira les cartes i llavors les passa al jugador que ha fet la pregunta. Així, l'ambaixador recull informació sobre els altres cada vegada que es fa servir la seva figura, i no solament durant el seu torn.

VICTÒRIA

L'objectiu del jugador que porta l'ambaixador és conèixer la identitat i complexió de la resta de jugadors abans que cap dels dos equips compleixi la missió.

Quan estigui ben segur que posseeix tota la informació, declara «Sé qui sou...» i anota la identitat i complexió de cada jugador en el seu full. La partida continua normalment i, quan un dels dos equips d'espies anuncia «Missió acomplerta!», el jugador que duu l'ambaixador mostra el seu full. Si les identitats i complexions que hi havia anotat són les correctes, l'ambaixador guanya la partida; en cas contrari, apliqueu les regles habituals per a 4 jugadors i determineu-ne l'equip guanyador.

En una partida per a 5 jugadors, si l'enunciat de la teva missió diu «Mou l'ambaixador a...» un determinat lloc, canvieu aquest enunciat per «Mou un dels teus agents a...» aquest lloc. Pots complir la missió portant-hi qualsevol de les dues figures del teu equip amb la complexió correcta.

Inkognito

CRÈDITS

Disseny i desenvolupament: Leo Colovini i Alex Randolph

Il·lustracions: Studio Tapiro

Direcció artística: Fabio Maiorana

Disseny gràfic i maquetació: Peter Gifford (UniversalHead.com)

Edició i supervisió: Roberto Di Meglio i Fabrizio Rolla

Producció: Roberto Di Meglio

Moltes gràcies a Roberto Grasso i Leonardo Rina pel seu suport i suggeriments valuoses durant l'elaboració d'aquesta nova edició.

EDICIÓ CATALANA

Edició: Joaquim Dorca

Producció editorial: Xavi Garriga

Traducció: Marc Figueras i Marià Pitarque

Adaptació gràfica: Antonio Catalán



Editat per: Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184, 6è 1a
08008 - Barcelona
www.devir.es

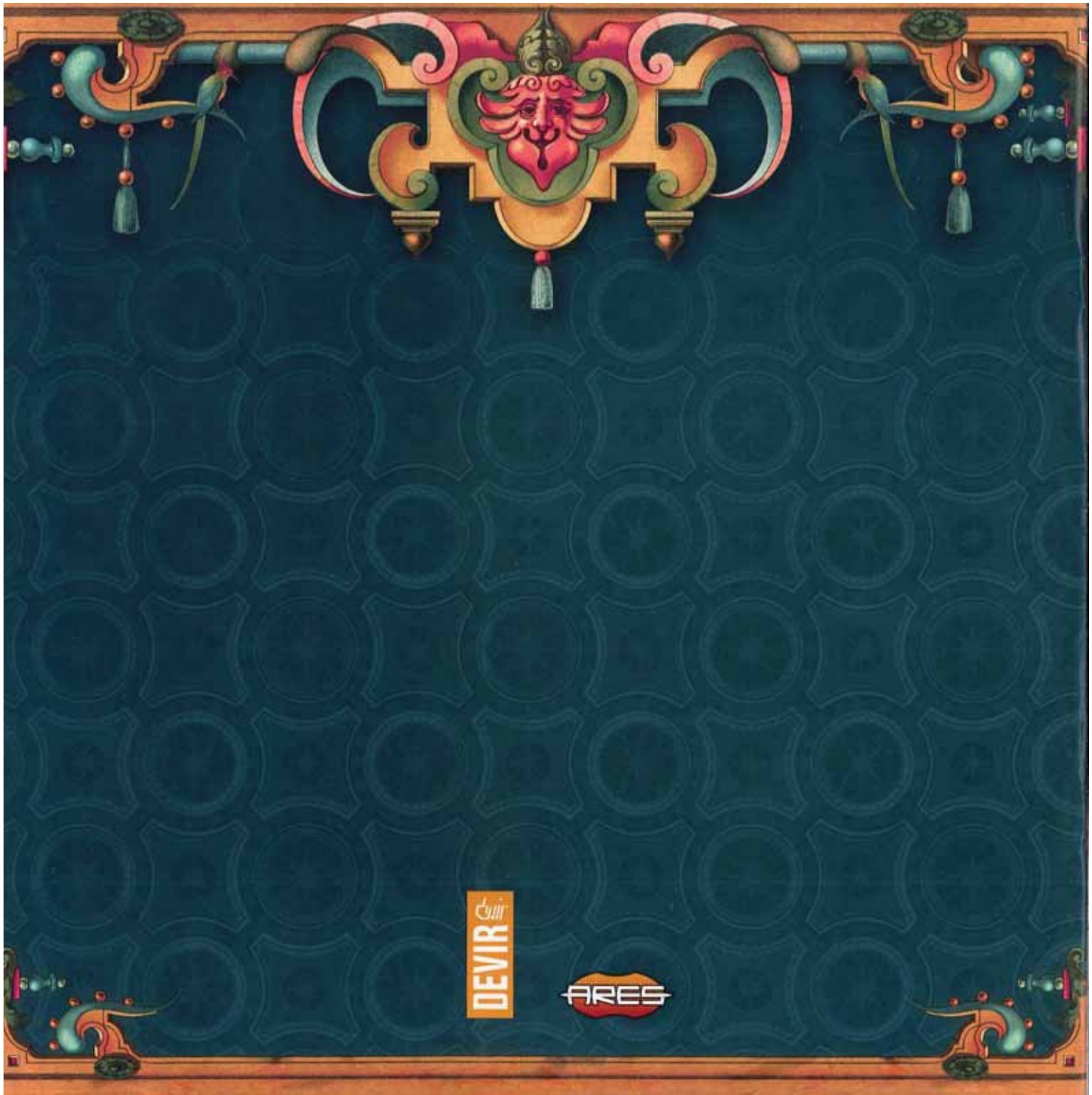


Un joc creat i produït per **Ares Games Srl.**



Licensed by Studiogiochi. © 2013 Ares Games Srl.
Inkognito™ és una marca registrada
d'Ares Games Srl. Tots els drets reservats.
Fabricat a la Xina. www.aresgames.eu





DEVIR

ARES