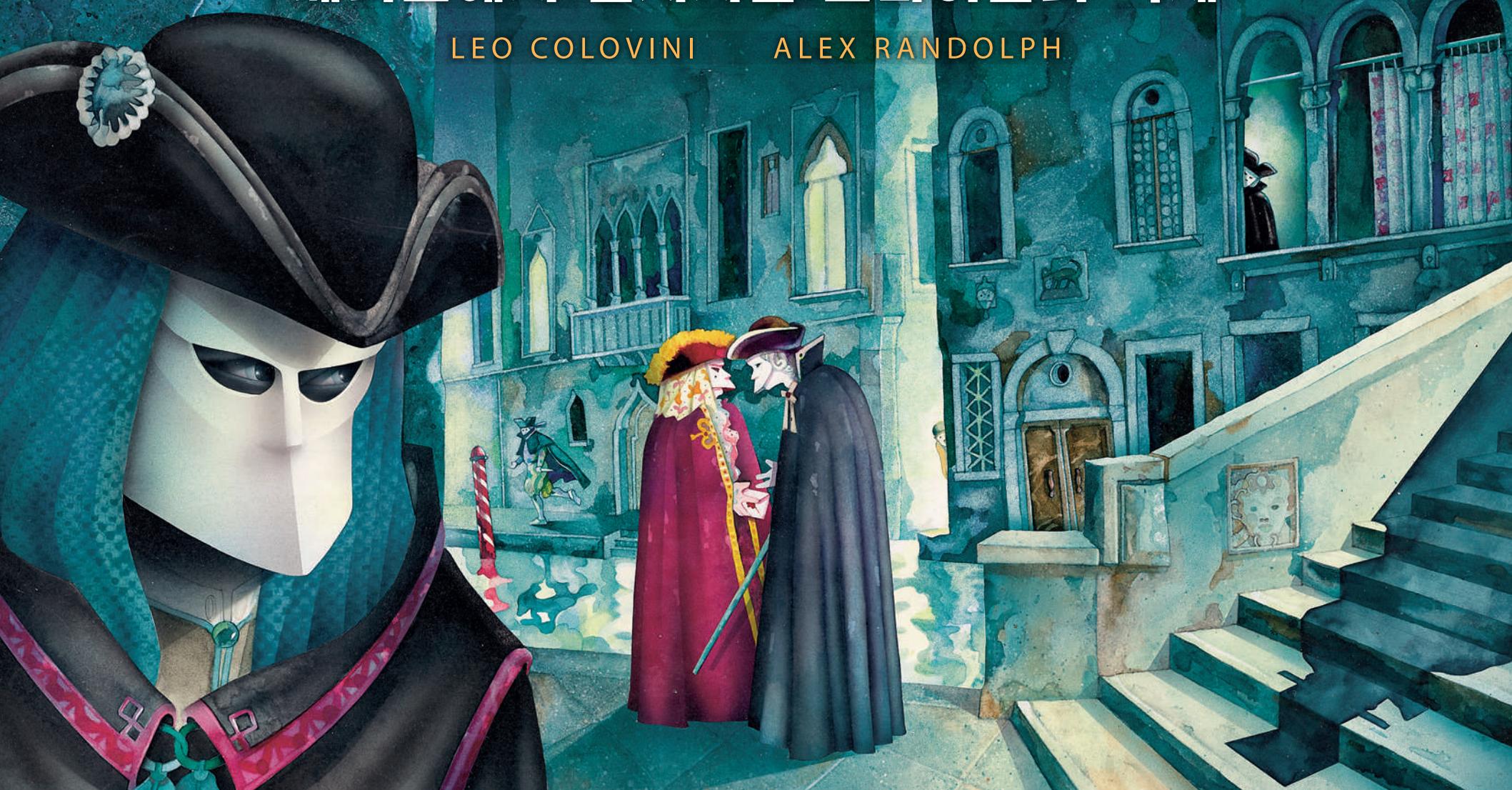


인코그리트

베니스에서 펼쳐지는 스파이들의 축제

LEO COLOVINI ALEX RANDOLPH



베니스의 음모

비 니스의 축제, 카니발. 밤은 열정적인 환희, 열광적인 환호, 노래, 웃음, 그리고 다양한 의상을 입고 좁은 골목을 다니는 사람들로 가득 차 있습니다.

이 축제 분위기 속에 인파에 섞여있는 변장의 달인인 네 사람이 있습니다. 그들은 비밀 임무를 수행하기 위해 자신을 숨기고 변장한 채 밤의 어둠에 녹아들어 갑니다.



변장의 달인 네 명(그 중 한명은 당신입니다!)은 다음과 같습니다.

피들버텀 경은 이미 비밀임무 수행 중에 있습니다.

위엄 있는 그는 유럽에서 가장 명망있는 귀족이자 헤아릴 수 없는 부의 소유자입니다. 그는 호화스러운 요트 마타 하리 2(MATA HARI II)를 타고 베니스에 도착했습니다. 하지만 오랜 세월동안 계속된 그의 이중생활에 지쳐가고 있습니다. 끊임없이 깜빡이는 오른쪽 눈에서 그의 진심을 볼 수 있습니다.



버블 대령은 수년간 피들버텀 경의 오른팔이었습니다.

왕립풍선여단을 창설한 공로를 인정받아 제대하자마자 비밀요원에 임명되었습니다. 사람들은 그는 흔들림이 없는 사람이며, 어떠한 위험에 직면하더라도 냉정함을 잃지 않는다고 말합니다. 비밀 요원들 사이에서 그는 임기웅변과 왼쪽 귀불을 잡아당기는 독특한 벼룩으로 유명합니다.



요원 X는 극도로 교활하고 극도로 은밀하고 극도로 사악합니다. 그의 어두운 과거에 대해 자세히 아는 사람은 아무도 없지만 현재 그는 베니스를 방문하고 있다는 것은 알려져 있습니다. 유능한 전문가인 그는 주변상황에 영향 받지 않으며 무자비한 모습을 보입니다. 무색무취의 사람처럼 주변에 녹아드는 모습의 그는 인상을 찌푸리는 습관만 아니었다면 그는 완벽한 비밀요원이 될 것입니다.



마담 차차는 젊은 시절의 유명한 댄서였다고 주장합니다.

그러나 실제로 그녀는 곡예사훈련을 받았던 기록이 있어서 그녀의 뒤틀린 성격과 허풍을 알 수 있습니다. 그녀는 또한 정부와의 비밀스런 거래에 관련되었다고도 하지만 당국에서는 다르게 생각하고 있는 듯 합니다. 어둠의 세계에서 그녀는 스파이로 잘 알려져 있으며 현재 악명 높은 요원 X와 협력하고 있다는 것은 공공연한 사실입니다. 그녀는 자신이 다른 사람보다 우월하다고 생각하여 종종 다른 사람들에게 코를 치켜 새웁니다.



그리고 '게임'의 다섯 번째 캐릭터인 **참견 쟁이** 대사가 있습니다. 그는 항상 친절하며 모든 파티에 항상 참석합니다. 그는 다른 사람의 대화를 엿듣는 것을 좋아하며 알아낸 사실을 조심스럽게 모아서 대사관 금고에 보관합니다 (이 슈퍼메가시크릿리스트는 그의 조끼 주머니 안에 가지고 다니는 엄청나게 작은 마이크로필름으로 작성합니다.).

게임 전개

인코그니토는 3-5인 게임입니다.

각 요원은 자신의 파트너와 함께 미션을 완료해야 합니다.

게임이 시작될 때 각 플레이어는 자신의 미션이 무엇인지 모르는 상태입니다.

4인 게임의 경우, 각 플레이어는 4명의 비밀요원 중 한명이 됩니다.

4명의 비밀요원은 다음과 같이 팀으로 나뉘게 됩니다. 한 팀은 **피들버텀 경**과 **버블 소령**으로 구성되며, 다른 팀은 **요원 X**와 **마담 차차**입니다.

4명의 에이전트 각각은 키가 크고, 키가 작고, 뚱뚱하고, 마른 체격이 있는 4가지 다른 그림 중 하나로 표시됩니다. 그들 중 하나만 플레이어의 정체인 실제 캐릭터를 나타냅니다. 나머지 세 사람은 그에게 우호적이며 상대를 혼란스럽게 하려는 스파이를 나타냅니다.

차례가 되면 각 플레이어는 유령 예언자를 흔들어 세 가지 가능한 행동을 결정합니다. 예를 들어 육로나 해로로 이동하는 것입니다. 플레이어는 다른 플레이어의 그림이나 대사가 이미 점유하고 있는 공간에 도달하기 위해 자신의 피규어를 이동합니다.

피규어가 같은 공간에 있을 때 현재 플레이어는 "질문"하고 해당 플레이어의 카드 중 일부를 검사할 수 있는 권한을 얻습니다. 추론과 제거의 논리적 프로세스를 통해 그는 다른 플레이어의 신원과 목적에 대한 결론을 도출할 수 있습니다.

모든 에이전트의 첫 번째 목표는 다른 플레이어 중 파트너가 누구인지 찾는 것입니다. 이 파트너는 비밀 임무를 나타내는 "코드"의 나머지 절반을 가지고 있습니다.

다른 플레이어의 진짜 정체를 발견(또는 발견했다고 생각)한 후 에이전트는 자신의 비밀 임무 카드를 동맹과 교환해야 합니다. 이것은 최종 임무와 그것을 완료하기 위해 무엇을 해야 하는지를 드러낼 것입니다.

팀의 요원 중 하나가 임무를 완료하면 그와 그의 파트너 모두 게임에서 승리합니다.

게임에서 중요한 역할을 하는 또 다른 캐릭터가 있습니다: 대사. 그는 다른 캐릭터에 대한 더 명확한 정보를 얻는 데 사용할 수 있습니다. 그는 정보가 풍부하고 당신의 목적을 달성하는데 유용할 수 있기 때문에 모든 사람이 그를 만나고 싶어 하지만 그는 또한 당신의 경쟁자를 도울 수 있으므로 그를 상대팀에게서 멀리하기 위해 당신이 할 수 있는 모든 것을 하십시오.

이 최신 버전의 인코그니토에는 두 가지 변형 규칙이 포함되어 있습니다.

— 플레이어 중 한 명이 팀원 없이 혼자 임무를 받는 3인 변형 규칙입니다.

— 다섯 번째 플레이어가 대사를 제어하는 5인 변형 규칙입니다.

대사의 최종 목표는 네 명의 캐릭터에 대한 진실을 찾는 것입니다.

플레이어는 음모를 해결하고 게임에서 승리하기 위해 임무를 완수하기 위해 직관, 교활함 및 빠른 사고가 필요합니다. 인코그니토에서 안전한 사람은 없습니다. 도전을 받아들일 준비가 되셨습니까?

게임 구성품

1 규칙서

1 게임 보드

16 피규어(4가지색)

1 대사 피규어(검정색)

1 유령 예언자

4 여권

1 노트

32 카드(8장의 카드로 구성된 4가지색)

4 역할 카드(피들버텀 경, 베를 소령, 요원 X, 마담 차차)

4 개성 카드(키 큰, 키 작은, 뚱뚱한, 마른)

12 비밀 카드

4 역할 카드(위와 동일)

4 개성 카드(위와 동일)

4 미션 카드(A, B, C, D)

게임 보드

게임 보드는 섬과 연결 구조를 표현한 베니스를 나타내고 있습니다.

진하게 표현된 것은 게임에 중요한 요소입니다.

1 주황색 원

게임 중 피규어가 이용하는 일반적인 장소입니다.

2 파란색 원

파란색 플레이어의 피규어가 시작하는 장소입니다.

3 녹색 원

녹색 플레이어의 피규어가 시작하는 장소입니다.

4 빨강색 원

빨강색 플레이어의 피규어가 시작하는 장소입니다.

5 노랑 원

노란색 플레이어의 피규어가 시작하는 장소입니다.

6 대사 원

대사가 시작하는 장소입니다.

7 주황색 라인

육로로 이동하는 선입니다.

8 파란색 점선 라인

해로로 이동하는 선입니다.

9 숫자 원

이 장소는 플레이어가 임무를 완료하기 위해 도달해야 하는 최종 목적지를 나타냅니다.





캐릭터 피규어

인코그니토에서 각 비밀 요원은 4가지 신체적 특징을 가지고 있고, 그것을 4가지 피규어로 표현했습니다. 각 플레이어마다 한 세트씩 있습니다.

대사 피규어

이 특수 캐릭터는 모든 사람에 대해 알고 있으며 대사에게 “비밀 접선”을 요청하는 모든 사람에게 정보를 공유합니다. 5인 규칙(10페이지 참조)에서 그는 보다 적극적인 역할이 되어 플레이어 한명이 그 역할을 맡게 됩니다.



유령 예언자

이 특수한 통은 플레이어가 할 수 있는 행동을 보여줍니다. 모든 색깔의 공은 각 플레이어의 차례에 다양한 행동을 제공합니다.

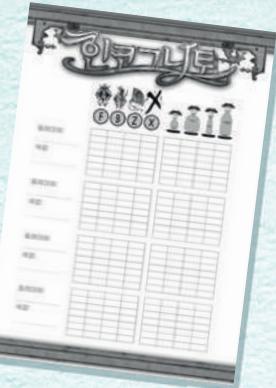
여권

이 가림막을 통해 플레이어는 카드와 게임 중에 수집된 정보가 적힌 메모지 등, 모든 정보를 비밀로 유지할 수 있습니다. 여권 안쪽에는 플레이어가 승리하기 위해 달성해야 하는 임무가 적혀있습니다.



노트

게임 중에 플레이어는 다른 캐릭터에 대한 정보를 수집하기 위해 많은 질문을 합니다. 메모장(노트 안에 기록할 수 있는 칸)은 플레이어가 답을 메모하는 데 도움이 됩니다.



정체와 개성 카드

이 카드(각 8장씩 4가지 색상 세트)는 플레이어가 캐릭터의 정체와 신체적 개성에 대한 다른 플레이어의 질문에 답하는 데 사용됩니다.



비밀카드

이 카드는 실제 정체, 개성 및 임무를 결정하기 위해 모든 플레이어에게 무작위로 배포됩니다. 받은 비밀카드는 다른 플레이어에게 보이지 않게 여권 뒤에 보관합니다.



피규어 조립

첫 게임을 하기 전에 캐릭터와 유령 예언자를 조립해야 합니다.

1. 게임 캐릭터 피규어

같은 색의 크기에 맞는 앞뒤 조각을 결합하고 얼굴과 모자를 끼웁니다(1번 그림 참조).

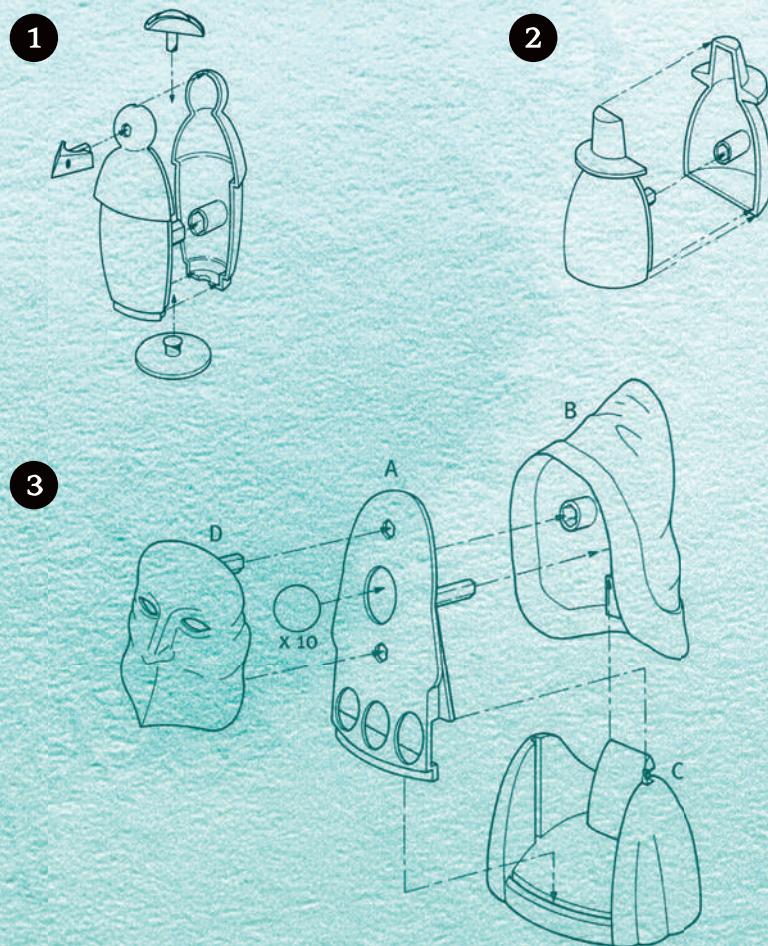
2. 대사 피규어

검정색의 앞뒤 조각을 결합합니다(2번 그림 참조).

3. 유령 예언자

A 조각에 B 조각을 결합한 뒤 C 조각에 고정합니다.

색 구슬 10개를 A조각의 구멍에 넣고 D조각을 씌웁니다.



게임 준비

기본 4인용 규칙을 먼저 설명합니다. 3인이나 5인 규칙은 10페이지를 참조하세요.

게임보드의 왼쪽 상단 모서리 쪽에 유령 예언자를 놓습니다.

대사 그림이 그려진 검은색 원에 대사를 놓습니다. 이곳이 대사관입니다.

각 플레이어는 색상을 선택하고 해당 색에 맞게 다음을 가져갑니다.

: 피규어 4개, 정체와 개성 카드 총 8장, 여권

색깔이 있는 8장의 카드 중 4장은 **정체 카드**이고, 4장은 **개성 카드**로 각각 다른 그림이 그려져 있습니다.

자신의 색깔이 표시된 네 군데 칸에 피규어를 하나씩 놓습니다.

노트를 가지고 맨 왼쪽열의 처음 세 줄에 다른 플레이어의 이름과 색깔을 적습니다.

노트의 네 번째 줄은 다른 플레이어에게 보여주는 정보를 기록하는 데 사용됩니다.

여권을 접어서 자신의 앞에 놓고 메모를 숨겨서 작성할 수 있는 스크린으로 활용합니다.

모든 여권의 안쪽에는 임무 목록이 있습니다.

게임이 진행되는 동안 플레이어는 완료해야 하는 임무를 발견하게 됩니다.

12개의 **회색** 비밀카드를 종류별(정체, 개성, 임무)로 나눕니다. 나눠진 비밀카드는 섞은 뒤 각 플레이어에게 종류별로 한 장씩 나눠줍니다.

그런 다음 각 플레이어는 자신이 받은 카드를 보고 다음과 같은 정보를 알게 됩니다.

— 4명의 비밀요원 중 자신이 누구인지를 알려주는 **정체 카드 1장**

— 자신의 신체적 특징을 표현하는 **개성 카드 1장**

(당신의 색깔 피규어 중 나머지 3개는 당신인 척 위장하는 아군 스파이를 나타냅니다.)

— 현재 알려지지 않은 파트너의 임무 카드와 결합해서 승리조건을 나타내는 **임무 카드 1장**

다른 플레이어가 이 카드들을 실수로라도 보지 않게 주의하세요. 이 모든 정보는 다른 캐릭터를 만나서 주고받을 때까지 비밀로 유지해야 합니다.

게임 방법

무작위로 시작 플레이어를 정합니다. 첫 번째 플레이어가 차례를 마친 후 왼쪽에 있는 플레이어가 다음 순서로 진행합니다.

자신의 차례 동안 각 플레이어는 다음 단계를 순서대로 완료합니다.

- 1. 이동
- 2. 접선하여 질문

1. 이동

자신의 차례가 되면 유령 예언자를 세게 흔든 후 탁자 위에 내려놓습니다.

마스크 아래에 나타나는 세 가지 색상의 구슬은 세 가지 이동 동작을 결정합니다.

-  육로(주황색 라인)에서 자신의 피규어 중 하나를 한 칸 이동할 수 있습니다.
-  수로(파란색 접선 라인)에서 자신의 피규어 중 하나를 한 칸 이동할 수 있습니다.
-  육로나 수로로 자신의 피규어 중 하나를 한 칸 이동할 수 있습니다.
-  육로나 수로로 다른 사람의 피규어 중 하나를 한 칸 이동할 수 있습니다.
-  육로나 수로로 대사 피규어를 한 칸 이동할 수 있습니다.

주의: 구슬에 따른 세 가지 이동을 모두 해야 하는 것은 아닙니다.

이동이 완료되면 접선하여 질문하기를 시행합니다(7페이지를 참조).

자신의 피규어를 이동

주황색, 파란색, 흰색 구슬을 원하는 방식으로 자신의 피규어에 적용하여 이동할 수 있습니다.

예를 들면, 구슬 세 개를 피규어 하나에 모두 적용하여 3칸 움직이게 할 수 있습니다. 또는 각 구슬을 피규어 3개에 할당하여 각각 이동시킬 수도 있습니다. 또는 한 피규어는 2번 이동하고 다른 피규어는 1번 이동하게 할 수도 있습니다.

- 다른 플레이어의 피규어가 있는 칸에 자신의 피규어를 이동시킬 수 있습니다.
- 자신의 피규어를 대사가 있는 칸에 이동시킬 수 있습니다.
- 다른 피규어가 있는 칸을 지나쳐서 이동시킬 수 있습니다.

이동할 때 다음 사항을 지켜야 합니다.

- 자신의 다른 피규어가 있는 공간에서 이동을 종료할 수 없습니다.
- 한 차례에, 두 개 이상의 피규어를 한 상대방의 피규어가 있는 칸에서 이동을 종료하게 할 수 없습니다. 여러 플레이어의 피규어를 한 번에 만나는 것은 가능합니다.



게임 방법

레오는 녹색 플레이어입니다. 유령 예언자를 흔들어서 주황색, 파란색, 흰색 구슬을 얻었습니다.

-  주황색 구슬을 사용해서 자신의 피규어 중 하나를 대사관 쪽으로 접근시켰습니다. (1)

-  파란색 구슬을 사용해서 다른 피규어 하나를 4번 칸으로 보냈습니다. (2)

-  마지막으로 흰색 구슬을 사용해서 방금 움직인 피규어를 파란색 피규어가 있는 곳으로 보냈습니다. 그리고 파란색 플레이어에게 질문을 할 수 있게 됩니다. (3)

다른 피규어를 이동

검은색 구슬을 사용하면 대사 피규어를 육로나 수로로 한 칸 이동시킬 수 있습니다.
그와 접선하기 위해서 당신의 피규어 중 하나가 있는 칸으로 대사를 이동시킬 수 있지만, 다른 플레이어가 있는 칸으로 대사를 이동시킬 수는 없습니다.

보라색 구슬을 사용하면 상대방의 피규어 중 하나를 육로나 수로로 한 칸 이동시킬 수 있습니다. 상대방과 접선하기 위해서 당신의 피규어 중 하나가 있는 칸으로 상대방의 피규어를 이동시킬 수는 있지만 상대방의 피규어를 또 다른 플레이어 피규어나 대사 피규어가 있는 칸으로 보낼 수는 없습니다.

접선하여 질문하기

정보를 수집하려면 다른 요원이나 대사가 있는 칸에 들어가야 합니다.

이때는 두 가지 방법이 있습니다.

- 자신의 피규어를 다른 피규어가 있는 칸으로 이동
- 다른 피규어를 자신이 있는 칸으로 이동.

이것은 검정색이나 보라색 구슬을 사용했을 때 일어납니다.

다른 요원의 피규어를 만나면 **질문을 한 뒤**, 만났던 피규어를 원하는 다른 칸으로 보냅니다(추방 참조).

질문을 하는 대신 자신의 피규어를 한 칸 더 이동할 수 있습니다(육로 혹은 수로를 통해).

단, 다른 피규어가 있는 칸으로는 이렇게 이동할 수 없습니다.

이 행동은 게임이 막바지에 이르렀을 때 정보가 더 이상 필요하지 않을 때 유용합니다.

다른 요원에게 질문하기

다른 플레이어의 피규어가 있는 공간에서 이동을 종료하면 해당 플레이어의 **카드 3장을** 볼 수 있습니다.

질문할 때 다음 중 하나를 고르세요.

- 해당 플레이어의 정체를 물어봅니다. 그는 당신에게 2장의 정체 카드와 1장의 개성카드를 다른 사람에게는 안보이게 보여줍니다.
이 세장의 카드중 적어도 1장은 진실이어야 합니다.
- 해당 플레이어의 개성을 물어봅니다. 그는 당신에게 2장의 개성카드와 1장의 정체카드를 다른 사람에게는 안보이게 보여줍니다.
이 세장의 카드중 적어도 1장은 진실이어야 합니다.

기억하세요: 자신의 차례에 여러 개의 캐릭터 피규어를 만날 수 있습니다.

이때는 다양한 플레이어의 피규어를 만날 수 있으며, 한 플레이어의 여러 피규어와 접선할 수는 없습니다.

이동 예시

미셸은 빨간색 플레이어입니다.

유령 예언자를 흔들어서 주황색, 보라색, 검정색 구슬을 얻었습니다.

- 주황색 구슬을 사용해서 자신의 피규어 중 하나를 육로로 접근시켰습니다. (1)
- 보라색 구슬을 사용해서 노란색 피규어를 방금 자신이 이동한 칸으로 이동시킵니다. 이로써 노란색 플레이어에게 질문을 할 수 있습니다. (2)
- 마지막으로 검은색 구슬을 사용해서 대사를 이동시킵니다. (3)



대사에게 질문하기

대사와 같은 칸에서 이동을 마치면 원하는 플레이어에게 정체카드 두 장 또는 개성카드 두장을 보여 달라고 할 수 있습니다.

이 세장의 카드중 적어도 1장은 진실이어야 합니다.

기록하기

상대방으로부터 정보를 받으면 나중에 게임에서 기억할 수 있도록 노트에 적어야 합니다.

다른 플레이어의 카드를 볼 때마다 메모 시트의 해당 플레이어에 대한 해당 행에 정보를 기록할 수 있습니다.

일련의 질문 후에 이 메모의 도움으로 다른 플레이어의 실제 정체와 개성을 파악하기 시작할 것입니다.

또한, 다른 플레이어에게 보여줬던 자신의 카드를 기록(다른 기호를 사용하고 시트 4열에 쓰기)하여 동일한 카드를 두 번 보여주어서 받는 패널티를 방지하는 것이 좋습니다.

예시

マイクル은 피들버팀 경입니다. 그는 자신의 피규어 중 하나를 레오의 피규어 중 하나가 있는 공간으로 옮기고 그의 개성에 대해 묻습니다.

레오는 마이클에게 그의 "키가 작은" 및 "키가 큰" 개성 카드와 신분 카드 "버블 대령"을 보여줍니다. 마이클은 레오가 자신에게 보여준 카드를 메모 시트에 적고 레오는 자신이 마이클에게 보여준 카드를 메모 시트에 적습니다.

다음 라운드에서 Michael의 피규어 중 하나가 대사를 만납니다.

마이클은 대사의 능력을 이용해 레오에게 정체를 묻습니다.

레오는 그에게 "피들버팀 경"과 "요원 X"를 보여줍니다. 하지만 마이클은 피들버팀 경입니다! 두 카드 중 하나가 사실이어야 하므로 마이클은 이제 레오가 요원 X임을 알아낼 수 있습니다.

동시에 마이클은 첫 번째 질문의 카드 중 하나 이상이 참이어야 하므로 이제 요원 X인 레오가 "키가 작거나" "키가 크거나"여야 한다고 추론할 수 있습니다. 마이클은 시트에 이러한 추론을 기록하고 정보 탐색을 계속할 수 있습니다.

같은 카드를 두 번 보여줬을 때

같은 플레이어에게 동일한 조합으로 카드를 두 번 이상 보여줄 수 없다는 것을 기억하세요.

같은 플레이어에게 실수로 같은 조합의 카드 세트를 두 번째로 보여줬을 때 상대방이 당신에게 이것을 지적했다면 이제 그에게 카드를 한 장 적게 보여야 하며 카드 중 적어도 하나는 진실이어야 합니다.

동일한 플레이어에게 같은 조합의 카드 세트를 세 번째로 보여주면 별칙으로 그에게 진정한 카드 한장을 보여주어야 합니다.

플레이어가 이미 동일한 카드를 두 번째(또는 세 번째)로 보여주었다고 의의를 제기하거나 주장하는 경우 메모를 사용하여 당신이 틀리지 않았음을 증명해야 합니다. (속이지 마세요!)

증명할 수 없다면 규칙대로 카드를 보여줘야 합니다.

또한, 대사에게 질문을 하는 다른 플레이어에게 카드를 보여줄 때, 이전에 그 플레이어에게 보여준 것과 동일한 조합의 카드 두장을 보여주거나 이전에 그 플레이어에게 보여준 세 장의 카드 조합에 포함된 두장의 카드를 보여줄 수는 없습니다.

만약 이렇게 하면 별칙으로 진짜 카드를 한 장 보여줘야 합니다.

예시

이전 질문에서 레오는 마이클에게 이미 "키가 작은", "키가 큰", "버블 대령"으로 카드 세장을 보여주었습니다. 이제 마이클은 대사를 만나 레오에게 개성에 대해 다시 묻습니다.

레오는 다시 개성 카드 "키가 작은" 및 "키가 큰"을 보여줍니다. 마이클은 레오가 이미 이 두 카드를 이전에 보여줬던 조합의 일부를 보여주었기 때문에 레오가 마이클에게 진짜 개성 카드 하나를 보여주어야 한다고 지적합니다.

추방

다른 플레이어의 피규어와 접선하여 질문 한 뒤, 이 피규어를 게임 보드의 번호가 없고 비어있는 칸으로 보내야 합니다.

대사를 만난 경우에는 대사를 대사관이나 비어있는 색깔이 있는 칸으로 보내야 합니다.

임무 완수하기

게임에서 이기려면 파트너를 찾아내고 임무를 밝혀내고 완료해야 합니다.

파트너 찾기

인코그니토에서는 다른 플레이어들에게 자신의 정체를 숨기는 것이 매우 중요하지만, 승리하기 위해서 자신의 파트너가 누구인지 알아내고 그에게 자신을 드러내는 것이 훨씬 더 중요하고 필요합니다.

게임 중에 질문에 대한 답변을 받고 결론을 내린 후에는 다른 플레이어가 누구인지 알아내기 시작합니다. 결국 어느 쪽이 당신의 파트너인지 알게 될 것입니다.

그에게 당신의 정체를 드러내기 위해 두 가지 기본 방법이 있습니다. 첫 번째로 당신이 플레이하는 캐릭터의 특이한 버릇을 그에게 보여줄 수 있습니다(예: 피들버텀 경인 경우 오른쪽 눈을 깜박임). 두 번째 방법으로 그가 파트너라고 확신한다면 그에게 카드를 보여줄 때 컬러 카드 대신 회색 비밀 카드를 하나 이상 보여 줄 수 있습니다.

당신의 파트너가 누구인지 확신한다면, 당신의 공통 미션을 밝히고 그것을 달성하기 위해 그에게 당신의 미션 카드를 보여주는 것이 특히 중요합니다. 가능한 한 빨리 그의 피규어 중 하나와 만나려고 노력하십시오. 그러면 그도 그가 가진 카드를 보고 당신의 임무도 알 수 있습니다. 하지만 누가 진정한 파트너인지 착각하면 큰일 납니다!

주의: 임무카드는 (일반적인 규칙으로) 최소 한 장의 진실 된 카드를 포함시켜서 카드를 보여주는 것에 해당하지 않습니다. 임무카드 외에도 최소 한 장 이상의 진실 된 카드가 포함되며 카드를 보여줘야 합니다.

상대방을 혼란스럽게 하기

파트너를 찾아가는 동안, 동시에 상대방을 혼란스럽게 만들 수 있습니다.

예를 들어, 네 캐릭터의 특성과 버릇을 사용하여 다른 플레이어에게 실제 또는 가짜 메시지를 보낼 수 있습니다. 카드를 보여줄 때 정직해야 하는 것은 의무 사항입니다. 최소한 하나의 카드는 항상 사실이어야 합니다. 하지만 그 외에 말투나 버릇으로 원하는 만큼 혼돈을 주는 것은 잘못된 플레이가 아닙니다. 당신은 비밀 요원이라 얼마든지 상대를 속일 수 있습니다!

당신은 또한 상대방에게 당신의 비밀 임무 카드를 보여주어 속일 수 있습니다. 그런 방식으로 인해 상대방은 당신이 그의 파트너라고 잘못 판단할 수 있습니다. 확실히 요원들 간의 소리 없는 전투에서 수많은 협잡과 속임수가 발생합니다!

상대를 방해하는 또 다른 방법은 보라색 구슬과 추방 규칙을 사용하여 상대의 피규어를 움직이는 것입니다. 상대 피규어를 당신의 피규어에 더 가까이 끌어 오거나 대사에게서 멀리 이동할 수 있습니다. 우리 팀에게는 더 쉽게 임무를 완료하고 상대방에게는 더 어렵게 임무를 완료하도록 진행하세요. 유령 예언자의 결과와 혼합하면 자신의 목표를 달성하고 적의 속도를 늦출 수 있는 많은 전략을 시행할 수 있습니다.

임무 해독

파트너의 임무카드를 보면 공통임무를 해독할 수 있습니다. 여권에 있는 임무 목록을 보고 자신의 임무 코드와 파트너의 임무 보드를 조합하여 팀의 임무를 찾아냅니다. 이제 승리 목표를 알게 되었습니다!

임무 완료 시 참고 사항

자신의 차례에만 임무를 완료할 수 있습니다.

임무가 특정 요원의 이름을 나타낼 때 해당 요원의 올바른 개성을 가진 피규어를 의미합니다. 이것은 지정된 요원을 이동할 경우(예: "피들버텀 경을 5번 칸으로 이동") 또는 지정된 요원이 임무의 대상인 경우(예: "요원 X에게 아무 피규어나 접촉") 모두 적용됩니다.)

임무에 "모든 피규어"라고 표시되면(예: "대사에게 어떤 피규어든 접촉") 자기 팀의 피규어 8개 중 어떤 것 하나로든 임무를 완료할 수 있습니다.

예시

당신은 피들버텀 경이고 임무 카드 "B"를 가지고 있습니다. 당신의 파트너인 베블 대령은 "D" 카드를 가지고 있습니다. 여권에 있는 이 정보를 상호 참조하여 일반적인 임무는 다음과 같습니다.

"베블 대령에게: 그들은 당신이 001이라는 것을 알고 있습니다. 밤 11시에 옛 아스널에서 열기구가 당신을 데리러 올 것입니다.(베블 대령은 1번 칸에 이동해야 합니다.)"

임무가 완료되려면 베블 대령의 실제 피규어(개성이 맞는)가 1로 표시된 공간에 서 있어야 합니다.

마담 차차와 요원 X가 임무 A-C 또는 임무 C-A를 가지고 있다는 결론을 내릴 수도 있습니다. 즉, 상대방의 피규어가 베블 대령에게 접근하는 것을 막아야 합니다.

게임 종료

공통 미션을 먼저 완수하는 팀이 승리합니다. 이것은 두 명 중 한명의 차례에서 적절한 조건이 충족될 때 발생합니다.

두 파트너는 멋지게 악수하며 "임무 완료!"라고 말하며 승리를 알립니다.

그러나 이 시점에서 당신이 누구의 파트너이고 임무가 어떤 것인지 판단해야 합니다. 만약 틀리면 상대팀이 이깁니다!

그러나 예를 들어, 만약 당신이 (피들버텀 경으로서) 플레이어와 악수를 하고 싶은데 그 플레이어가 거절한다면 어떻게 될까요? 그 플레이어가 실제 파트너(베블 대령)라면 운이 좋지 않습니다. 상대 팀이 이깁니다. 거부하는 플레이어가 실제 파트너가 아닌 경우(예: 요원 X) 실제 파트너도 운이 좋지 않습니다. 이 경우에도 상대 팀(요원 X 및 마담 차차)이 승리합니다.

3인 규칙

경찰은 스파이를 체포하고 있다는 보도 자료를 발표했습니다.

경찰에 따르면 체포된 요원은 비밀 장소에서 심문을 받고 있으며 그가 누구인지는 아직 신원을 밝히기에는 이르다고 합니다.

이 충격적인 소식에 대사는 "소를 보호하기 위해 외양간을 고치기 전까지는 망치를 놓지 않겠다."고 선언했습니다.

인코그니토는 4인용으로 설계되었지만 3인용 변형도 엄청나게 재미있습니다.

요원의 파트너 중 한 명이 체포되었습니다. 체포된 것이 자신의 파트너라면 임무를 완수할 수 없으니 더 늦기 전에 도시를 떠나야 합니다! 그렇지 않으면 경찰이 추적하기 전에 임무를 완료해야 합니다.

규칙

한 가지 색의 피규어, 카드, 여권을 게임에서 제거합니다.

일반적인 게임 때처럼 카드를 나눠주지만, 한 세트의 카드는 옆에 따로 둡니다.
게임은 한 플레이어가 자신의 파트너가 있는지 여부를 찾을 때까지는 일반적으로 진행됩니다.

자신의 파트너가 있는 경우 다음의 예외를 제외하고 4인일 때와 같이 게임을 종료할 수 있습니다.

- 만약 자신의 임무에 지정된 요원이 게임에서 빠져있다면,
그 팀의 다른 플레이어를 지정한 것처럼 이해하세요.

예시

마담 차차와 요원 X 팀의 임무는 그들의 피규어 중 하나를 버블 대령과 같은 칸으로 옮기는 것입니다(임무 C-A).

그러나 버블 대령은 플레이에서 빠졌으므로 피들버팀 경이 있는 공간으로 귀환 중 하나를 이동해야 합니다.



자신의 파트너가 없는 경우 가장 빠른 경로로 베니스를 떠나 여권에 표시된 장소에 도달하는 것이 임무가 됩니다.

- 피들버팀 경은 5번 칸에 도착해야 합니다.
- 버블 대령은 1번 칸에 도착해야 합니다.
- 마담 차차는 4번 칸에 도착해야 합니다.
- 요원 X는 6번 칸에 도착해야 합니다.

5인 규칙

대사는 베니스의 모든 스파이들이 무엇을 하고 있는지 걱정하고 있습니다.

혹시 그들이 범죄를 준비하고 있을까요?

그는 그들의 사악한 목적을 완수하기 전에 그들의 가면을 벗겨내어 그들의 신원을 경찰에 밝혀야 한다고 생각했습니다. 그들을 돋는 척하면서요!

인코그니토의 이 새로운 버전에서 주요 변경점 중 하나는 5인용 변형규칙입니다.

규칙

이 게임은 5번째 플레이어가 대사 역할을 한다는 중요한 차이점 외에는 4인 게임과 유사합니다.

게임 턴

대사 역할의 플레이어는 유령 예언자를 사용하지 않습니다. 자신의 차례 동안 대사 플레이어는 육로나 해로를 사용하여 피규어를 한 번에서 두 번까지 움직일 수 있습니다.

대사가 다른 플레이어의 피규어가 있는 칸으로 이동할 때, 그는 플레이어에게 두 개의 정체 또는 두 개의 개성 카드를 보여주도록 요청할 수 있습니다. 두 카드 중 하나는 진실이어야 합니다. 그런 다음, 그는 그 플레이어의 피규어를 보드의 숫자가 없는 비어 있는 공간으로 보냅니다.

다른 플레이어의 턴 동안 검은 구슬은 정상적인 효과를 가집니다. 검은 구슬이 나오면 다른 플레이어는 대사 피규어를 육로나 해로로 한 칸 이동시킬 수 있습니다.

요원 플레이어가 대사 피규어를 사용하여 다른 요원 플레이어에게 정보를 요청할 때 해당 플레이어는 선택한 카드를 대사의 플레이어에게 먼저 보여줘야 합니다. 대사 플레이어는 카드를 받아서 보고 질문을 한 플레이어에게 전달합니다. 이런 식으로 대사는 자신의 차례뿐만 아니라 다른 플레이어가 자신의 피규어를 사용할 때마다 다른 플레이어에 대한 정보를 수집합니다.

게임 종료

대사 플레이어의 목표는 팀이 임무를 완료하기 전에 다른 4명의 플레이어의 모든 정체와 개성을 파악하는 것입니다.

그가 모든 정보를 알았다고 확신할 때, 그는 "당신들의 정체는!"이라고 선언하고 그의 노트 시트에 각 플레이어의 정체와 개성을 적습니다. 게임은 정상적으로 계속되고 두 스파이 팀 중 하나가 "임무 완료!"를 선언하면 대사 플레이어가 적어 둔 메모를 보여줍니다. 그가 4명의 플레이어의 정체와 개성을 전부 올바르게 맞췄다면 승리합니다. 그렇지 않으면 일반적인 4인 규칙을 따라 누가 게임에서 이겼는지 결정합니다.

5인용 게임에서 임무가 "대사를 특정 위치로 이동"해야 하는 경우, 임무는 "요원 중 한 명을 특정 위치로 이동"으로 바꿔야 됩니다. 올바른 개성을 가진 팀 내의 두 피규어 중 하나를 사용하여 임무를 완료할 수 있습니다.

인코그니토

크레딧

Design & Development: Leo Colovini and Alex Randolph

Art: Studio Tapirò

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.

A game created, produced, and distributed worldwide by

Ares Games Srl



부산시 해운대구 수영강변대로140, 627호

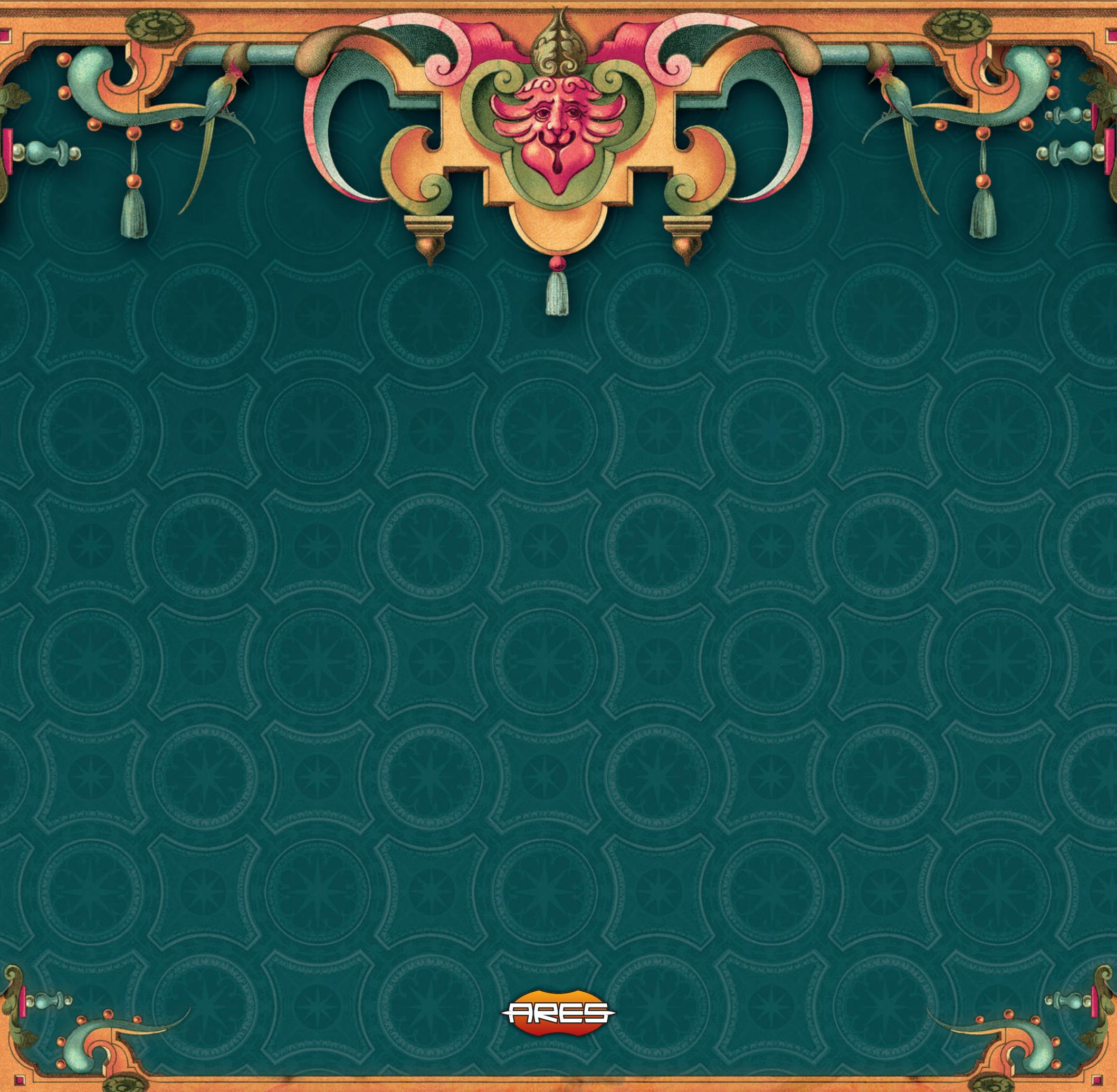
(주)우보펀앤란

Retain this information for your records.

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

www.heidelbear.kr





ARES