

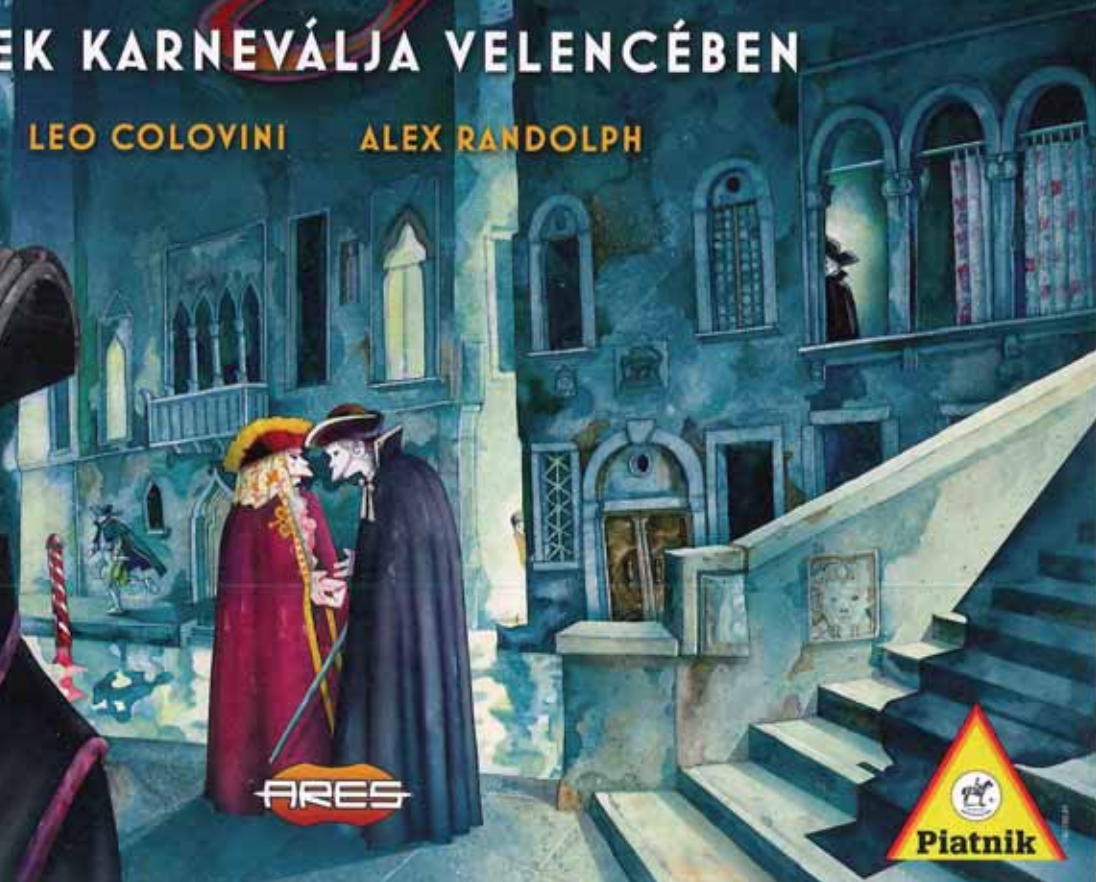


Trükkösítő

KÉMEK KARNEVÁLJA VELENCÉBEN

LEO COLOVINI

ALEX RANDOLPH



ARES



ÖSSZEESKÜVÉS VELENCÉBEN

A Velencei kamevál éjszakáján az utcákat éneklés, nevetés, öröm és vidámság hangjai töltik meg. A szűk utcák sikátorjaiban jól álcázott, álruhás alakok bujkálnak.

A fesztiváli hangulatban ünneplő tömegben elkeveredve rejtőzködik a megtévesztés négy nagymestere, akik az éj leple alatt felismerhetlenné maszkírozva teljesítik titkos küldetésüket.

Az álcázási nagy alakjai (akik közül az egyik Te vagy) a következők:



Lord Fiddlebottom aki tagja volt a Titkos Szolgálatnak már abban az időben, amikor a Szolgálat még nem is volt titkos. Egy méltóságteljes személy, aki felbecsülhetetlenül gazdag és együtt lizogat az európai nemesség legjával. Velencébe luxuszachtjának a Mata Hari II-nek a fedélzetén érkezett. A hosszú éveken át tartó kettősélet azonban az ő egészségét is kikezdte. Az erre utaló jelek közül az egyik a jobb szemének állandó rándása.

Colonel Bubble, aki évek óta Lord Fiddlebottom jobb keze. Az ezredeit azonnal beiszervezték amint elhagyta a hadsereget, ahol nagy elismerést ért el a Royal Balloon Brigade megalapításával. Azt beszélik, hogy rendíthetetlen, amikor a legnagyobb vesztéllyel néz szembe, még akkor is olyan nyugodt és hideg marad, mint a jég. Ügynökkörökben csavaros észjárásáról és bal falcimpájának húzogatójáról ismert.



Agent X, a rendkívül ravasz, különlegesen alattomos és végteleen gonosz ügynök. Senki sem ismeri a sötét múltját, de úgy járja, hogy pillanatnyilag Velencében tartózkodik. Befolyárolhatatlan és könyörtelen profi. Külseje annyira semmitmondó, hogy kontúrja elmosódik, ha egy szintelen fal előtt áll. Tökéletes ügynök lenne kényeztetés szemöldök és homlokfráncolás nélkül.

Madame Zia Zia, aki azt állítja ünnepléstáncosnő volt fiatal korában. Valójában guminóként szerepelt, talán ez a magyarázat a kicsavarított személyiségére is. Azt is mondják róla, hogy részese volt néhány megkérdőjelezhető üzletnek is, amelyek felett a rendőrség szemel hunyt. Bizonyos körökben jól ismert kém, aki jelenleg együtt dolgozik a hírhedt Agent X-szel. Olyannyira felülbrendünek érzi magát, hogy gyakran leereszkedően felhúzza az orrát másokra.



És van még egy ötödik szereplő a játékban, a kíváncsi **Ambasador**. Az állandóan barátságos, megértő és semleges Nagykövet, aki minden partin jelen van. Imádja, ha hallgatózhat és a beszélgetésekből elcsúszott töredékeket lejegyezheti. Jegyzeteit a nagykövetség széfjében őrzik a szuper-titkos mega-lista mellett (amelynek mikrofilm másolatát megmagyarázhatatlan oknál fogva mindig a mellényzsebében hordja).

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Az INKOGNITO-1 3-5 játékos játszható.

Az ügynökök célja, hogy társukkal közösen végrehajtsák a rájuk bízott küldetést. A játék kezdetén a játékosok nem tudják milyen küldetés vár rájuk.

A négy személyes játékban minden játékos egy-egy titkos ügynököt irányít. A négy szereplő párokban dolgozik: Lord Fiddlebottom és Colonel Bubble párosa versenyez Agent X és Madame Zia Zia kettőse ellen.

Minden ügynököt négy különböző testalkatú figura – magas, alacsony, kövér, sovány – egyike ábrázol. Mindig csak az egyik alakítja a valódi ügynököt, a másik három pedig a vele szövetséges kémeket képviseli, akik segítenek az ellenfél megtévesztésében.

A játékosok amikor sorra kerülnek, megázzák a Jövendölés Képtete véletlen generátort, hogy meghatározzák a három lehetséges lépésüket. Például, előrehaladást a szárazföldi vagy tengeri úton. A játékosok úgy mozgatják a bábuikat, hogy azok olyan helyre érkezzenek, ahol a többi játékos bábuja vagy az Ambassador figura áll.

Amikor több bábu áll egy helyen akkor az éppen soron lévő játékos jogot nyer a kérdésésre, és megnézheti játékos társának néhány kártyáját. Majd logikusan gondolkodva, kizárással és következtetésekkel megtudhatja a másik játékos kitévét vagy célját.

Kezdetben minden ügynök célja, hogy kiderítse ki a partnere a játékban. Ennek a társnak a birtokában van a titkos küldetésüket meghatározó kód másik fele.

Azután, hogy egy ügynök megfejtette (vagy úgy hiszi, hogy megfejtette) a többiek kitévét meg kell hogy ossza a titkos küldeteskártyáját a társával. Ezáltal fény derül a küldetésre, amit már csak végre kell hajtaniuk.

Ha a csapat bármelyik tagja végrehajtja a küldetést, akkor ő és a társ megnyerik a játékot.

Van még egy ötödik, nagyon fontos szereplője a játéknak: az Ambassador. Az ő segítségével a játékosok információhoz juthatnak a társaik kitévét illetően. Mindenki találkozni szeretne vele, hiszen a jól informált Nagykövet nagy előnyt nyújthat a többiek megismerésében, de ugyanakkor az ellenfélnak is nagy segítségére lehet, ezért akadályozni kell, hogy a többiek találkozzanak vele.

Az INKOGNITO ezen új kiadása további két játékvariációt is tartalmaz:

- A 3 személyes játékot, amelyben az egyik játékos egyedül, szövetséges nélkül játszik.
- Az 5 személyes játékot, amikor az ötödik játékos az Ambassador szerepébe bújva próbálja kideríteni a többiekről az igazságot.

A játékosoknak intuícióra, ravasz és gyors gondolkodásra van szükségük ahhoz, hogy megfejtsék a celszöveget és küldetésüket teljesítve megnyerjék a játékot. Az INKOGNITO-ban senki sincs biztonságban... készen állsz a kihívásra?

A JÁTÉK ELEMEI

| Szabálykönyv

| Játéktábla

16 Bábu négy színben

| Ambassador (Nagykövet) fekete bábu

| Jövendölés Kísértete véletlen generátor

4 Útlevel

| Jegyzetfömb

32 Kártya (8-8 kártya 4 színben). Minden színben:

- 4 Azonosító-kártya (Lord F, Colonel B, Agent X, Madame Z)
- 4 Testalkatkártya (magas, alacsony, kövér, sovány)

12 Titkos-kártya

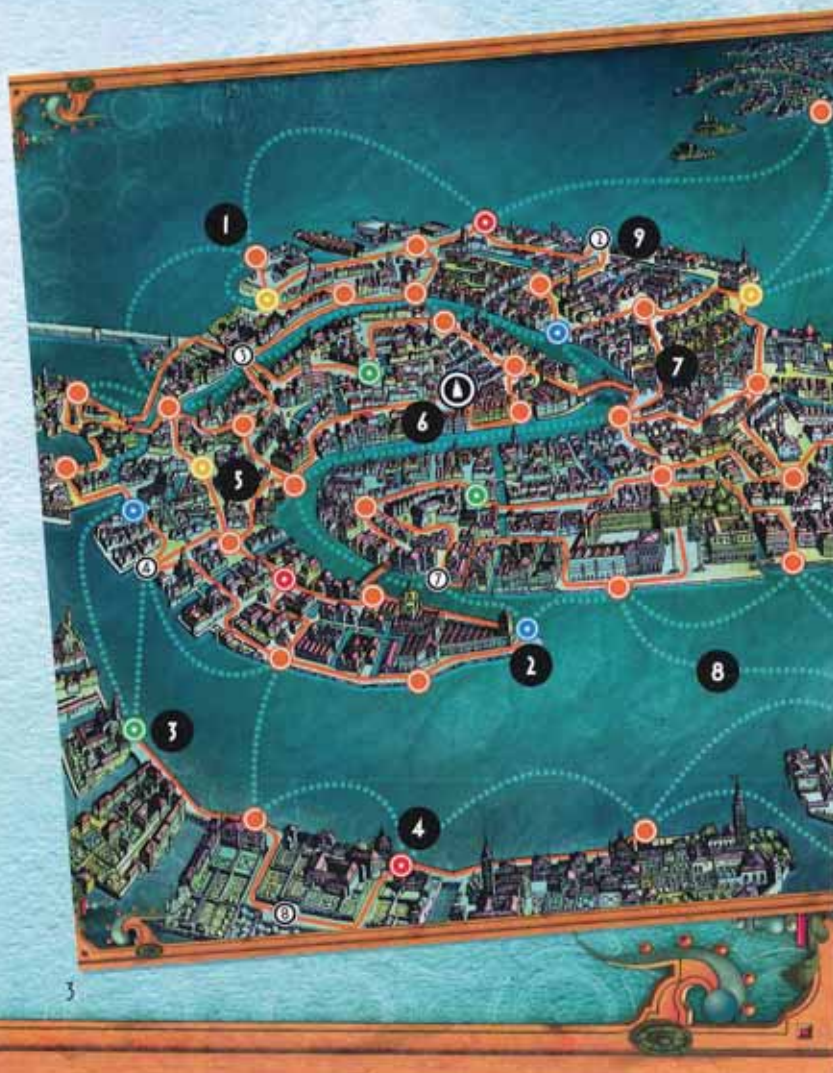
- 4 Azonosító-kártya (mint fent)
- 4 Testalkatkártya (mint fent)
- 4 Küldetés-kártya (A, B, C, D)

A JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla Velencét ábrázolja szigeteivel és kanálisaival. A táblán kiemelve játszanak a játék fontos elemei:

- 1 **Narancs körök**
Egyszerű helyek, amelyeket a bábuk használnak a játék során
- 2 **Kék körök**
A kék játékos kezdő mezője.
- 3 **Zöld körök**
A zöld játékos kezdő mezője.
- 4 **Piros körök**
A piros játékos kezdő mezője.

- 5 **Sárga körök**
A sárga játékos kezdő mezője.
- 6 **Nagykövetség kör**
Az Ambassador kezdő mezője.
- 7 **Narancs vonalak**
A szárazföldi útvonalakat jelölik.
- 8 **Kék vonalak**
Ezek a szaggatott vonalak a tengeri útvonalakat jelölik.
- 9 **Számozott körök**
A játékosok végző céljait jelölik. Ide kell érkezniük, hogy küldetésüket teljesítsék.





A SZEREPLŐ BÁBOK

Az INKOGNITO-ban a titkos ügynökök négy különböző testalkat egyikével rendelkezhetnek. A bábuk ezeket jelölik minden színben.

AZ AMBASSADOR BÁBU

Ez a különleges szereplő mindenkiről tud valamit és meg is osztja az információit azzal, aki megkérdezi egy-egy találkozáskor.

Az ötzemélyes játékban (lásd később) aktívabb szerepet tölt be, hiszen ekkor egy játékos irányítja.



A JÖVENDŐLÉS KISÉRTETE VÉLETLEN GENERÁTOR

Ez a különleges véletlen generátor határozza meg, hogy a játékosnak milyen lépésekre van lehetősége. Minden színes golyócika egy – egy különböző lépésre ad lehetőséget.

ÜTLEVELEK

Paravánok, amik mögött a játékosok titokban tarthatják a kártyáikat és jegyzeteket, amiket a játék során gyűjtenek. Valamint az ütlevelekben áll az ügynök-párok küldetése, amiket teljesíteniük kell a játék végére.



JEGYZETTÖMB

A játék során a játékosok sok kérdést tesznek fel egymásnak, információt gyűjtenek. A jegyzettömb lapjai segítik az információk rendszerezését.



AZONOSÍTÓ- ÉS TESTALKATKÁRTYÁK

Ezeknek a kártyáknak (8-8 kártya négy színben) a használatával válaszolnak a játékosok a nekik felteht kérdésekre.



TITKOS-KÁRTYÁK

Ezek a kártyák véletlenszerűen kiosztva kerülnek a játékosokhoz és meghatározzák kiletüket, testalkatukat és küldetésüket. Ezeket a kártyákat mindvégig az ütlevelek mögött, a játékosuktól elrejtve kell tartani.



A BÁBOK ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Az első játék megkezdése előtt a bábukat és a Jövendölés Kísértetét össze kell állítani.

1. A SZÍNES BÁBOK

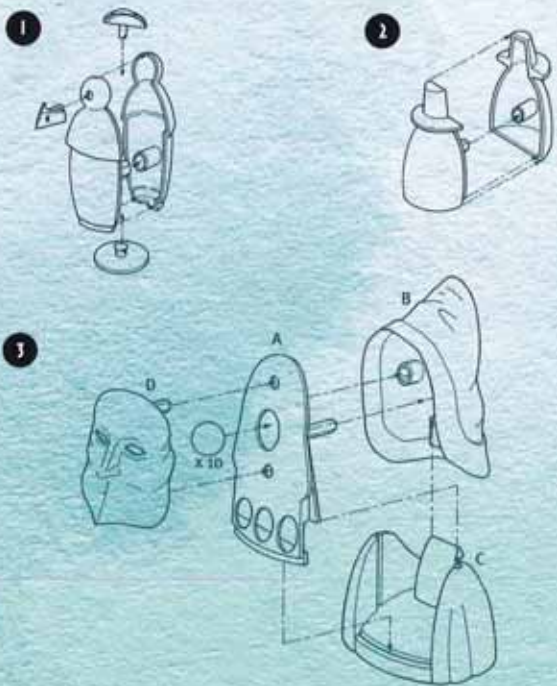
Az azonos színű és méretű bábuk elejét és hátát rá kell állítani a talapzatra, majd össze kell nyomni. (lásd 1. ábra) Végül rájuk kell tenni a maszkokat és a kalapokat.

2. AZ AMBASSADOR BÁBU

A bábu első és hátsó felét egyszerűen össze kell nyomni. (lásd 2. ábra)

3. A JÖVENDÖLÉS KÍSÉRTETE

Össze kell nyomni az *A* és *B* részeket, (lásd 3. ábra) majd bele kell nyomni a *C* részbe. A 10 színes golyócskát bele kell dobni az *A* részen található nyíláson át. Végül fel kell tenni a *D* maszkot a helyére, hogy eltakarja a dobó nyílást.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az itt következők a 4 személyes játékra vonatkoznak.

A 3 vagy 5 személyes játékra vonatkozó előkészületek később olvashatók.

A játékosok helyezik a Jövendölés Kísértetét a tábla bal felső sarkán levő lagúnába.

Az Ambassadort tegyék a fekete körrel jelölt mezőre. Ez a nagykövetség.

Minden játékos válasszon egy színt és vegye el a hozzá tartozó összes játékelemet: 4 bábu, 8 színes kártya és 1 ütlevél.

A nyolc színes kártyából négy "azonosító-kártya" – egy-egy a játék négy szereplőjéhez.

A nyolc színes kártyából négy "testalkatkártya" a bábuknak megfelelően – egy-egy minden testalkathoz: magas, alacsony, kövér, sovány.

Helyezzék a bábukat a nekik megfelelő színnel jelzett mezőkre.

Mindenki vegyen magához egy jegyzetlapot és írja a játékostársainak nevét és színét a bal szélső oszlop első három sorába. A negyedik sor a játékos által kiadott információk feljegyzésére szolgál majd.

Hajtsák meg az ütlevelet és helyezték maguk elé úgy, hogy a játék közben majd annak takarásában tölthessék ki a jegyzetlapot. Az ütlevelek belső oldalán olvashatók a küldetések.

A játék során majd fény derül arra, hogy kinek melyik küldetést kell végrehajtania.

A 12 szürke "Titkos-kártyát" osszák három csoportra (azonosító, testalkat és küldetés). Egy játékos keverje meg az "azonosító-kártyákat" és adjon egy-egy lapot lefordítva minden játékosnak (raját magának is).

Egy másik játékos tegyen ugyanígy a "testalkatkártyákkal", míg egy harmadik játékos a "küldeteskártyákkal". Ezután minden játékos nézze meg a saját kártyáit, amelyek a következő információkkal fognak szolgálni:

- az **azonosító-kártya** megmutatja, hogy melyik szereplő bőrébe bújik a játékos
- a **testalkatkártya** megmutatja, azt hogy milyen az ügynökének testalkata (a további három, színben a játékoshoz tartozó bábu a játékosal szövetséges kémeket jelöl).
- a **küldeteskártya** a (jelenleg még ismeretlen) társ küldeteskártyájával együtt megmutatja milyen küldetést kell majd teljesíteniük, hogy megnyerjék a játékot.

A játékosoknak vigyázniuk kell, hogy társaik még véletlenül se láthassák meg a lapjaikat! A saját szereplő információt titokban kell tartani mindaddig, amíg a szereplők nem találkoznak.

A JÁTÉK MENETE






A játékosok válasszanak ki egy kezdő játékosot, majd a játék az óramutató járáásával megegyezően folyik tovább.

A soron lévő játékos a következőket hajtja végre az alábbi sorrendben:

- 1. Lépés
- 2. Találkozási és Kérdési feltevés

1. LÉPÉS

A soron lévő játékos jól rázza meg a Jövendölés Kisértetét, majd állítsa az asztalra. A maszk alatt látható három színes golyó mutatja meg a játékos lehetséges lépéseit.

-  egy mezőnyi szárazföldi lépés, egy saját bábuval (narancs vonal)
-  egy mezőnyi tengeri lépés, egy saját bábuval (kék szaggatott vonal)
-  egy mezőnyi szárazföldi vagy tengeri lépés, egy saját bábuval
-  egy mezőnyi szárazföldi vagy tengeri lépés, egy idegen bábuval
-  egy mezőnyi szárazföldi vagy tengeri lépés, az Ambassador bábuval



Megjegyzés: Nem kötelező mindhárom lépési lehetőséget felhasználni!

A lépés befejeztével a Találkozás és Kérdés feltevés következik. Ennek leírását lásd később.

LÉPÉS SAJÁT BÁBUVAL

A narancs, világoskék és fehér golyók szabadon felhasználhatók a saját bábuk léptetésére.

Lehet például egy bábut léptetni háromszor, vagy három különböző bábut egyszer-egyszer, de egy bábu kétszer plusz egy másik bábu egyszer is léptethető.

Saját bábu léptetésekor a következők engedélyezettek:




- saját bábu léptethető olyan mezőre is, amin idegen bábu áll
- saját bábu léptethető olyan mezőre is, amin az Ambassador bábu áll
- saját bábuval megállás nélkül át lehet haladni olyan mezőn, amin más bábu áll

Saját bábu léptetésekor a következők tiltottak:

- saját bábu nem fejezheti be olyan mezőn a lépését, amelyiken másik saját bábu áll
- egynél több saját bábu nem fejezheti be a lépését olyan mezőkön, amiken ugyanakkor az ellenfélnek a bábai állnak. Saját bábu léptetésekor több találkozó is létre jöhet, de csak több ellenféllel, ugyanazzal az ellenféllel nem alakulhat ki egynél több találkozó.

PÉLDA LÉPÉS

Aladár a zöld játékos. Megrázza a Jövendölés Fantomját és eredményül egy narancs, egy kék és egy fehér golyót kap.

-  Felhasználja a narancs golyót, hogy bábuját egy lépéssel közelebb léptesse a nagykövetséghez. (1)
-  Felhasználja a kék golyót, hogy egy másik bábut a 4-es mezőre léptessen a csatornán keresztül. (2)
-  Végül a fehér golyót használva ugyanezzel a bábuval folytatja az utat egy szárazföldi lépéssel, hogy találkozzon a kék játékosal és annak kérdést tegyen fel. (3)

LÉPÉS IDEGEN BÁBUVAL

Fekete golyóval az Ambassador bábu léptethető egy mezőt akár szárazföldön akár tengeren. Az Ambassador bábút a játékos léptetheti egy saját bábujával elfoglalt mezőre, (hogy kérdezhesen tőle,) de nem léptetheti idegen bábu által foglalt mezőre.

Lila golyó esetén a játékos egy ellenfelének a bábuját léptetheti egy mezőnyit szárazföldön vagy tengeren. Az idegen bábút léptetheti egy saját bábujával elfoglalt mezőre, (hogy kérdezhesen tőle,) de nem léptetheti másik idegen bábu vagy az Ambassador által foglalt mezőre.

TALÁLKOZÁS ÉS KÉRDÉS FELTEVÉS

Ahhoz hogy információhoz jusson a játékosnak a bábujával olyan mezőt kell elérnie, amin az ellenfél bábujával vagy az Ambassador bábu áll.

Kétféle módon jöhet létre találkozás:

- a játékos saját bábuját lépteti egy idegen bábu által foglalt mezőre.
- a játékos egy idegen bábút lépteti a saját bábujával elfoglalt mezőre. Ez fekete vagy lila golyó esetén lehetséges.

Ha egy játékos idegen bábuval találkozik, akkor kérdést tehet fel neki, majd a válasz megismerése után az idegen bábút át kell helyeznie. (Az áthelyezésre vonatkozó szabályt lásd később.)

Kérdés helyett a játékos akár tovább is léphet bábujával (szárazföldön vagy vízen) **egy szomszédos üres mezőre.**

Ez a lehetőség a játék vége felé válik igazán hasznosná, amikor a játékos úgy gondolja, hogy már nincs szüksége további információkra.

KÉRDÉZÉS AZ ÜGYNÖKÖKTŐL

Amikor a játékos bábujának lépése egy ellenfelének bábujával elfoglalt mezőre ér véget, akkor megnézheti ennek a játékosársának három kártyáját.

A kérdés feltevésekor a következők közül választhat egyet:

- Megkérdezheti a játékosársát kiletét. Ekkor a társnak meg kell mutatnia (a többiek elől rejtve) kettő azonosító-kártyáját és egy testalkatkártyáját.

E három kártya közül legalább egynek igaznak kell lennie!

- Megkérdezheti játékosársát testalkatát. Ekkor a társnak meg kell mutatnia (a többiek elől rejtve) kettő testalkatkártyáját és egy azonosító-kártyáját.

E három kártya közül legalább egynek igaznak kell lennie!

Emlékeztető! A játékos egy lépésén belül létrejöhet több találkozás több játékosársal, de ugyanazzal a társal csak egyszer találkozhat!



PÉLDA LÉPÉS

Béla a piros játékos. Megrázza a Jövendőlési Fantomját és egy fekete, egy lila és egy narancs golyót kap eredményül.

- Felhasználja a narancs golyót, hogy bábujával a szárazföldön lépjen egyet. (1)
- A lila golyót használva a sárga bábút ugyanerre a mezőre lépteti, (2) hogy majd kérdést tehesen fel neki.
- Végül a fekete golyót használva lépteti egyet az Ambassador bábút. (3)

KÉRDEZÉS AZ AMBASSADORTÓL

Amikor egy játékos bábujának lépése az Ambassador által elfoglalt mezőn ér véget, akkor megnézheti egy általa választott játékosát két azonosító- vagy két testalkatkártyáját.

E kettő kártya közül legalább egyiknek igaznak kell lennie!

JEGYZETELÉS

A játék folyamán megszerzett információt a játékosok a jegyzetlapjaikon rögzítik, hogy a későbbiek során bármikor felidézhesék.

Amikor egy játékos megnézi ellenfele kártyáit, akkor bejegyzi azokat a jegyzetlapon játékosátársának megfelelő sorba.

Néhány kérdés után ezeknek a jegyzeteknek a segítségével lehet következtetni arra, hogy melyik játékos melyik ügynök szerepében játszik illetve, hogy milyen testalkata van.

Ezen kívül a játékosoknak ajánlott lejegyezni a saját maguk által mutatott kártya-szetteket is, mert a játék szabálya szerint büntetést kapnak, ha azonos szettet többször mutatnak ugyanannak a játékosátársnak.

PÉLDA

Béla szerepe Lord Fiddlebottom. Egyik bábujával odalép Aladár egyik bábúja mellé és feltesz neki egy kérdést a testalkatára vonatkozóan.

Aladár megmutatja Bélának az "alacsony" és a "magas" kártyákat valamint a "Colonel Bubble" azonosító-kártyát. Béla feljira a jegyzetlapjára milyen kártyákat mutatott neki Aladár, ugyanígy Aladár feljira hogy ő milyen lapokat mutatott Bélának.

A következő körben Béla egyik bábujával találkozik az Ambassadorral. Az Ambassador képességét használva elkér Aladártól két azonosító-kártyát.

Aladár megmutatja a "Lord Fiddlebottom" és az "Agent X" kártyákat. De mivel Béla saját maga Lord Fiddlebottom és az egyik kártyának igaznak kell lennie, ezért azonnal rájön, hogy Aladár nem más mint Agent X.

Ugyanakkor Béla azt is kikövetkeztetheti, hogy Aladár, aki Agent X, a négy testalkat közül vagy az alacsony, vagy a magas, mert az előként látott három kártya közül is egynek igaznak kellett lennie. Béla mindezt feljira a jegyzetlapjára, és folytatja tovább az információszerezést.

AZONOS KÁRTYA-SZETT KÉTSZERI MUTATÁSA

Nagyon fontos, hogy a játékosok a játék során nem mutathatják kétszer ugyanazt a hármas kártya-szettet ugyanannak a játékosátársuknak.

Ha egy játékos (akár akaratlanul is) mégis ugyanazt a hármas kártya-szettet mutatja egy játékosátársának, amit már az előzőekben is mutatott, akkor egy kártyával kevesebbet kell mutatnia és ezek közül az egyiknek igaznak kell lennie.

Ha harmadszor is ugyanazt a hármas szettet mutatja valaki, akkor büntetéképpen már csak egy igaz kártyát mutathat.

Ha egy játékos vitatja, hogy már többször ugyanazt a hármas kártya-szettet mutatja, akkor az öt vádló játékosnak, ezt jegyzeteli segítségével bizonyítania is kell. (Csalás nélkül!)

Ha nem tudja bizonyítani, akkor meg kell elégednie az éppen mutatott három kártyával.

Ezen kívül, az Ambassador segítségével kérdező játékos kérdésre válaszolva sem lehet ugyanazt a kártyapárt mutatni kétszer ugyanannak a játékosátársnak, de még úgy sem, hogy az egy korábbi háromlapos kártya-szett része volt.

Ha valaki mégis (akár véletlenül) így tesz, akkor büntetéképpen egy igaz kártyát kell megmutatnia.

PÉLDA

Korábbi kérdésüködére Aladár már mutatta Bélának az "alacsony", "magas" és "Colonel Bubble" kártya-szettet. Most Béla az Ambassadorral találkozza megkérdezi Aladárt a testalkatáról.

Aladár újra az "alacsony" és "magas" kártyákat mutatja. Béla jegyzetelivel bizonyítja, hogy ezeket a kártyákat Aladár már mutatta neki egy korábbi hármas szett részeként. Aladárnak így büntetésül az igaz testalkatkártyát kell megmutatnia.

ÁTHELYEZÉS

A találkozás és kérdésfeltevés után a soron lévő játékos áthelyezi az ellenfél bábuját egy általa választott, számozatlan, üresen álló játékmezőre.

Az Ambassadorral való találkozás után az Ambassador bábút a nagykövetség mezőre kell áthelyezni. Ha a mező foglalt, akkor bármelyik nem foglalt színes mezőre.

A KÜLDETÉS VÉGREHAJTÁSA

A játék megnyeréséhez azonosítani kell a szövetséges partnert, meg kell fejteni a küldetést és végre kell azt hajtani.

A PARTNER KERESÉSE

Az INKOGNITO-ban nagyon fontos, hogy elrejtjük kilétünket az ellentélek elől, de ugyanakkor fontos azt a játék megnyeréséhez elengedhetetlen az is, hogy rájövünk ki a társunk és mi is felfedjük magunkat neki.

A játék során a kérdéseinkre adott válaszokból fokozatosan jutunk információhoz és végül kikövetkeztethetjük ki a társunk.

Kétféleképpen tudathatjuk a partnerünkkel, hogy mi kik is vagyunk valójában. Egyfelől mutathatjuk neki a szereplőnkre jellemző árukkódó jelet (például Lord Fiddlebottom jobb szemének rángása), másfelől ha egészen biztosak vagyunk a dolgunkban, akkor válaszadáskor a színes lapok helyett a sziürke titkos kártyákat is megmutathatjuk.

Ha teljesen biztosak vagyunk abban, hogy ki a partnerünk akkor egy adandó alkalommal meg kell mutatnunk neki a küldeteskártyánkat, hogy megismerhesse a küldetésünket. Ugyanakkor találkozniuk kell vele, hogy ő is megmutathassa a küldeteskártyáját, amiből mi magunk a saját kártyánkkal együtt kideríthetjük az előttünk álló feladatot. De - vigyázzunk, hogy biztosak legyünk abban, hogy tudjuk ki az igazi partnerünk!

Megjegyzés: A küldeteskártya nem elégíti ki az igaz kártya feltételét. Tehát a mutatott kártyák között kell lennie még legalább egy igaz kártyának!

AZ ELLENFÉL MEGZAVARÁSA

Mialatt a partnerünket keressük, megpróbálhatjuk összezavarni ellenfeleinket.

Használhatjuk a szereplőkre jellemző árukkódó szokásokat, hogy igaz vagy hamis üzeneteket küldjünk a játékos társak felé. Csak a kártyák mutatásakor kell őszintének lennünk, azaz legalább egy kártyánknak igaznak kell lennie. Ezen kívül bármilyen félrevezetést alkalmazhatunk: szóban vagy gesztikulációval egyaránt. Ne feledjük, titkos ügynökként szinte mindent bevethetünk!

Megmutathatjuk például egy ellenfélnek a titkos küldeteskártyánkat, elhitetve vele hogy mi vagyunk a társa. És persze ezer más trükk is eszünkbe jut majd a velencei éjszakában.

Egy másik módja az ellentél akadályozásának, ha a lila golyó vagy az áthelyezés segítségével mozgatjuk a bábuit. Közelíthetjük a saját bábunkhoz vagy eltávolíthatjuk az Ambasadortól. Próbáljuk a saját küldetésünket megkönnyíteni, miközben akadályozzuk az ellenfél küldetésének végrehajtását. A fenti akciók valamint a Jövendölés Klerikete által meghatározott lépések számos stratégia kialakítását teszik majd lehetővé, amelyek közelebb visznek a célhoz és lelassítják az ellenséget.

A KÜLDETÉS MEGFEJTÉSE

Amikor egy játékos látta a partnerének a küldeteskártyáját, akkor meg tudja fejteni a küldetését. Az útlevét belső felén a szereplők jele alatt ki kell keresni a megfelelő betűkódokat és a mellettük levő oszlopban olvasható a páros küldetése.

MEGJEGYZÉSEK A KÜLDETÉS VÉGREHAJTÁSÁHOZ

A játékos csak akkor teljesítheti a küldetést, amikor soron van.

Ha a küldetésben egy adott szereplő van meghatározva, akkor a helyes testalkatú bábu részese kell legyen a küldetés teljesítésének. Ez a szabály alkalmazandó akkor is, amikor a megnevezett szereplőt léptetni kell (például "Lépteid Lord Fiddlebottom-ot az 5-ös mezőre") és akkor is, amikor a megnevezett szereplő a küldetés célja (például "Lépj bármelyik bábuval Agent X-re").

Ha a küldetés "bármelyik" bábuval végrehajtandó (például "Lépj bármelyik bábuval az Ambasadorra), akkor a páros nyolc bábuja közül akármelyikkel teljesíthető.

PÉLDA

Lord Fiddlebottomnál a "B" küldeteskártya van. Tára Colonel Bubble a "D" kártyát birtokolja. Az útlevétől leolvasva mindkettejük küldetése a következő lett:

"Lépteid Colonel Bubblet az 1-es mezőre."

A küldetés teljesítéséhez Colonel Bubble megfelelő testalkatú bábujának az 1-es mezőn kell állnia.

A fentiekből az is kikövetkeztethető, hogy Madame Zia Zia és Agent X az A-C és C-A küldetések valamelyikét próbálja végrehajtani. Ezért a Fiddlebottom-Bubble páros megpróbálja az ellenfelek bábuit távol tartani Colonel Bubble-től.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Az a csapat, amelyik elsőként teljesíti a küldetését, megnyeri a játékot. Ez akkor történik, ha az útlevélen olvasható feltétel teljesül, amikor a pár valamelyik játékosra soron van.

A győzelmet hangos "A küldetés teljesítve!" felkiáltással kell bejelenteni, és a partnerek közötti grandiózus kézfozással kell megerősíteni.

Habár ezen a ponton még minden fordulhat, mert itt meg kell bizonyosodni róla, hogy kik a partnerek és a küldetésük valóban teljesült-e. Ha a megfelelő partnerek kezét fogták és a küldetés teljesült nyertek, de ha nem így van, akkor az ellenfél nyert!

De nézzük mi történik ha például, Lord Fiddlebottom kezét rázna valamelyik játékos társal, de az visszautasítja. Ha valóban Colonel Bubblenek nyújtott kezét, akkor az ellenfél nyert. Ha az elutasító partner nem a helyes szereplő (például Agent X), a valódi Colonel Bubble akkor is roszul jár, mert így is a Madame Zia Zia, Agent X páros nyer.

JÁTÉKVARIÁCIÓ 3 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

A rendőrség kiadványban tette közzé, hogy egy ügynököt fogva tartanak. A fogoly kilétéről még korai lenne nyilatkozni, kihallgatása egy titkos helyszínen folyamatban van.

A megrázó hírre az Ambassador így reagált: "Minden követ felforgatok, amíg fény nem derül a kizivárogatási forrására..."

Az INKOGNITO-t eredetileg 4 játékos számára tervezték, de a 3 személyes változat is izgalmas szórakozást nyújt. Az egyik ügynök társa letartóztatásban van, aki ezért a közös küldetését nem tudja végrehajtani. Így menekülnie kell a városból mielőtt késő lesz! A másik ügynökkpáros számára is sietős a küldetésük végrehajtása, mert a város hemzsege a nyomozóktól...

JÁTÉKSZABÁLYOK

Az egyik színhez tartozó bábuakat, kártyákat és ütlevelet ki kell venni a játékból.

Kezdeként a kártyákat a 4 játékos játékhoz hasonlóan kell kiosztani. A hiányzó játékos kártyáit, azok megnézése nélkül, félre kell tenni. A játék az alapszabály szerint folyik mindaddig, amíg valamelyik játékos rá nem jön, hogy ki a társa, vagy hogy ő játsszik egyedül.

A párban játszó ügynökök a játékot az alapszabálynak megfelelően fejezik be kivéve, hogy:

- ha a küldetésük a hiányzó játékosra vonatkozna, akkor ahelyett az aktív játékoskal kell azt végrehajtaniuk.

PÉLDA

Madame Zia Zia és Agent X küldetése, hogy lépjenek egy bábuval Colonel Bubble-el közös mezőre. (Küldetés C-A)

De Colonel Bubble éppen nem játszik a játékban, ezért feladatuk az lesz, hogy lépjenek egy bábuval Lord Fiddlebottom-mal közös mezőre.



Az egyedül járó ügynök feladata a kimenekülés Velencéből. Ezt egy számmal jelzett mező elérésevel teheti meg. A kiutat jelölő mezőt az ütlevélén egy futó figura jelzi.

- Lord Fiddlebottom-nak az 5-ös mezőre kell jutnia.
- Colonel Bubble-nek az 1-es mezőt kell elérnie.
- Madame Zia Zia a 4-es mezőn menekülhet.
- Agent X a 6-os mezőn hagyhatja el a várost.

JÁTÉKVARIÁCIÓ 5 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

Az Ambassador aggódik, mert a Velencében tartózkodó kémek készülődnek. Vajon valami törvénytelenéget készítenek elő?

Úgy dönt, hogy felfedi kilétüket a helyi rendőrség előtt, még mielőtt végrehajthatnák ördögi tervüket... mindeközben azonban úgy tesz, mintha segítségükre lenne!

Az INKOGNITO ezen új kiadásának egyik jelentős újítása az 5 személyes játékváriáció bevezetése.

JÁTÉKSZABÁLYOK

A játék az alapszabály szerint folyik azzal a kivétellel, hogy az ötödik játékos az Ambassador szerepébe bújik.

A JÁTÉK MENETE

Az Ambassador játékos nem használja a Jövendölés Kísérletét-t. Amikor sorra kerül, szabadon léphet az Ambassador bábuval egy vagy két mezőt, akár szárazföldön akár tengeren.

Ha az Ambassador egy bábu mellé érkezik, akkor elkerhet két azonosító- vagy két testalkatkártyát, amelyekből egynek igaznak kell lennie. Ezután az Ambassador áthelyezi a megkérdőzött bábut egy általa választott, számozatlan, üresen álló mezőre.

A többi játékos lépése során a fekete golyó szerepe változatlan, az Ambassador bábu egy mezőt, szárazföldön vagy tengeren léptethető.

Ha valamelyik ügynök szerepében lévő játékos az Ambassador bábu segítségével kérdést tesz fel egy másik ügynöknek, akkor a válaszkártyákat először az Ambassador játékos kapja és nézi meg, majd továbbadja a kérdező játékosnak. Így az Ambassador minden alkalommal információhoz jut, amikor a bábuját valaki használja.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Az Ambassador célja minden ügynök kilétének és testalkatának kiderítése, még mielőtt valamelyik kémpáros feljósítaná a küldetését.

Amikor biztos benne, hogy rendelkezik a szükséges információkkal, akkor hangozan be kell jelentenie: "Tudom kik vagytok!" és le kell jegyeznie az ügynökök kilétét és testalkatát. Ezután a játék az alapszabálynak megfelelően folytatódik, míg egyik csapat be nem jelenti: "A küldetés teljesítve!". Ekkor az Ambassador megmutatja a jegyzeteit, és ha helyesen következtetett, akkor ő nyerte a játékot. Ha hibás a megoldása, akkor a 4 személyes szabály szerint kell meghatározni a győztest.

Ha az 5 személyes játékban a küldetés "Lépteid az Ambassador-t..." egy adott mezőre, akkor azt úgy kell értelmezni, hogy "Lépteid egy saját ügynöködet..." és a csapat a két megfelelő testalkatú bábu bármelyikével teljesítheti.

Inkognito

CREDITS

Design & Development: Leo Colovini & Alex Randolph

Art: Studio Tapiro

Art Direction: Fabio Maiorana

Graphic Design & Layout: Peter Gifford (UniversalHead.com)

Editing and Supervision: Roberto Di Meglio and Fabrizio Rolla

English Editing: Jim Long

Production: Roberto Di Meglio

Special thanks to Roberto Grasso and Leonardo Rina for their support and worthy suggestions in the development of this new edition.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100
Tel: 388-4122
piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu

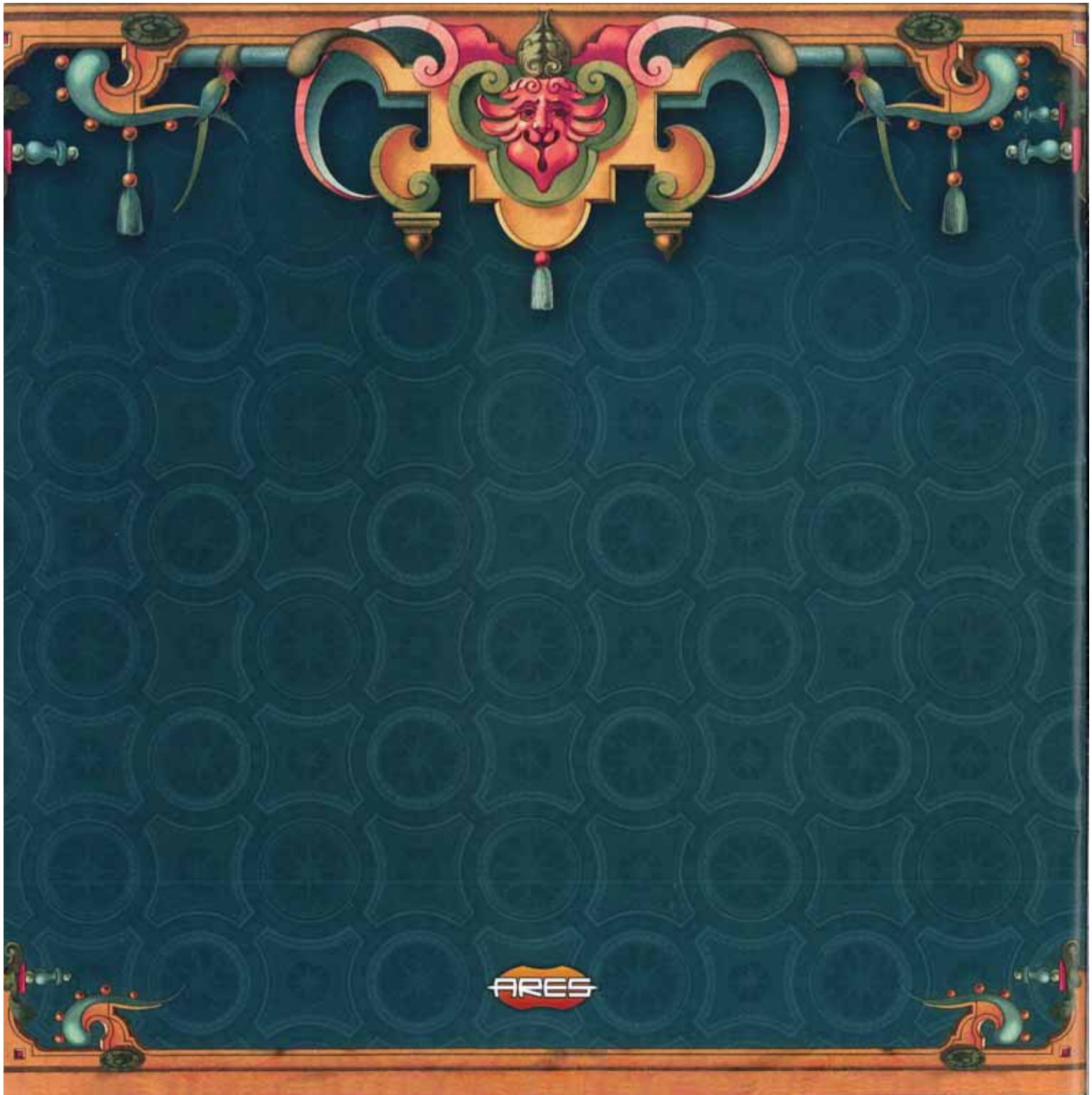


Licensed by Studiogiochi. © 2013 Ares Games Srl.
Inkognito™ is a trademark of Ares Games Srl.
All Rights Reserved. Made in China.
www.aresgames.eu



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!
Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladávmentes!
Őrizze meg a címet. A változtatási jogát fenntartjuk.





ARES