

# INKOGNITO™

THE CARD GAME







## INTRODUKSJON

Settingen er karnevalet i Venezia. Skjult blant de festkleddede menneskemassene er 4 av verdens mest beryktede hemmelige agenter: Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Agent X og Madame Zsa Zsa. Alle 4 er mestere i forkledningens kunst og er her i et hemmelig oppdrag, nemlig å oppnå kontakt med personen som går under navnet "the Grand Old Man". For å få til dette må de få tak i koden til safen med opplysningene om hvor han befinner seg.

**Inkognito: The Card Game** er et spill for 3-5 deltagere, fra 10 år og oppover. Spilletid: 10-20 min.

## SPILLKORTENE

Først får hver spiller, i all hemmelighet, vite hvem av de 4 hemmelige agentene (Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Agent X eller Madame Zsa Zsa), de skal være. Hver av agentene, har en partner som er skjult i karnevalets menneskemasser. Du må avsløre hvem som er din partner for å knekke koden og vinne spillet.

En annen som er i Venezia, er **Ambassadøren**, en vennlig gentlemann, som ikke deltar i spillet, men som agentene kan få viktig informasjon fra.

I tillegg til en identitet, får hver spiller utdelt et av 4 kodenummer (13,24,47 eller 36). Hvert av kodenummerene er en del av safe-kombinasjonen du trenger for å vinne spillet. Du vet ditt eget kodenummer, men må avsløre motspillernes.

For å vinne spillet må du 1) avsløre hvilken av de andre spillerne som er din partner, og 2) finne ut de 4 delene av safe-kombinasjonen i riktig rekkefølge. Deretter, når du og din partner møtes i Venezia's gater, kan dere forsøke å åpne safen, og - hvis kombinasjonen er riktig - vinne spillet.

## AGENTENE OG DERES PARTNERE

**Viktig!** Lord Fiddlebottom og Colonel Bubble er alltid partnere og Agent X og Madame Zsa Zsa er alltid partnere. For eksempel er du Lord Fiddlebottom, da vet du at Colonel Bubble er din partner.

## SPILL-INNHOLD

- **Identitetskort:** Disse 20 kortene har portretter av de 4 hemmelige agentene og er delt inn i 5 forskjellige farger. Fire av settene er de fargene spillerne skal bruke og det 5. settet er sort. Ved starten av spillet vil alle spillerne, i all hemmelighet få utdelt 1 av de sorte identitetskortene, som sier hvilken identitet de har fått.
- **Kodekort:** Disse 20 kortene viser de 4 kodene i safe-kombinasjonen og er delt inn i 5 forskjellige farger. 4 av fargene skal spillerne bruke og den 5. er sort. Hver spiller får utdelt 1 sort kort som avslører spillerens del av safe-kombinasjonen.
- **Stedsbrikke:** Disse 25 brikkene viser kjente steder i Venezia og er delt inn i 5 forskjellige farger. 4 sett er fargene spillerne skal bruke og det 5. settet er sort (som vil vise Ambassadøren's bevegelser).
- **Agent-skjema:** Hver spiller får et skjema hvor de kan notere ned sine avsløringer under spillet's gang (se illustrasjon av agent-skjema). Hver spiller vil trenge noe å skrive med.
- **Skjerm:** Hver spillere får en skjerm, slik at motspillerne ikke ser hva de noterer på agent-skjemaet sitt.

## IDENTITETSKORT



## KODEKORT



## STEDSBRIKKER



## SPILL MED 4 SPILLERE

Her ser dere hvordan spillet foregår med 4 spillere. Instuksjoner for spill med 3 eller 5 spillere finner dere på slutten av reglene.

## Oppsett

1. Hver spiller velger en farge (rød, blå, grønn eller gul) og får utdelt følgende:
  - 1 Skjerm i sin farge
  - 4 Identitetskort i sin farge
  - 4 Kodekort i sin farge
  - 5 Stedsbrikker i sin farge
  - 1 Agent-skjema.
2. Skriv ned navnene og fargene til de andre spillerne på agent-skjemaet ditt og gjem det bak skjermen. **Husk! Det du skriver ned på agent-skjemaet ditt, må holdes hemmelig for de andre spillerne.**
3. Bland de 4 sorte identitetskortene og del ut 1 til hver spiller med forsiden ned. Hver spiller ser på sitt kort. Kortet forteller deg hvilken identitet du har fått. Du må ikke avsløre din identitet til de andre spillerne, med mindre du blir tvunget av Ambassadøren (dette blir forklart senere i reglene).
4. Bland de 4 kodekortene og del ut et til hver spiller med forsiden ned. Hver spiller ser på sitt kort. Dette er din del av koden til safen. Du må ikke avsløre koden for noen av motspillerne og du kan ikke se på koden til noen av motspillerne med mindre du har fått tillatelse av Ambassadøren (forklars senere i reglene).
5. Skriv ned ditt nummer i ruten under din bokstav (F for Lord Fiddlebottom, for eksempel) i det øvre venstre hjørne av agentskjemaet. Dette vil etter hvert vise deg hvordan ditt nummer passer inn i safe-kombinasjonen..

**AGENT-SKJEMA**

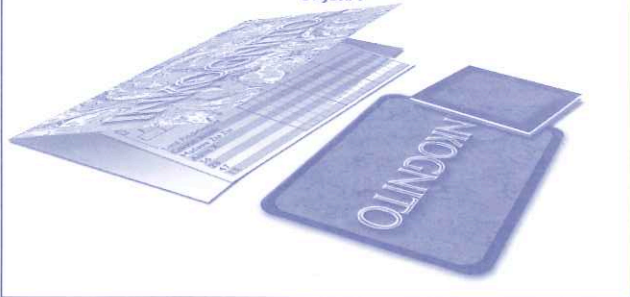
	F	B	Z	X	
Lord Fiddlebottom					
Colonel Bubble					
Madame Zsa Zsa					
Agent X					
36					
28					
47					
13					

1. Først skriver du ned navnene på de andre spillerne hvor det er merket med 1, 2 og 3. Det spiller ingen rolle i hvilken rekkefølge du skriver navnene.
2. Hver spiller har sin hemmelige identitet (Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Madame Zsa Zsa eller Agent X). Når du finner ut en av motspillernes identitet, skriver du det inn på linjen under spillerens navn.
3. Hver av spillerne har sin kode. Når du finner ut en av de andre agentene's kode, skriver du det ned her, under agenten's bokstav. Lord Fiddlebottom's nummer på plass nr. 1, Colonel Bubble på plass nr. 2, Madame Zsa Zsa på plass nr. 3 og Agent X på plass nr. 4.
4. Hver gang du "møter" en av de andre spillerne, skriver du ned hvilket kort (står på venstre side) motspilleren viser deg og hvilket du viser motspilleren her. Sett en "X" ved siden av det kortet som ble vist deg og en "O" ved siden av det kortet du selv viste frem.

**OBS!** Bruk en ny kolonne for hvert møte.



## SKJERM



**Eksempel:** Per får utdelt den sorte Colonel Bubble - identitetskortet og den sorte nummer 13 kodekortet. Han skriver "13" under bokstaven "B" i øvre venstre hjørne på agentskjemaet. Når Per er Colonel Bubble, vet han at partneren hans er den spilleren som er Lord Fiddlebottom. For å vinne, må Per avsløre den spilleren og finne den riktige rekkefølgen på de andre nummerene i safe-koden.

6. Bland de 5 sorte stedsbrikkene godt og legg dem ned på bordet, med forsiden ned, i en stabel. Disse brikkene forteller hvor Ambassadøren befinner seg.

### Slik spiller du!

Hver runde består av 4 trinn, hvor hvert trinn skal fullføres av alle 4 spillerne, før man begynner på neste trinn. Først når siste trinn er utført av alle 4 spillere, er runden ferdig og en ny runde kan begynne. Spillerne finner selv ut hvem som skal begynne spillet.

### Trinn 1: Velg sted

Den første spilleren begynner med å velge en av sine stedsbrikker og plasserer den med forsiden opp, på bordet foran seg. Etter dette er det spilleren til venstre sin tur til å gjøre det samme o.s.v. Etter at alle 4 spillerne er ferdig, snur man den øverste stedsbrikken i Ambassadørens stabel. Brikken viser da Ambassadøren's oppholds-sted i denne runden. **Eksempel:** Per vil gjerne besøke Rialto i denne runden, så han velger sin Rialto stedsbrikke og plasserer den med forsiden opp, på bordet foran seg.

**Tips!** Meningen med valg av sted er å komme på tomannshånd med Ambassadøren eller en av de andre spillerne (som forklart nedenfor). Noe av strategien blir derfor å se hva de andre velger (eller prøve å forutse hva de andre velger) og å velge din stedsbrikke ut i fra det. Senere i spillet blir det lettere å regne seg til hvor de andre spillerne (eller Ambassadøren) drar, utifra hvilke stedsbrikker som er brukt opp.

### Trinn 2: Møter

Etter at alle spillerne har avslørt sine stedsbrikker, kan ett eller to møter oppstå. Hvis du har et møte alene med Ambassadøren eller en av de andre spillerne, kan hemmelig informasjon bli avslørt. Dette kan kun skje hvis:

- to agenter møtes alene (uten Ambassadøren)
- en agent og Ambassadøren møtes

Med andre ord, hvis samme stedsbrikke kommer opp nøyaktig 2 ganger i samme runde, kan spillerne på det stedet utveksle hemmelig informasjon. Denne informasjonen kan hjelpe dem å avsløre de andre spillernes identitet og kodenummer.

Hvis akkurat 2 spillere kommer på samme sted, må de utveksle informasjon. Hvis 1 spiller og Ambassadøren møtes på samme sted, kan spilleren stille Ambassadøren spørsmål.

### 2 agenter møtes

Hvis 2 agenter (ikke flere) møtes må de utveksle informasjon. Hver spiller velger 2 av sine egne kort (identitetskort, kodekort eller en kombinasjon av disse). Et av kortene må inneholde en riktig opplysning og et må inneholde en falsk opplysning.

Spillerne gir så kortene, med bilde ned, til den andre spilleren, slik at ikke noen kan se hva som er på kortene. Man registrerer hva som er på kortene for man leverer de tilbake.

**Eksempel:** Per og Pål har begge valgt Rialto som stedsbrikke. Ingen andre eller Ambassadøren har valgt Rialto, så derfor møtes Per og Pål alene i Rialto og må derfor utveksle informasjon. Per velger fra kortene i sin farge, Madame Zsa Zsa og nummer 13 (identiteten er falsk, men nummeret er riktig). Han gir disse kortene til Pål. Samtidig gir Pål 2 kort til Per, Agent X og Lord Fiddlebottom (hvorav den ene er riktig identitet).

I løpet av spillet kan du møte samme spiller mer enn en gang, da kan du ikke vise frem de samme 2 kortene som første gang. Minst ett av kortene må være et annet.

### Møte med Ambassadøren

Hvis kun en spiller har samme stedsbrikke som Ambassadøren, møtes de og spilleren kan spørre ut Ambassadøren om de andre agentene. Spilleren kan da kreve at en utvalgt agent, må vise frem et av sine sorte kort. D.v.s. at spilleren vil garantert få informasjon om denne agenten som er sann.

Hvis samme agenten blir utsatt for flere utspøringer fra Ambassadøren, kan han ikke vise det samme kortet flere ganger til samme spiller.

**Eksempel:** Kari velger "San Marco" -stedsbrikken og Ambassadøren har den samme stedsbrikken. Ingen av de andre spillerne har denne stedsbrikken så Kari og Ambassadøren møtes og Kari får spørre ut Ambassadøren. Med Ambassadøren's makt krever Kari at Per viser henne 1 sort kort. Per gir henne "Lord Fiddlebottom" -kortet, men viser ikke kortet til de andre spillerne. Kari ser på kortet og vet nå at Per er Lord Fiddlebottom. Deretter gir Kari kortet tilbake til Per.

Hvis to agenter møtes på et sted og de 2 andre møtes på et annet sted, skal det parete med den spilleren som spilte først, utveksle informasjon først (eller de kan annonsere at de vil prøve safe-kombinasjonen først).

### Trinn 3: Agent-skjema

Skriv ned alle opplysninger du har fått, etter hvert møte. Bruk en ny kolonne for hvert møte og for å unngå å vise samme par kort til samme spiller, skriv ned hvilke kort du viste, i kolonnen. Det er enklest å merke de kortene du har vist frem med en "O" og de du har sett med en "X".

**OBS! De andre spillerne må ikke få se det du skriver ned på agent-skjemaet ditt.**

### Trinn 4: Neste runde

Etter at alle spillerne har vist frem stedsbrikkene, opplysningene har blitt utvekslet og alt er skrevet ned, er runden over. De brukte stedsbrikkene blir liggende på bordet med bilde opp, med mindre man har brukt opp alle 5, da tar spillerne opp alle brikkene og Ambassadøren's brikker blandes og legges opp i en stabel.

Den spilleren som sitter til venstre for den som startet første runde, skal starte denne runden. Runden starter med trinn 1 og fortsetter som første runde.

## VINNER AV SPILLET

For å vinne spillet må du klare å finne safe-koden i riktig rekkefølge, få et møte, alene med din partner og prøve å åpne safen.

### Safe-koden

Etter hvert som du avslører tallkodene til de andre spillerne, må du notere disse i riktig rekkefølge, i det øvre vestre hjørne på agent-skjemaet (i feltet under initialene til agentene "F,B,Z,X"). Så snart du har avslørt de andre agentene's tallkoder, vil du ha riktig kombinasjon til safen. For eksempel hvis du finner ut at Lord Fiddlebottom har kodennummer 36, må du skrive dette inn under bokstaven "F" i agent-skjemaet. Da vet du at første tall-kode i safe-kombinasjonen er 36.



## SPILL MED 5 SPILLERE

Å spille med 5 spillere også ganske likt det å spille med 4 spillere bortsett fra disse punktene:

1. Den 5. spilleren er Ambassadøren. Han prøver også, på sin måte, å løse safe-koden.
2. Oppsettet er det samme bortsett fra at Ambassadøren trenger 2 agent-skjemaer, siden han må få informasjon fra alle 4 agentene.
3. Ved spilllets begynnelse legger Ambassadøren sin stedsbrikke på bordet foran seg med forsiden ned, slik at ingen ser hans valg. Deretter legger de andre spillerne ut sine stedsbrikker med forsiden opp, på vanlig måte. Når alle agenten er ferdig, snur Ambassadøren sin stedsbrikke, slik at alle kan se den.
4. Hvis en av agentene møter Ambassadøren alene, kan han, som vanlig, kreve å få se et av de sorte kortene til en av de andre agentene, men han må også vise dette kortet til Ambassadøren.

Hvis Ambassadøren møter 2 agenter, kan ikke de agentene utveksle informasjon. I stedetfor må begge agentene vise 2 kort av egen farge (ett sant og ett løgn), til Ambassadøren

5. For å avslutte spillet, må agentene møte en annen agent eller Ambassadøren å si fra at han vil åpne safen. Den som er Ambassadøren kan møte inntil 2 agenter samtidig og prøve safe-kombinasjonen. Ambassadøren har ingen partner så hvis han vinner, vinner han alene.

## FLERE-OMGANGS SPILL

Både i 3-spiller og 5-spiller versjonen av spillet (og også i 4-spiller versjonen, om du vil), kan man spille spillet flere ganger for å se hvem som blir best etter et visst antall runder. De som er med på vinner-teamet får 1 poeng hver. Man spiller flere runder med nye kombinasjoner av sorte kort og nye agent-skjemaer for hver runde. Førstemann til å oppnå 3 poeng (for eksempel) har vunnet.

## CREDITS

**Design:** Leo Colovini and Alex Randolph  
**Development:** Kevin Wilson  
**Editing:** Darrell Hardy, Christian T. Petersen, Greg Benage  
**Graphic Design:** Brian Schomburg and Scott Nicely  
**Card Art:** Camille Kuo  
**Cover Art:** Studio Tapiro-Venezia

**Inkognito: The Card Game** is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright © 2003 Fantasy Flight Publishing, Inc., published under license from Venice Connection. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher. For more updates, community, and rules discussion, visit [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)

## Åpning av safen

Spillet er ikke ferdig selv om du har funnet ut hva safe-kombinasjonen er. Du må få til et siste møte alene med partneren din og istedenfor å utveksle informasjon, sier du: *Du er min partner og vi vil prøve å åpne safen* (eller noe lignende). Deretter viser du frem agent-skjemaet ditt og avslører safe-kombinasjonen og er den riktig, er du og din partner vinnere. Hvis det er feil, vinner motspillerne.

**Example:** *Brian is Colonel Bubble, and he has deduced the safe combination. He now meets his partner, Lord Fiddlebottom, at the "Rialto" location and reveals his worksheet, saying, "Rob, you are my partner and I am opening the safe. The combination is 36-13-24-47. That is, Rob was Lord Fiddlebottom and had 36, I was Colonel Bubble and had 13, Mario was Madame Zsa Zsa and had 24, and David was Agent X and had 47!" The combination is correct, so Brian and Rob win! However, if it had been incorrect, Mario and David would have won.*

## EXAMPLE OF PLAY

*Brian is Colonel Bubble and his number is 13. Brian is the first player, so he starts by playing his "Rialto" tile. Rob, to his left, plays his "Rialto" tile as well (trying to meet Brian here). Mario then plays "San Marco," and then David plays "San Marco" also. Then Brian turns over the top tile of the Ambassador's stack, which turns out to be "San Marco." There are now three "San Marco" tiles on the table, so nothing will happen there. But Brian and Rob meet at the "Rialto" alone and must now exchange information. Brian shows Rob "Colonel Bubble" (true) and "24" (false). Rob notes this on his sheet but it doesn't mean much to him. Rob shows Brian "Lord Fiddlebottom" and "13." This is very interesting! Since Brian himself has the number 13, Rob must be Lord Fiddlebottom and therefore Brian's partner.*

*A few rounds later, Brian has found out some other interesting things. David is Agent X, and therefore, Mario is Madame Zsa Zsa. In addition, Mario's number is 24 (Brian wrote 24, of course, under the letter Z in the upper left-hand corner of his sheet). Now Brian only needs to find out who has one of the two remaining numbers, since he would then also know automatically who had the other—and this might easily happen at his next meeting with either David or Rob.*

## SPILL MED 3 SPILLERE

Å spille med 3 spillere blir helt likt med 4 spillere, med unntak av disse punktene:

1. Før start, lager man plass til en "dummy"-spiller (4. spiller), som kun får utdelt sine 5 stedsbrikker og 2 sorte kort. De 2 sorte kortene skal plasseres på hver sin side av stedsbrikkene til "dummy"-spilleren (det er viktig å holde de 2 sorte kortene fra hverandre).
2. Når det er "dummy"-spillerens tur, trekker man den øverste stedsbrikken fra "dummy"-spillerens stabel, på samme måte som med Ambassadørens.
3. Hvis en spiller har et møte alene med "dummy"-spilleren, kan spilleren se på et av "dummy"-spillerens sorte kort uten at noen andre får se det. Hvis Ambassadøren og "dummy"-spilleren møtes alene, skjer det ingenting.
4. Med 3 spillere, har man ingen partnere. For å avslutte spillet, behøver du bare å møte en eller annen av agentene eller Ambassadøren. Deretter kan du prøve kombinasjonen din.

## EXAMPLE: BRIAN'S WORKSHEET

	F	B	Z	X	DAVID	ROB	MARIO
	13			47			
Lord Fiddlebottom	X				X		O
Colonel Bubble					O		X
Madame Zsa Zsa							
Agent X	X						
36						O	
24							X
47					O		
13						X	O