

CONSPIRAZIONI A VENEZIA

CARNEVALE A VENEZIA. La notte è piena di suoni di festa, risate scanzonate, canti e persone in costume ben mascherate che si muovono nelle strette calli.

Celati in mezzo alla folla in quest'atmosfera di festa ci sono quattro personaggi particolari, dei veri maestri dell'inganno. Sono capaci di travestirsi per diventare irriconoscibili e compiere le loro missioni segrete col favore delle tenebre.

Questi quattro maestri del travestimento (e uno di loro sei TU!) sono:



Lord Fiddlebottom era nei Servizi Segreti già quando non erano ancora affatto segreti. Un uomo rispettabile e dall'inestimabile patrimonio, che è solito frequentare l'aristocrazia europea. È arrivato a Venezia a bordo del Mata Hari II, il suo yacht di lusso. I molti anni passati a condurre una discutibile doppia vita cominciano però a farsi sentire, e lo si può vedere, tra le altre cose, dal frequente tic del suo occhio destro.

Il **Colonnello Bubble** è stato per anni il braccio destro di Lord Fiddlebottom. Fu reclutato subito dopo aver lasciato l'esercito, dove si era congedato con onore dopo aver fondato il Corpo Reale Mongolfiere. Dicono sia imperturbabile, anche faccia a faccia col pericolo, così freddo da sembrare congelato. Tra gli agenti è noto per la sua prontezza di spirito e per la sua particolare abitudine di tirarsi il lobo dell'orecchio sinistro.



L'Agente X è estremamente astuto, straordinariamente furtivo e squisitamente malvagio. Nessuno conosce i dettagli del suo oscuro passato, ma pare che al momento sia in missione a Venezia. Professionista raffinato, impossibile da manipolare ed estremamente spietato.

Il suo aspetto è così scialbo che è in grado di confondersi con l'ambiente. In pratica l'agente perfetto, se non fosse per il suo vizio di aggrottare continuamente le sopracciglia.

Madame Zsa Zsa sostiene di essere stata in gioventù una celebre ballerina. In realtà si esibiva come contorsionista, cosa che potrebbe forse spiegare la sua personalità contorta. Si dice anche che abbia preso parte ad alcuni affari discutibili, mentre le autorità locali guardavano dall'altra parte. In certi ambienti è nota come spia, e attualmente collabora con il noto Agente X. Si considera talmente superiore che spesso guarda gli altri arricciando il naso.





E poi c'è un quinto personaggio, quel ficcanaso dell'**Ambasciatore**. Cordiale, amabilmente inconcludente e sempre presente a ogni festa. Ama intercettare sprazzi di conversazioni, che annota e conserva con cura nella cassaforte dell'ambasciata, insieme alla mega-lista super segreta (di cui inspiegabilmente porta sempre nel taschino una copia su microfilm).

PANORAMICA DI GIOCO

INKOGNITO può essere giocato da 3 a 5 giocatori.

L'obiettivo di ogni agente è di completare una missione con il proprio partner. A inizio partita i giocatori non sanno quale sia la missione.

In una partita a 4 giocatori ognuno prende il ruolo di uno dei quattro agenti segreti. I personaggi sono divisi a coppie: Lord Fiddlebottom e il Colonnello Bubble sono sempre alleati contro l'Agente X e Madame Zsa Zsa.

Ognuno dei quattro agenti è rappresentato da una delle quattro sagome dall'aspetto peculiare: alto, basso, grasso, magro. Solo una di queste rappresenta il personaggio controllato dal giocatore. Le altre tre sagome rappresentano spie complici dell'agente, che tenteranno di confondere gli avversari.

Nel proprio turno ogni giocatore scuote il Fantasma della Profezia, determinando casualmente le azioni a propria disposizione (per esempio, spostarsi su un percorso di terra o di mare), quindi muove le proprie sagome, nel tentativo di raggiungere gli spazi occupati da quelle degli altri giocatori o dall'Ambasciatore.

Quando le sagome si trovano sullo stesso spazio il giocatore di turno ha la possibilità di "fare domande" e guardare così alcune carte di quel giocatore. Per deduzione e processo logico di eliminazione potrà così trarre conclusioni sull'identità e le intenzioni degli altri giocatori.

Il primo obiettivo di ogni agente è di scoprire chi degli altri giocatori sia il proprio alleato. Egli ha l'altra metà del "codice", necessario per sapere quale sia la propria missione segreta.

Dopo aver scoperto (o pensare di averlo fatto) la vera identità degli altri giocatori, un agente deve scambiare la propria carta missione segreta con il suo alleato. Questo svelerà loro l'obiettivo e come completarlo.

Se uno degli agenti del team completa la missione, lui e il suo alleato vincono.

C'è un altro personaggio molto importante in gioco, l'Ambasciatore. Può èssere usato per ottenere informazioni sugli altri personaggi. È ben informato e tutti vorranno incontrarlo. Può esserti molto utile, ma può anche aiutare i tuoi rivali, quindi fai di tutto per tenerlo lontano da loro.

Questa nuova versione di INKOGNITO include due varianti:

- Una variante per 3 giocatori, dove un giocatore è solo, privo di alleato.
- Una variante per 5 giocatori, dove il quinto controlla l'Ambasciatore. Il suo obiettivo è di scoprire la verità sugli altri quattro personaggi.

I giocatori avranno bisogno di intuizione, astuzia e velocità di pensiero per risolvere gli intrighi e completare la missione per vincere la partita. Nessuno è al sicuro in **INKOGNITO**... pronti ad accettare la sfida?

COMPONENTI

Questo regolamento

- 1 Tabellone di gioco
- 16 Sagome nei 4 colori dei giocatori
- 1 Sagoma dell'Ambasciatore (nera)
- 1 Fantasma della Profezia
- 4 Passaporti
- 1 Blocco indizi
- 32 Carte (4 set di 8 carte ognuno). Ogni set composto da:
 - 4 **Carte Identità** (Lord Fiddlebottom, Colonnello Bubble, Agente X, Madame Zsa Zsa)
 - 4 Carte Aspetto (alto, basso, grasso, magro)
- 12 Carte Segreto (grigie) composte da:
 - 4 Carte Identità (come sopra)
 - 4 Carte Aspetto (come sopra)
 - 4 Carte Missione (A, B, C, D)

TABELLONE

Il tabellone rappresenta la mappa di Venezia, con le sue isole e i suoi canali. Sono evidenziati alcuni importanti elementi di gioco:

- Cerchi arancioni
 Spazi normali, usati dalle sagome durante la partita.
- Cerchi azzurri
 Spazi di partenza delle sagome del giocatore Blu.
- Cerchi verdi
 Spazi di partenza delle sagome del giocatore Verde.
- Cerchi rossi
 Spazi di partenza delle sagome del giocatore Rosso.

- Cerchi gialli
 Spazi di partenza delle sagome del giocatore Giallo.
- Cerchio Ambasciata
 Spazio di partenza dell'Ambasciatore.
- **Linee arancioni**Queste linee rappresentano i percorsi di movimento su terra.
- 8 Linee celesti
 Queste linee rappresentano i percorsi di movimento su mare.
- Questi spazi speciali sono le destinazioni finali che i giocatori dovranno raggiungere per completare le missioni





SAGOME PERSONAGGI

In INKOGNITO ogni agente segreto ha quattro possibili aspetti, rappresentati da quattro differenti sagome dello stesso colore.

SAGOMA AMBASCIATORE

Questo personaggio speciale sa qualcosa di tutti e condivide queste informazioni con chiunque gli chieda un "incontro privato". Nella variante a 5 giocatori (vedi pagina 10) assume un ruolo più attivo e viene controllato da uno dei giocatori.



FANTASMA DELLA PROFEZIA

Questo speciale randomizzatore mostra le mosse disponibili ai giocatori. Ogni biglia colorata rappresenta una differente azione di movimento per il giocatore di turno.

PASSAPORTI

Questi speciali schermi permettono ai giocatori di mantenere segrete le proprie informazioni durante l'indagine: le proprie carte e il foglio con i dati raccolti durante la partita. Riportano anche sul retro le missioni che i giocatori dovranno portare a termine per vincere.



BLOCCO INDIZI

Durante la partita i giocatori faranno domande per raccogliere informazioni sugli altri personaggi. I fogli del blocco indizi aiutano i giocatori a prendere nota delle risposte.



CARTE IDENTITÀ E ASPETTO

Queste carte (4 set colorati di 8 carte ognuno) vengono usate dai giocatori per rispondere alle domande sull'identità e l'aspetto del proprio personaggio.



CARTE SEGRETO

Queste carte sono distribuite casualmente ai giocatori a inizio partita per determinarne la vera identità, il reale aspetto e la missione. Vengono tenute dietro ai passaporti, celate agli altri giocatori.



MONTARE LE SAGOME

Prima di iniziare a giocare per la prima volta è necessario assemblare le sagome e il Fantasma della Profezia.

I. LE SAGOME COLORATE

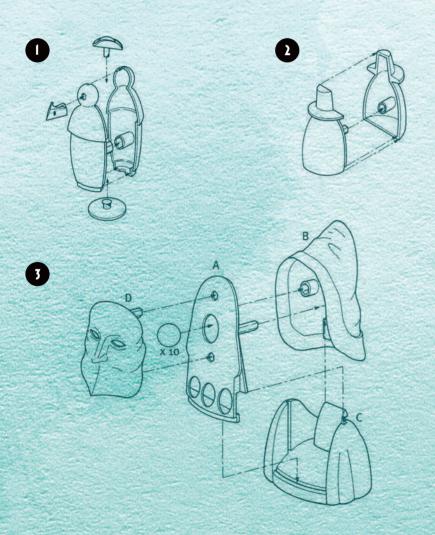
Unire le due parti di ogni sagoma della stessa dimensione e colore, piazzandole *nel mentre* sopra a una basetta nera. Inserire quindi la maschera e il cappello (Fig. 1).

2. LA SAGOMA DELL'AMBASCIATORE

Unire le due parti della sagoma (Fig. 2).

3. IL FANTASMA DELLA PROFEZIA

Unire le parti A e B, e inserirle nella parte C. Inserire le dieci biglie colorate nell'apertura della parte A e poi posizionare la maschera sopra il foro (Fig. 3).



PREPARAZIONE

Queste sono le regole per una partita a 4 giocatori.

I cambiamenti nella preparazione per partite a 3 o 5 giocatori sono spiegati a pagina 10.

Posizionare il Fantasma della Profezia nella laguna, nell'angolo del tabellone in alto a sinistra.

Posizionare l'Ambasciatore sul cerchio nero contraddistinto dalla sagoma dell'Ambasciatore. Questa è l'Ambasciata.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende un set completo di componenti di quel colore: 4 sagome, 8 carte, 1 passaporto.

Quattro delle carte colorate sono le **Carte Identità** — una per ognuno dei quattro personaggi in gioco.

Le altre quattro carte sono le **Carte Aspetto**, corrispondenti alle quattro sagome — una per ognuno dei quattro aspetti che un personaggio può avere: alto, basso, grasso, magro.

Le quattro sagome vanno piazzate sui quattro spazi dello stesso colore.

Su un foglio del blocco indizi andranno segnati, sulla sinistra, nomi e colori degli altri giocatori. La quarta riga verrà usata per appuntare le informazioni mostrate agli altri.

Il passaporto va piegato e piazzato di fronte a sé, a formare uno schermo dietro cui nascondere il foglio indizi e le carte. Nella parte interna di ogni passaporto sono elencate le missioni segrete.

Solo durante la partita i giocatori scopriranno quale missione dovranno portare a termine.

Le 12 **Carte Segreto** vanno divise per tipo (Identità, Aspetto e Missione). Un giocatore prende le Carte Identità, le mescola, e ne distribuisce una a faccia in giù a ogni giocatore (incluso sé stesso).

Un altro giocatore distribuisce allo stesso modo le quattro Carte Aspetto, e un altro giocatore fa la stessa cosa con le Carte Missione. Ogni giocatore guarda le carte ricevute e apprende tre informazioni:

- Carta Identità, quale agente rappresenta.
- Carta Aspetto, il vero aspetto dell'agente (le altre sagome dello stesso colore rappresentano spie complici, che fingono di essere l'agente stesso).
- Carta Missione, unita a quella dell'alleato, attualmente sconosciuto, indica come vincere la partita.

I giocatori non dovrebbero mai vedere le Carte Segreto degli altri, neanche involontariamente. Tutte queste informazioni devono essere tenute nascoste fino a quando saranno mostrate volontariamente durante un incontro.

COME SI GIOCA

Determinare casualmente il primo giocatore. Dopo il suo primo turno, sarà il turno del giocatore alla sua sinistra, e così via.

Durante il proprio turno ogni giocatore esegue in ordine queste azioni:

- 1. Movimento
- 2. Incontrare i Personaggi e Fare Domande

I. MOVIMENTO

Nel proprio turno, scuotere energicamente il Fantasma della Profezia e rimetterlo poi sul tabellone. Le tre biglie colorate che compariranno sotto la maschera indicheranno le tre azioni di movimento disponibili.



Arancione. Muovere una delle proprie sagome di uno spazio lungo i percorsi su terra (linee arancioni).



Celeste. Muovere una delle proprie sagome di uno spazio lungo i percorsi su mare (linee celesti).



Bianco. Muovere una delle proprie sagome di uno spazio lungo percorsi di terra o mare.



Viola. Muovere una delle sagome avversarie di uno spazio lungo percorsi di terra o mare.



Nero. Muovere la sagoma dell'Ambasciatore di uno spazio lungo percorsi di terra o mare.

Nota: Non è obbligatorio usare tutte e tre le azioni di movimento.

Una volta completato il movimento si può procedere a *Incontrare i Personaggi e Fare Domande* (pagina 7).

MUOVERE LE PROPRIE SAGOME

Le biglie **arancione**, **celeste** e **bianca** consentono di muovere le proprie sagome come si preferisce.

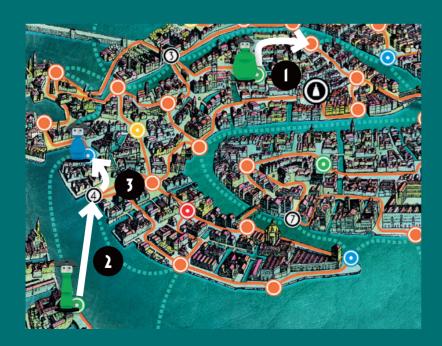
Per esempio, è possibile usarle tutte per muovere una sagoma, spostandola di tre spazi; o per muovere tre sagome diverse di uno spazio; o anche muovere una sagoma di uno spazio e un'altra di due.

Questi movimenti sono consentiti alle proprie sagome:

- È consentito muovere una sagoma su uno spazio occupato dalla sagoma di un altro giocatore.
- È consentito muovere una sagoma sullo spazio occupato dalla sagoma dell'Ambasciatore.
- È consentito muovere una sagoma oltrepassando altre sagome senza fermarsi sul loro spazio.

Durante il movimento si applicano queste restrizioni:

- Non è consentito terminare il movimento sullo spazio occupato da un'altra delle proprie sagome.
- Non è consentito terminare il movimento occupando con più di una delle proprie sagome lo stesso spazio di una o più sagome dello stesso giocatore. È possibile incontrare sagome di giocatori diversi, ma non più di una dello stesso giocatore.



ESEMPIO DI MOVIMENTO

Leo gioca con il verde. Scuote il Fantasma della Profezia e compaiono le biglie arancione, celeste e bianco.



Con la biglia arancione si avvicina con una delle sue sagome all'Ambasciata (1).



Con la biglia celeste attraversa con un'altra delle sue sagome il canale fino allo spazio #4 (2).



Infine, con la biglia bianca continua a muovere la stessa sagoma fino allo spazio azzurro, così da poter fare domande al giocatore blu (3).

MUOVERE LE ALTRE SAGOME



La biglia **nera** consente di muovere la sagoma dell'Ambasciatore di uno spazio, su terra o mare. Può essere mosso su uno spazio occupato da una tua sagoma per potergli fare domande, ma non può terminare il movimento su uno spazio occupato dalla sagoma di un altro giocatore.



La biglia **viola** consente di muovere la sagoma di un altro giocatore di uno spazio, su terra o mare. La sagoma avversaria può essere mossa sullo spazio di una propria sagoma (per ottenere informazioni da quel giocatore). Non è possibile muovere la sagoma avversaria sullo spazio occupato dalla sagoma di un altro giocatore o dell'Ambasciatore.

INCONTRARE I PERSONAGGI E FARE DOMANDE

È necessario raggiungere gli spazi occupati dagli altri agenti, o dall'Ambasciatore, per raccogliere informazioni.

Ci sono due modi per incontrare un'altra sagoma:

- a. Muovere una delle proprie sagome su uno spazio occupato dall'altra sagoma.
- Muovere l'altra sagoma su uno spazio occupato da una delle tue sagome. Questo è possibile quando compaiono le biglie nera o viola nel Fantasma della Profezia.

Quando si incontra un'altra sagoma è possibile **fare domande** e poi mandare la sagoma incontrata in un altro spazio a propria scelta (*Allontanamento*, pagina 8).

Invece di fare domande, è possibile spostare la propria sagoma di uno spazio in più (sia su terra che su mare).

Quando questo accade non è possibile fermarsi in uno spazio già occupato da un'altra sagoma.

Questo torna particolarmente utile verso la fine della partita, quando potrebbe succedere di non avere bisogno di avere ulteriori informazioni.

FARE DOMANDE AD ALTRI AGENTI

Se un movimento termina su uno spazio con la sagoma di un altro giocatore si ha diritto a vedere **tre** carte di quel giocatore.

Scegliere una delle seguenti opzioni quando si fa una domanda:

Chiedere all'altro giocatore circa la sua **identità**. Egli dovrà mostrare (senza farle vedere agli altri giocatori) due sue Carte Identità e una sua Carta Aspetto.

Almeno uno di questi tre tratti dovrà essere vero.

 Chiedere all'altro giocatore circa il suo aspetto. Egli dovrà mostrare (senza farle vedere agli altri giocatori) due sue Carte Aspetto e una sua Carte Identità.

Almeno uno di questi tre tratti dovrà essere vero.

Importante: Nel proprio turno le proprie sagome possono incontrare sagome di più giocatori, ma non più di una dello stesso giocatore.



ESEMPIO DI MOVIMENTO

Elisa gioca con il rosso. Scuote il Fantasma della Profezia e compaiono le biglie nera, viola e arancione.



Con la biglia arancione muove via terra una delle sue sagome (1).



Con la biglia viola forza la sagoma gialla a muoversi nel sullo stesso spazio (2), così da poter fare domande al giocatore giallo.



Infine, con la biglia nera sposta l'Ambasciatore (3).



Se il movimento termina nello spazio dell'Ambasciatore è possibile chiedere di vedere due Carte Identità o due Carte Aspetto di un qualunque giocatore a propria scelta.

Almeno uno di questi due tratti dovrà essere vero.

TENERE TRACCIA

Raccogliendo informazioni dagli avversari sarà necessario tenerne traccia sul foglio indizi, per ricordarle più avanti durante la partita.

Ogni volta che vengono mostrate le carte da un giocatore, l'altro potrà annotare l'informazione sul proprio foglio indizi, nella riga corrispondente a quel giocatore.

Dopo una serie di domande, grazie a questi appunti, sarà possibile capire la vera identità e l'aspetto dei vari giocatori.

È anche consigliabile annotare quali carte sono state mostrate agli altri giocatori (utilizzando un simbolo diverso e scrivendo sulla quarta riga del foglio), in modo da evitare di mostrare due volte le stesse carte e scontare la penalità per tale errore.

ESEMPIO

Elisa è Lord Fiddlebottom. La sua sagoma si sposta su uno spazio occupato da una di quelle di Leo, e chiede informazioni circa il suo aspetto.

Leo mostra a Elisa le Carte Aspetto "Basso" e "Alto" e la Carta Identità "Colonnello Bubble". Elisa annota nel suo foglio indizi le carte che ha visto, e Leo annota sul proprio le carte mostrate a Elisa.

In un round successivo una delle sagome di Elisa incontra l'Ambasciatore. Usando le capacità dell'Ambasciatore Elisa chiede a Leo circa la propria identità.

Leo mostra "Lord Fiddlebottom" e l'"Agente X". Ma Lord Fiddlebottom è Elisa! Dato che una delle due carte deve mostrare un tratto vero, Elisa ora sa che Leo è l'Agente X.

Inoltre, Elisa può ora dedurre che Leo, come Agente X, debba essere "Basso" o "Alto", dato che una delle carte del precedente incontro doveva riportare un tratto vero. Elisa può ora annotare questi indizi e proseguire la sua raccolta di informazioni.

MOSTRARE DUE VOLTE LE STESSE CARTE

È importante ricordare che non è consentito mostrare lo stesso set di tre carte allo stesso giocatore più di una volta. Se viene per sbaglio mostrato lo stesso set di tre carte allo stesso giocatore, e lui lo fa notare, dovrà essere mostrata una carta in meno, e almeno una dovrà rappresentare un tratto vero.

Se viene mostrato lo stesso set di tre carte allo stesso giocatore per la terza volta, come penalità dovrà essere mostrato un solo tratto, vero.

Accuse di aver mostrato più volte lo stesso set di carte e relative contestazioni dovranno essere dimostrate o controbattute usando i propri appunti (senza barare!).

Se non fosse possibile dimostrarlo, sarà considerato vero il contrario.

Quando vengono mostrate le carte a un giocatore che sta facendo domande all'Ambasciatore, non è permesso mostrare una coppia di carte che siano già state mostrate in precedenza allo stesso giocatore, anche come parte di un set di tre.

Se questo accade per errore, dovrà essere mostrata, come penalità, una sola carta con un tratto vero.

ESEMPIO

In un round precedente Leo ha già mostrato a Elisa le carte "Basso", "Alto", e "Colonnello Bubble." Ora Elisa incontra nuovamente l'Ambasciatore e chiede (ancora) informazioni sull'aspetto di Leo.

Leo mostra nuovamente le carte "Basso" e "Alto". Elisa lo accusa di avergliele già mostrate come parte dello stesso set, e Leo dovrà quindi ora mostrale la vera Carta Aspetto.

ALLONTANAMENTO

Dopo aver incontrato una sagoma di un giocatore e averlo interrogato, questa dovrà essere spostata su un qualunque spazio non numerato libero.

Dopo aver incontrato l'Ambasciatore, questi dovrà essere mandato all'Ambasciata o, se occupata, su un qualunque spazio colorato libero.

COMPLETARE LA MISSIONE

Per vincere dovrete identificare il vostro alleato, scoprire la missione e portarla a termine.

CERCARE IL PROPRIO ALLEATO

In **INKOGNITO** è molto importante celare la propria identità agli altri giocatori, ma ancora più importante, e di fatto necessario per vincere, è scoprire chi sia il tuo alleato e farsi riconoscere.

Durante il gioco, dopo aver ricevuto risposte e tratto conclusioni, diverrà chiaro chi siano gli altri. Sarà così chiaro chi siano gli alleati.

Per rivelare la vera identità a un altro giocatore ci sono fondamentalmente due modi. Il primo, mimare la caratteristica peculiare (per esempio, mimare un tic all'occhio destro, nel caso di Lord Fiddlebottom). Il secondo, nel caso di assoluta certezza circa l'identità dell'altro, mostrare alla prima occasione di incontro una o più Carte Segreto invece di quelle colorate.

Se si è certi di chi sia il proprio alleato diviene particolarmente importante mostrare la Carta Missione, così da svelare quale sia la missione e poter tentare di portarla a termine. Occorrerà cercare di incontrare quanto prima una delle sue sagome, così da poter vedere l'altra Carta Missione e venire a conoscenza della missione. Ma — attenzione a non sbagliarsi su chi sia il vero alleato!

Nota: Mostrare una Carta Missione non soddisfa il requisito di mostrare un tratto vero. Almeno una delle altre carte dovrà farlo.

CONFONDERE GLI AVVERSARI

Durante la ricerca dell'alleato si può nel frattempo tentare di confondere gli avversari.

È consentito, per esempio, usare tratti peculiari dei quattro personaggi per mandare messaggi veri o falsi agli altri giocatori. Solo quando si mostrano le carte è necessario essere onesti — almeno una delle carte deve sempre mostrare un tratto vero. A parte questo è possibile creare scompiglio con parole o manierismi. Siete agenti segreti, quasi tutto è permesso!

Potete anche ingannare un avversario mostrando la Carta Missione, così che creda di aver trovato il proprio alleato. E sicuramente capiterà di vedere altri biechi trucchi, durante la spietata competizione tra agenti!

Un altro modo per ostacolare gli avversari è spostare le loro sagome usando la biglia viola e la regola dell'Allontanamento — avvicinandole alle proprie o allontanandole dall'Ambasciatore e provando di tutto per rendere la missione della propria squadra più facile e quella degli avversari più difficile. Unendo questi stratagemmi alle azioni mostrate dal Fantasma della Profezia ci saranno a disposizione molte strategie per raggiungere i propri obiettivi e rallentare i rivali.

DECIFRARE LA MISSIONE

Appena vista la Carta Missione dell'alleato sarà possibile scoprire la missione da compiere. Dietro al passaporto c'è una lista di missioni, i codici nella giusta sequenza indicheranno quale sia. Sarà allora chiaro cosa fare per vincere!

COMPLETARE LE MISSIONI

È possibile completare la missione solo nel proprio turno.

Quando una missione riporta il nome di uno specifico personaggio, dovrà essere utilizzata la sagoma dal giusto aspetto. Questo vale sia quando il personaggio indicato deve essere spostato (per esempio, "Lord Fiddlebottom deve raggiungere lo spazio #5"), sia quando il personaggio indicato è l'obiettivo della missione (per esempio, "Raggiungi l'Agente X con un qualunque pezzo").

Quando una missione riporta "un qualunque pezzo" (per esempio "Raggiungi l'Ambasciatore con un qualunque pezzo"), è consentito usare una qualunque delle otto sagome che fanno parte del team di agenti, per completare la missione.

ESEMPIO

Lord Fiddlebottom ha la Carta Missione "B". Il suo alleato, il Colonnello Bubble, ha la carta "D". Incrociando sul passaporto queste informazioni scoprono che la loro missione è:

"Colonnello Bubble, sanno che sei Zero-Zero-Uno. Una mongolfiera ti preleverà alle 22.00 al Vecchio Arsenale (il Colonnello Bubble deve raggiungere lo spazio #1)."

Per considerarsi completata, la sagoma del Colonnello Bubble (quella del suo reale aspetto) dovrà trovarsi nello spazio #1.

Si può anche dedurre che Madame Zsa Zsa e l'Agente X abbiano quindi la missione A-C oppure la missione C-A. Questo significa che è assolutamente necessario tenere le sagome avversarie lontane dal Colonnello Bubble.

VINCERE

La squadra che per prima porta a termine la missione vince. Questo avviene quando si verifica la corretta condizione indicata sul passaporto, durante il turno di uno dei due alleati.

La vittoria dovrà essere annunciata con un "Missione Compiuta!" e una grande stretta di mano tra i due alleati.

Tuttavia, a questo punto si determinerà se si ha ragione su *chi* siano gli alleati e *quale* sia la missione richiesta. In caso di errore, avranno vinto gli avversari!

Ma cosa accade se, per esempio, Lord Fiddlebottom vuole stringere la mano a un giocatore che rifiuta? Se quel giocatore è l'alleato (il Colonnello Bubble) sfortuna — la squadra avversaria vince. Se il giocatore che rifiuta è nell'altra squadra (per esempio l'Agente X), allora il vero alleato è altrettanto sfortunato. In questo caso l'altra squadra (l'Agente X e Madame Zsa Zsa) vince.

VARIANTE PER 3 GIOCATORI

La polizia ha rilasciato un comunicato stampa in cui afferma di aver tratto in arresto una spia. Afferma di stare interrogarlo in un luogo segreto, e anche che è troppo presto per rivelare la sua identità.

Su questa scioccante notizia l'Ambasciatore dichiara, "Farò di tutto per trovare la fonte della fuga di notizie..."

INKOGNITO è pensato per 4 giocatori, ma anche la variante per 3 giocatori è terribilmente divertente. L'alleato di uno degli agenti è stato arrestato. Il suo alleato non potrà portare a termine la missione, dovrà quindi fuggire dalla città prima che sia troppo tardi! Gli altri dovranno invece completare la missione come al solito prima che la polizia si metta anche sulle loro tracce...

REGOLE

Le sagome, le carte e il passaporto di uno dei colori non vengono usati.

Le carte vengono distribuite come in una normale partita a 4 giocatori. Tuttavia un set di carte viene messo da parte. La partita procede come al solito, fino a quando un giocatore non scopre che uno degli altri giocatori è il suo alleato, o di essere solo.

Se si ha un alleato, si vince come in una partita a 4 giocatori, ma con queste eccezioni:

 Se la missione fa riferimento a un personaggio non in gioco, le informazioni vanno lette come se indicassero invece il suo alleato.

ESEMPIO

La missione di Madame Zsa Zsa e dell'Agente X è di muovere una delle loro sagome su uno spazio insieme al Colonnello Bubble (missione C-A).

Il Colonnello Bubble non è in gioco, quindi dovranno trovarsi con una delle proprie sagome in uno spazio con Lord Fiddlebottom.



Se si scopre di stare giocando senza alleato, la missione sarà quella di lasciare Venezia quanto prima, raggiungendo lo spazio indicato sul proprio passaporto da una sagoma che corre.

- Lord Fiddlebottom deve raggiungere lo spazio #5
- Il Colonnello Bubble deve raggiungere lo spazio #1
- Madame Zsa Zsa deve raggiungere lo spazio #4.
- L'Agente X deve raggiungere lo spazio #6.

VARIANTE PER 5 GIOCATORI

L'Ambasciatore è preoccupato per quello che le spie stanno facendo a Venezia. Stanno pianificando qualche atto criminale?

Egli è deciso a smascherarle e rivelare la loro identità alla polizia, prima che possano portare a termine il loro piano criminale... Tutto questo fingendo di aiutarle!

In questa nuova edizione di **INKOGNITO**, una delle principali novità è la variante per 5 giocatori, illustrata qui di seguito.

REGOLE

Il gioco è simile a quello per 4 giocatori, con la differenza che l'Ambasciatore viene impersonato dal quinto giocatore.

IL TURNO DI GIOCO

L'Ambasciatore non usa il Fantasma della Profezia. Durante il suo turno può muovere la sua sagoma una o due volte, lungo qualunque percorso.

Quando l'Ambasciatore si muove nello spazio con una sagoma di un altro giocatore può chiedere di vedere due Carte Identità o due Carte Aspetto. Una della due carte deve mostrare un tratto vero. Poi la sagoma dell'altro giocatore dovrà essere spostata dall'Ambasciatore su un qualunque spazio non numerato libero.

Durante il turno degli altri giocatori la biglia nera ha il normale effetto. Gli altri giocatori possono muovere l'Ambasciatore di uno spazio lungo i percorsi di terra o mare.

Quando un agente usa l'Ambasciatore per chiedere informazioni a un altro giocatore, questi dovrà prima passare le carte scelte al giocatore Ambasciatore. Dopo averle guardate e aver preso nota questi le passa al giocatore che ha fatto la domanda. In questo modo l'Ambasciatore raccoglie informazioni ogni volta che viene usata la sua sagoma, e non solamente durante il proprio turno.

VINCERE

L'obiettivo dell'Ambasciatore è di rivelare identità e aspetto degli altri quattro giocatori, prima che qualcuno completi la propria missione.

Quando è certo di avere tutte le informazioni dichiara "SO CHI SIETE..." e annota l'identità e l'aspetto di ognuno sul proprio foglio indizi. La partita prosegue normalmente, fino a quando una delle spie non dichiara "Missione Compiuta!". L'Ambasciatore mostra il proprio foglio indizi. Se dichiara correttamente le quattro identità e relativi aspetti ha vinto; altrimenti seguite le normali regole per 4-giocatori per determinare chi sia il vincitore.

In una partita in 5, se la missione richiede di "Muovere l'Ambasciatore fino a" un luogo, quella missione diventa "Muovere uno dei propri agenti in..." quel luogo. È possibile portare a termine la missione usando una delle due sagome della tua squadra con il giusto aspetto.



RICONOSCIMENTI

Design e Sviluppo: Leo Colovini e Alex Randolph

Illustrazioni: Studio Tapiro

Direzione artistica: Fabio Maiorana

Grafiche e Impaginazione: Peter Gifford (UniversalHead.com)

Editing e Supervisione: Roberto Di Meglio e Fabrizio Rolla

Produzione: Roberto Di Meglio

Un ringraziamento speciale va a Roberto Grasso e Leonardo Rina per il loro supporto e i loro validi suggerimenti durante lo sviluppo di questa nuova edizione.

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Fustella Rotante (Roberto 'Andy' Benedetti)

Adattamento grafico: Fustella Rotante



Distribuito in Italia da: Oliphante Via dell'Artigianato 40 20083 Vigano Certosino - Gaggiano Ml www.oliphante.it



Un Gioco Creato e Prodotto da Ares Games Srl



Su Licenza di studiogiochi. © 2013, 2022 Ares Games Srl. Inkognito™ è un marchio di Ares Games Srl. Tutti i diritti riservati. Prodotto in China.

www.aresgames.eu



