

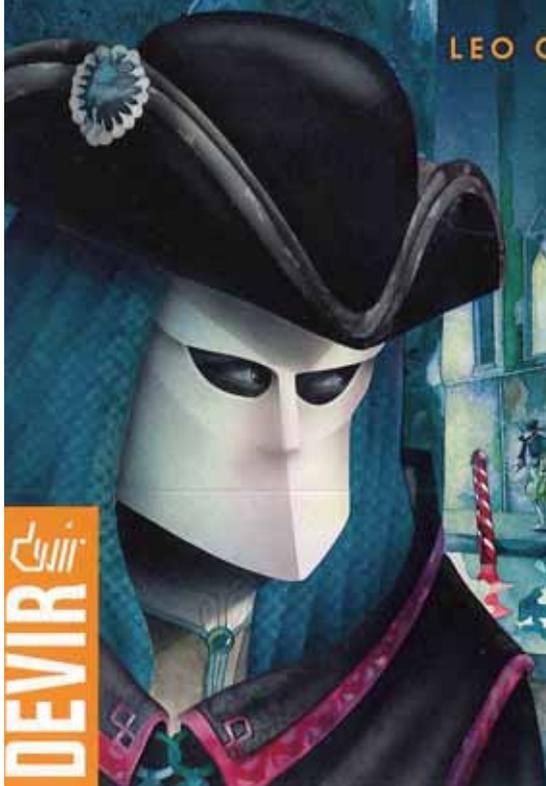


Inkognito

UN CARNAVAL DE ESPÍAS EN VENECIA

LEO COLOVINI

ALEX RANDOLPH



DEVIR

ARES

CONSPIRACIÓN EN VENECIA

CARNAVAL EN VENECIA La noche, festiva, rebosa de alegría: canciones, risas y personajes disfrazados que van y vienen por los callejones y los canales.

Mezclados entre la multitud, en esta atmósfera bulliciosa, hay cuatro personajes muy especiales, unos auténticos maestros del engaño, capaces de disfrazarse, pasar desapercibidos y escabullirse al abrigo de la noche para llevar a cabo sus misiones secretas.

Estos cuatro maestros de las artimañas (¡y TÚ eres uno de ellos!) son:



Lord Fiddlebottom ya pertenecía al Servicio Secreto cuando éste era cualquier cosa menos «secreto». Un hombre solemne, inmensamente rico y que se relaciona con toda la aristocracia europea. Ha llegado a Venecia a bordo de su lujoso yate, el *Mata Hari II*. Pero todos estos años llevando una doble vida, de dudosa reputación, empiezan a pasarle factura: entre otras cosas, *tiene un insoportable tic en el ojo derecho*.

El **coronel Bubble** ha sido la mano derecha de Lord Fiddlebottom durante muchos años. Fue reclutado justo después de abandonar el ejército, donde era muy respetado por haber fundado la Real Brigada de Globos. Todos dicen que es imperturbable e, incluso en las situaciones más peligrosas, mantiene la sangre fría hasta el punto que parece un tómpano. En el mundo de los espías es famoso por su agudeza mental y por su curiosa costumbre de estirarse el lóbulos de la oreja izquierda.



El **Agente X** es muy astuto, furtivo como pocos y exquisitamente retorcido. Nadie conoce los entresijos de su oscuro pasado, pero se cree que en estos momentos está en Venecia. Es un profesional consumado, nada influenciado y totalmente despiadado. Su aspecto es tan anodino que su figura desaparece cuando se queda de pie ante una vulgar pared. Siempre *frunce el ceño* y sería un agente perfecto si no fuera por su eterno mal humor.

Madame Zsa Zsa afirma que fue una bailarina famosa en sus años mozos. Pero en realidad hacía de contorsionista, lo que explicaría su personalidad retorcida. Las malas lenguas dicen que estaba involucrada en algunos negocios sucios, sobre los cuales las autoridades locales hacían ver que no sabían nada. En algunos círculos, además, es bien conocida como espía y se sabe que colabora con el infame Agente X. Se considera tan infinitamente superior a los demás que a menudo *hace muecas despectivas con la boca sin darse cuenta*.



Y aún hay un quinto personaje: **el embajador** entrometido. Una persona afable, agradablemente inútil, nunca se pierde ninguna fiesta. Le encanta escuchar conversaciones y captar palabras al vuelo, que anota y luego guarda en un lugar seguro en la embajada, junto a la lista supersecreta (de la cual, aunque parezca mentira, siempre lleva encima una copia en microfilm, en el bolsillo del chaleco).

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Inkognito es un juego para 3-5 jugadores.

El objetivo de cada agente es cumplir una misión, junto con su compañero. Al principio de la partida, los jugadores desconocen la misión que deben llevar a cabo.

En el juego estándar para 4 jugadores, cada jugador controla uno de los cuatro agentes secretos. Los cuatro personajes forman dos parejas de aliados: **Lord Fiddlebottom** y el **coronel Bubble** siempre forman pareja contra el **Agente X** i **Madame Zsa Zsa**.

Cada uno de los cuatro agentes está representado por una figura de entre cuatro diferentes, con diversas complejidades: alta, baja, gorda y delgada. Solo una de estas representa al personaje controlado verdaderamente por el jugador correspondiente, mientras que las otras tres figuras representan espías colaboradores que intentan despistar a los oponentes.

En su turno, cada jugador agita el Fantasma de la Profecía para determinar aleatoriamente sus tres acciones disponibles (p. ej., mover por una ruta terrestre o una marítima). El jugador mueve sus figuras e intenta llegar a los espacios ocupados por las figuras de los otros jugadores o por el embajador.

Cuando figuras de dos jugadores están en un mismo espacio, el jugador que tiene el turno en ese momento puede hacer una pregunta al otro jugador e inspeccionar algunas de sus cartas. Mediante la deducción y un proceso lógico de eliminación, podrá sacar conclusiones sobre la identidad y las intenciones de los otros jugadores.

El primer objetivo de todos los agentes será descubrir cuál de los otros jugadores es su compañero, porque posee la otra mitad del código, imprescindible para descifrar cuál es su misión secreta.

Una vez descubierta la identidad de los otros jugadores (o cuando piense que la ha descubierto), un agente debe compartir su carta de misión secreta con su aliado. De esta manera descubrirá la misión asignada y sabrá qué debe hacer para llevarla a cabo.

Si cualquiera de los agentes aliados completa la misión, ambos ganan.

Y no hay que olvidarse del embajador, ya que tiene un papel importante en la partida. Se puede utilizar para obtener información más clara sobre los otros personajes. Todos quieren concertar una cita con él, porque está bien informado y porque puede ser útil para cumplir los objetivos propios, pero también puede ayudar a los oponentes. Por lo tanto, *tendréis que hacer todo lo que esté en vuestras manos para mantenerlo alejado de los demás*.

Esta nueva versión de *Inkognito* incluye dos variantes:

- Una variante para 3 jugadores, en la que uno de los jugadores juega solo, sin ningún aliado.
- Una variante para 5 jugadores, en la que el quinto jugador controla al embajador. Su objetivo es descubrir la verdadera identidad y complejión de los cuatro personajes.

Los jugadores necesitan intuición, astucia y agudeza mental para resolver las intrigas, cumplir su misión y ganar la partida. Nadie está a salvo en *Inkognito*... ¿estáis a punto para aceptar este reto?

COMPONENTES

1 reglamento

1 tablero de juego

16 figuras en 4 colores diferentes

1 figura del embajador (negra)

1 Fantasma de la Profecía

4 pasaportes

1 cuaderno de notas

32 cartas (4 conjuntos, cada uno de un color y con 8 cartas). Cada conjunto está formado por:

- 4 cartas de identidad (Lord F, Coronel B, Agente X y Madame Z)
- 4 cartas de complejión (alta, baja, gorda y delgada)

12 cartas secretas:

- 4 cartas de identidad (como arriba)
- 4 cartas de complejión (como arriba)
- 4 cartas de misión (A, B, C y D)

EL TABLERO DE JUEGO

El tablero muestra un mapa de Venecia, con sus islas y canales. En el mapa hay algunos elementos importantes:

- 1 **Círculos naranjas**
Espacios normales usados por las figuras durante la partida.
- 2 **Círculos azules**
Espacios de salida de las figuras del jugador azul.
- 3 **Círculos verdes**
Espacios de salida de las figuras del jugador verde.
- 4 **Círculos rojos**
Espacios de salida de las figuras del jugador rojo.

- 5 **Círculos amarillos**
Espacios de salida del jugador amarillo.
- 6 **Círculo de la embajada**
Espacio de salida del embajador.
- 7 **Líneas naranjas**
Estas líneas representan las rutas de movimiento terrestre.
- 8 **Líneas azules**
Estas líneas de puntos representan las rutas de movimiento marítimo.
- 9 **Círculos numerados**
Estos espacios especiales representan los destinos finales a los cuales deben llegar los jugadores para cumplir una misión.





FIGURAS DE LOS PERSONAJES

En *Inkognito* cada agente secreto tiene cuatro complejiones posibles, representadas por cuatro figuras diferentes del mismo color.

FIGURA DEL ENBAJADOR

Este personaje especial sabe algo de todos y comparte esta información con cualquiera que le pida una «reunión privada». En la variante para 5 jugadores (v. pág. 10) tiene un papel más activo y está controlado por uno de los jugadores.



FANTASMA DE LA PROFECÍA

Este agitador especial selecciona aleatoriamente los movimientos disponibles para los jugadores. Cada bola de color proporciona una acción de movimiento diferente al jugador cuando es su turno.

PASAPORTES

Estos biombos especiales permiten que los jugadores mantengan su información en secreto durante la investigación; es decir, sus cartas y la hoja de notas con los datos recogidos durante la partida. También muestran las misiones que los jugadores deben completar para ganar la partida.



CUADERNO DE NOTAS

Durante la partida, los jugadores plantean preguntas para recabar información sobre los otros personajes. Las hojas de notas sirven para que los jugadores anoten las respuestas.



CARTAS DE IDENTIDAD Y DE COMPLEXIÓN

Los jugadores usan estas cartas (4 conjuntos, cada uno de un color y con 8 cartas) para responder a las preguntas de los otros jugadores acerca de la identidad y complejión de su personaje.



CARTAS SECRETAS

Estas cartas se reparten al azar entre los jugadores para determinar la identidad, complejión y misión de cada uno de ellos. Los jugadores las mantienen tras los pasaportes, ocultas a los demás jugadores.



MONTAJE DE LAS FIGURAS

Antes de empezar a jugar por primera vez, montad las figuras de los jugadores y el Fantasma de la Profecía.

1. LAS FIGURAS DE LOS PERSONAJES

Presionad la parte delantera y trasera de cada figura (del mismo tamaño y color), una contra la otra, habiéndola colocado sobre el pivote de soporte (v. fig. 1). A continuación, fijad en ella la máscara y el sombrero.

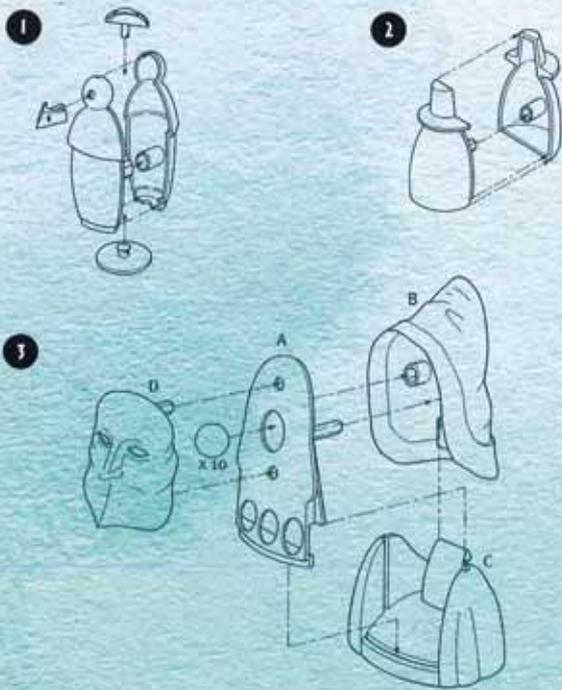
2. LA FIGURA DEL EMBAJADOR

Presionad las dos mitades de la figura, una contra la otra (v. fig. 2).

3. EL FANTASMA DE LA PROFECÍA

Presionad la parte A contra la parte B (v. fig. 3) y colocadlas sobre la parte C.

Introducíd las diez bolas de colores por la apertura de la parte A y tapadla con la máscara del fantasma.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Las siguientes reglas se usan en una partida normal para 4 jugadores. Véase la página 10 para la preparación específica de las partidas con 3 o 5 jugadores.

Colocad el Fantasma de la Profecía en la zona de la laguna ubicada en la esquina superior izquierda del tablero.

Situad el embajador en el círculo negro, identificado con su figura. Esto es la embajada.

Cada jugador elige un color y toma todo el conjunto de componentes de ese color: 4 figuras, 8 cartas y 1 pasaporte.

Cuatro de estas cartas son **cartas de identidad**, una por cada uno de los diferentes personajes del juego.

Las otras cuatro cartas son **cartas de complejión**, que corresponden a las figuras, una por cada tipo de complejión que puede tener un personaje: alta, baja, gorda y delgada.

Situad las figuras en los cuatro espacios de vuestro color. Tomad cada uno una hoja de notas del cuaderno y escribid los nombres y colores de los otros jugadores en la columna de la izquierda, en las tres primeras filas. La cuarta fila se usa para anotar la información que mostraréis a los otros jugadores.

Doblad el pasaporte y colocadlo delante de vosotros para formar un biombo tras el cual podréis rellenar vuestra hoja de notas. En la parte interior de los pasaportes está la lista de misiones secretas.

En algún momento de la partida, los jugadores descubrirán qué misión deben cumplir.

Separad las **12 cartas secretas de color gris** en tres grupos (identidad, complejión y misión). Un jugador toma las cuatro cartas de identidad, las baraja y reparte una a cada jugador (también para él), boca abajo para mantenerlas en secreto.

De la misma manera, un segundo jugador reparte las cartas de complejión y un tercero las de misión. A continuación, los jugadores miran las cartas que han recibido, que les proporcionan la información siguiente:

- **la carta de identidad** les dice a cuál de los cuatro agentes representan;
- **la carta de complejión** les indica la verdadera complejión de su agente (las otras figuras de su color representan espías colaboradores que fingen ser el agente);
- **la carta de misión**, una vez juntada con la carta de misión del compañero, por ahora desconocido, les indica qué hacer para ganar la partida.

Atención: no dejéis que los otros jugadores vean vuestras cartas. Esta información debe mantenerse en secreto hasta el momento en que os encontréis con otros jugadores y debáis comunicarla.

EL JUEGO

Determinad al azar el jugador inicial. La partida se juega por turnos, en sentido contrario a las agujas del reloj.

En su turno, cada jugador realiza, por orden, los siguientes pasos:

- 1. Movimiento
- 2. Encuentro con personajes y preguntas

1. MOVIMIENTO

En tu turno, sacude con fuerza el Fantasma de la Profecía y déjalo de pie sobre la mesa. Las tres bolas de color que aparecen bajo la máscara determinan las acciones de movimiento disponibles para ese turno.

-  Puedes mover una de tus figuras un espacio por una ruta terrestre (líneas naranjas).
-  Puedes mover una de tus figuras un espacio por una ruta marítima (líneas de puntos de color azul claro).
-  Puedes mover una de tus figuras un espacio por una ruta de tierra o mar.
-  Puedes mover una figura de un oponente un espacio por tierra o mar.
-  Puedes mover la figura del embajador un espacio por tierra o mar.

Nota: no es obligatorio usar las tres acciones de movimiento.

Una vez hayas terminado los movimientos, podrás encontrarte con otros personajes y hacerles preguntas (v. pág. 7).

MOVER LAS FIGURAS PROPIAS

Las bolas **naranja, azul y blanca** permiten mover tus figuras como quieras. Por ejemplo, puedes usar las tres para mover una de tus figuras tres veces, o para mover tres figuras diferentes una sola vez, o para mover una figura dos veces y otra figura una vez.

Estos son los movimientos permitidos por lo que respecta a tus figuras:

- Puedes mover tus figuras a un espacio ocupado por una figura de otro jugador.
- Puedes mover una de tus figuras al espacio ocupado por la figura del embajador.
- Puedes mover tus figuras a través de los espacios ocupados por otras figuras sin detenerte en ellos.

Pero debes tener en cuenta estas limitaciones:

- No puedes terminar tu movimiento en el espacio ocupado por otra de tus figuras.
- No puedes terminar tu movimiento con más de una de tus figuras compartiendo espacios con más de una figura de un mismo jugador; es decir, puedes coincidir con figuras de varios jugadores, pero nunca con más de una figura del mismo jugador.



EJEMPLO DE MOVIMIENTO

Leo es el jugador verde. Sacude el Fantasma de la Profecía y obtiene una bola naranja, una azul y una blanca.

-  Usa la bola naranja para mover una de sus figuras más cerca de la embajada (1).
-  Usa la bola azul para atravesar el canal con otra figura, hasta el espacio n.º 4 (2).
-  Finalmente, usa la bola blanca para hacer movimiento terrestre con esta misma figura y llevarla hasta el espacio azul, de modo que pueda hacer preguntas al jugador azul (3).

MOVER LAS OTRAS FIGURAS

● Cuando obtienes una bola **negra** puedes mover la figura del embajador un espacio, por tierra o por mar. Puedes moverla a un espacio ocupado por una de tus figuras, para hacerle preguntas, pero no puedes moverla a un espacio ocupado por la figura de otro jugador.

● Cuando obtienes una bola **lila** puedes mover una figura de un oponente un espacio, por tierra o por mar. Puedes moverla a un espacio ocupado por una de tus figuras (para obtener información sobre ese jugador), pero no puedes moverla a un espacio ocupado por la figura de otro jugador o por el embajador.

2. ENCUENTRO CON PERSONAJES Y PREGUNTAS

Para obtener información tienes que desplazarte a los espacios ocupados por los otros agentes o por el embajador.

Hay dos maneras de encontrarse con otra figura:

- Moviendo una de tus figuras al espacio ocupado por esa otra figura.
- Moviendo la otra figura al espacio ocupado por una de las tuyas. Esto es posible si has obtenido una bola negra o lila con el Fantasma de la Profecía.

Cuando coincides con otra figura puedes **hacerle una pregunta** y luego enviarla a otro espacio (véase «Expulsión», más adelante) de tu elección.

Ahora bien, si quieres, **en lugar de hacerle una pregunta, puedes mover tu figura un espacio adicional** (por tierra o por mar).

Sin embargo, si haces esto no te puedes mover a un espacio ocupado por ninguna otra figura. Esto es especialmente útil hacia el final de la partida, si consideras que ya no necesitas ninguna información adicional.

HACER PREGUNTAS A OTROS AGENTES

Si terminas un movimiento en un espacio ocupado por la figura de otro jugador, puedes pedir ver **tres** cartas de este jugador.

Cuando hagas una pregunta, elige una de las opciones siguientes:

- Puedes preguntar acerca de la **identidad** del otro jugador. Este te debe mostrar (a escondidas de los otros jugadores) dos de sus cartas de identidad y una de sus cartas de complejión.

Al menos una de estas tres cartas tiene que ser cierta.

- Puedes preguntar acerca de la **complejión** del otro jugador. Este te debe mostrar (a escondidas de los otros jugadores) dos de sus cartas de complejión y una de sus cartas de identidad.

Al menos una de estas tres cartas tiene que ser cierta.

Recuerda que, en tu turno, puedes coincidir con figuras de varios jugadores, pero nunca con más de una figura del mismo jugador.



EJEMPLO DE MOVIMIENTO

Miguel es el jugador rojo. Sacude el Fantasma de la Profecía y obtiene una bola naranja, una lila y una negra.

- Usa la bola naranja para mover una de sus figuras por tierra (1).
- Usa la bola lila para obligar a la figura amarilla a moverse al mismo espacio (2), y así poder hacer preguntas al jugador amarillo.
- Finalmente Miguel, usa la bola negra para mover al embajador (3).

HACER PREGUNTAS AL EMBAJADOR

Si acabas un movimiento y coincides en un espacio con el embajador, puedes pedir ver dos cartas de identidad o bien dos cartas de compleción de cualquier jugador.

Una de las cartas tiene que ser cierta.

TOMAR NOTAS

Cuando recibes información de tus oponentes, deberás tomar nota en tu hoja para recordarla durante la partida. Cada vez que veas las cartas de otro jugador, anota la información en tu hoja en la fila correspondiente a ese jugador.

Después de unas cuantas preguntas, y con la ayuda de tus notas, empezarás a deducir la verdadera identidad y compleción de los otros jugadores. Además, te sugerimos que anotes (empleando un símbolo diferente y en la cuarta línea de tu hoja) cuál de tus cartas has mostrado a los otros jugadores, de manera que evites mostrar las mismas cartas dos veces y recibir la correspondiente penalización.

EJEMPLO

Miguel es Lord Fiddlebottom. Mueve una de sus figuras a un espacio ocupado por una de las figuras de Leo y le pregunta por su compleción.

Leo muestra a Miguel las cartas de compleción «Baja» y «Alta» y la carta de identidad «Coronel Bubble». Miguel toma buena nota y, al mismo tiempo, Leo anota en su hoja las cartas que acaba de mostrar a Miguel.

En el siguiente turno, una de las figuras de Miguel se encuentra con el embajador y, haciendo uso de la habilidad de este, Miguel pregunta a Leo por su identidad.

Leo le enseña «Lord Fiddlebottom» y «Agente X». ¡Pero resulta que Miguel es Lord Fiddlebottom! Como una de las dos cartas tiene que ser cierta, Miguel ya puede deducir que Leo es el Agente X.

Asimismo, Miguel también sabe que Leo, como Agente X, debe tener una compleción «Baja» o «Alta», ya que al menos una de las cartas mostradas como respuesta a la primera pregunta tenía que ser cierta. Miguel anota estas deducciones en su hoja y continúa en busca de nuevos datos.

MOSTRAR LAS MISMAS CARTAS DOS VECES

Es importante recordar que **no puedes mostrar más de una vez el mismo trío de cartas al mismo jugador.**

Si por error muestras por segunda vez el mismo trío de cartas al mismo jugador y este se da cuenta, le deberás mostrar una carta menos y al menos una deberá ser cierta.

Si muestras por tercera vez el mismo trío de cartas al mismo jugador, la penalización consiste en mostrarle una única carta que sea cierta.

Si un jugador pone en duda tu denuncia en la que afirmas que ya le ha enseñado las mismas cartas dos o tres veces, deberás ser capaz de demostrar tal afirmación con tus anotaciones (pero, por favor, ¡no hagáis trampas!). Si no lo puedes demostrar, tendrás que contentarte con las cartas mostradas.

Además, cuando tengas que mostrar las cartas a otro jugador porque una de sus figuras está haciendo preguntas al embajador, **no puedes mostrarle un mismo par de cartas que ya le hayas mostrado antes, o que formen parte de un trío de cartas que ya le hayas mostrado antes.**

Si lo haces por error, como penalización le deberás mostrar una única carta que sea cierta.

EJEMPLO

Como respuesta a una pregunta anterior, Leo ya ha mostrado a Miguel las cartas «Baja», «Alta» y «Coronel Bubble». Ahora, Miguel se encuentra con el embajador y interroga a Leo (otra vez) acerca de su compleción.

Leo le vuelve a mostrar las cartas de compleción «Baja» y «Alta». Miguel remarca este hecho y demuestra que Leo le había enseñado estas dos cartas como parte de un trío, de modo que ahora Leo está obligado a mostrar a Miguel la carta de compleción que es cierta.

EXPULSIÓN

Después de encontrarte con la figura de otro jugador y haberle hecho preguntas, deberás enviar esa figura a cualquier espacio no numerado y desocupado del tablero.

Después de encontrarte con el embajador, lo tienes que enviar al espacio de la embajada (si está desocupado) o a cualquier espacio coloreado y desocupado.

CUMPLIMIENTO DE LA MISIÓN

Para ganar la partida deberás identificar a tu compañero, descubrir vuestra misión y cumplirla.

EN BUSCA DE TU COMPAÑERO

En *Inkognito* es muy importante que escondas tu identidad a los otros jugadores, pero es incluso más importante, y de hecho necesario para ganar, que averigües quién es tu compañero y que le hagas saber que eres su pareja.

Durante la partida, a medida que los otros responden a tus preguntas y sacas conclusiones, comenzarás a descubrir quiénes son los personajes de los otros jugadores y, finalmente, sabrás quién es tu compañero.

Para revelar quién eres, puedes hacerlo de dos maneras: la primera, puedes hacerle una señal con el rasgo característico de tu personaje (p. ej., con un tic nervioso del ojo derecho si eres Lord Fiddlebottom); la segunda, si estás absolutamente seguro de su identidad, la próxima ocasión que tengas de mostrarle cartas, enséñale una o más de tus cartas grises secretas en lugar de cartas de color.

Si estás seguro de quién es tu compañero, es muy importante que le muestres tu carta de misión para descifrar vuestra misión común e intentar cumplirla. Procura coincidir con una de sus figuras tan pronto como te sea posible, de modo que puedas ver su mitad de la combinación y averigüéis vuestra misión. ¡Pero no te despistes y asegúrate de no meter la pata sobre la verdadera identidad de tu compañero!

Nota: si muestras una carta de misión, esto no satisface el requisito de mostrar una carta que sea cierta y, por lo tanto, como mínimo otra carta debe ser cierta.

CONFUNDIR A LOS Oponentes

Mientras buscas a tu compañero, también puedes intentar despistar a tus oponentes.

Por ejemplo, puedes usar los rasgos y las peculiaridades de los cuatro personajes para enviar mensajes reales o falsos a los demás jugadores. Solo estás obligado a ser honesto cuando muestras las cartas (ya sabes: al menos una debe ser cierta). Aparte de eso, puedes crear tanta confusión como quieras, con palabras y gestos. Al fin y al cabo, ¡eres un agente secreto y se te permite casi cualquier cosa!

También puedes engañar a alguno de los oponentes al mostrarle tu carta de misión secreta, de modo que piense que eres su compañero. Sin duda, ¡a todos se os ocurrirán muchos trucos malévolos una vez os adentréis en esta lucha despiadada entre espías!

Otro modo de poner trabas a tus oponentes es mover sus figuras empleando la bola lila y la regla de la expulsión: los puedes acercar a tus figuras o alejarlos del embajador. Esfuérzate en allanar el camino para tu equipo y complica la tarea del equipo rival. Combina bien estas acciones con las oportunidades que te dé el Fantasma de la Profecía y dispondrás de muchas estrategias diferentes para lograr tu objetivo y ralentizar a los enemigos.

DESCIFRAR LA MISIÓN

Tan pronto hayas visto la carta de misión de tu compañero podrás descifrar la misión secreta común. Consulta la lista de misiones en tu pasaporte y encuentra la línea que presenta las dos letras del código (la tuya y la de tu compañero) en el orden correcto. ¡Ahora ya sabes qué hay que hacer para ganar!

NOTAS SOBRE EL CUMPLIMIENTO DE LAS MISIONES

Solo puedes completar la misión en tu turno. Cuando una misión indica específicamente el nombre de un personaje, esto implica la figura de este personaje con la complejión correcta, tanto si se aplica a un personaje que se debe mover (p. ej., «Mueve a Lord Fiddlebottom al espacio n.º 5») como si ese es el objetivo de la misión (p. ej., «Mueve cualquier figura al espacio donde se halle el Agente X»).

Cuando una misión se refiere a cualquier figura (p. ej., «Mueve cualquier figura al espacio donde se halle el embajador»), puedes usar cualquiera de las ocho figuras de tu equipo de agentes para cumplir la misión.

EJEMPLO

Eres Lord Fiddlebottom y tienes la carta de misión «B». Tu compañero, el coronel Bubble, tiene la carta «D». Con estas letras, el pasaporte te remite a la misión común siguiente:

*«Al coronel Bubble: saben que eres Cero-Cero-Uno. Un globo te recogerá a las 23.00 en el viejo arsenal. **Mueve al coronel Bubble al espacio n.º 1.**»*

Para cumplir la misión, debéis desplazar la verdadera figura del coronel Bubble (es decir, con la complejión correcta) hasta el espacio marcado con el número 1.

Además, podéis llegar a la conclusión que Madame Zsa Zsa y el Agente X tienen la misión A-C o bien la misión C-A. Esto quiere decir que debéis evitar a toda costa que alguna figura de los oponentes se acerque al coronel Bubble.

VICTORIA

Gana el equipo que cumple antes su misión. Esto ocurre cuando la condición correspondiente que se indica en el pasaporte se cumple durante el turno de uno de los dos compañeros.

La victoria se anuncia diciendo «¡Misión cumplida!» y con una gran apretón de manos entre los dos compañeros.

Sin embargo, en este momento se debe comprobar que tenéis razón sobre vuestra identidad como compañeros y la misión que se os exige. Si os habéis equivocado, ¡gana el equipo rival!

¿Y qué sucede si, por ejemplo, tú (como Lord Fiddlebottom) quieres hacer un apretón de manos con un jugador y este se niega? Si este jugador es realmente tu compañero (el coronel Bubble), qué mala suerte... ¡gana el equipo rival! Si el jugador que te ha rechazado no es realmente tu compañero (p. ej., el Agente X), entonces tu verdadero compañero también tiene muy mala suerte, ya que el equipo rival (el Agente X y Madame Zsa Zsa) también gana.

VARIANTE PARA 3 JUGADORES

La policía ha emitido un comunicado de prensa en el que anuncia que han arrestado a un espía, que lo están interrogando en un lugar secreto y que aún es demasiado pronto para revelar su identidad.

Después de esta noticia impactante, el embajador declara: «No dejaré lítere con cabeza hasta que hayamos descubierto el origen de esta filtración...».

Inkognito está diseñado para 4 jugadores, pero la variante para 3 jugadores también es endiabladamente divertida. Un compañero de los agentes ha sido detenido. Si se trata de tu compañero, no podrás completar tu misión y, por tanto, ¡deberás huir de la ciudad antes de que sea demasiado tarde! En caso contrario, debes completar la misión antes de que la policía te pille a ti también...

REGLAS

Las figuras, las cartas y el pasaporte de un color se eliminan de la partida.

Para empezar, las cartas se distribuyen tal como se hace en el juego para 4 jugadores, salvo por un conjunto de cartas, que se deja de lado. La partida continúa normalmente, hasta que un jugador descubre que uno de los otros jugadores es su compañero o bien que está solo.

Si tienes un compañero, deberás terminar la partida como en la versión para 4 jugadores, con la excepción siguiente:

- Si tu misión se refiere al personaje que no está, en vez de eso léela como si se refiriese a su compañero que sí está presente.

EJEMPLO

La misión del equipo de Madame Zsa Zsa y el Agente X es mover una de sus figuras al espacio donde se halle el coronel Bubble (misión C-A).

Pero el coronel Bubble no está, por lo que deberán mover una de sus figuras al espacio donde se halle el compañero del coronel, Lord Fiddlebottom.



Si juegas sin compañero, entonces tu misión es abandonar Venecia por la ruta más rápida. Para ello deberás alcanzar el espacio marcado en tu pasaporte con una pequeña figura que huye.

- Lord Fiddlebottom debe llegar al espacio n.º 5.
- El coronel Bubble debe llegar al espacio n.º 1.
- Madame Zsa Zsa debe llegar al espacio n.º 4.
- El Agente X debe llegar al espacio n.º 6.

VARIANTE PARA 5 JUGADORES

El embajador está preocupado por lo que están tramando todos estos espías en Venecia. ¿Qué fechoría criminal deben llevarse entre manos?

Valiente, decide que ha llegado la hora de desenmascararlos y revelar sus identidades a la policía antes de que puedan cumplir su malvado propósito malvado... mientras tanto ¡simulará que los está ayudando!

En esta nueva edición de *Inkognito*, una de las principales novedades es la variante para 5 jugadores, que os presentamos a continuación.

REGLAS

El juego es similar al juego estándar a 4 jugadores, con una diferencia importante: el quinto jugador controla al embajador.

EL TURNO DE JUEGO

El jugador que lleva al embajador no usa el Fantasma de la Profecía. En su turno, ese jugador puede mover la figura del embajador uno o dos espacios, por cualquier ruta terrestre o marítima.

Cuando el embajador se desplaza a un espacio ocupado por una figura de otro jugador puede pedirle que le enseñe dos cartas de identidad o dos cartas de compleción, una de las cuales tiene que ser cierta. A continuación, envía la figura del otro jugador a cualquier espacio no numerado y desocupado del tablero.

En los turnos de los otros jugadores, la bola negra tiene el efecto normal y los otros jugadores pueden mover la figura del embajador un espacio por tierra o agua.

Cuando un jugador que representa a un espía usa la figura del embajador para pedir información sobre otro jugador espía, este debe mostrar primero las cartas elegidas al embajador; este último mira las cartas y entonces las pasa al jugador que ha hecho la pregunta. De este modo, el embajador recoge información sobre los demás cada vez que se usa su figura, y no solo durante su turno.

VICTORIA

El objetivo del jugador que lleva al embajador es conocer la identidad y compleción del resto de jugadores antes de que ninguno de los dos equipos cumpla la misión.

Cuando esté seguro de poseer toda la información, declara «Sé quiénes sois...» y anota la identidad y compleción de cada jugador en su hoja. La partida continúa normalmente y, cuando uno de los dos equipos de espías anuncia «¡Misión cumplida!», el jugador que lleva al embajador muestra su hoja. Si las identidades y compleciones que había anotado son las correctas, el embajador gana la partida, en caso contrario, aplicad las reglas habituales para 4 jugadores y determinad el equipo ganador.

En una partida para 5 jugadores, si el enunciado de tu misión dice «Mueve el embajador a...» un determinado lugar, cambia este enunciado por «Mueve a uno de tus agentes a...» ese mismo sitio. Puedes completar la misión llevando cualquiera de las dos figuras de tu equipo con la compleción correcta.

Inkognito

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo: Leo Colovini y Alex Randolph

Ilustraciones: Studio Tapiro

Dirección artística: Fabio Maiorana

Diseño gráfico y maquetación: Peter Gifford (UniversalHead.com)

Edición y supervisión: Roberto Di Meglio y Fabrizio Rolla

Producción: Roberto Di Meglio

Muchas gracias a Roberto Grassa y Leonardo Rina por su apoyo y valiosas sugerencias durante la elaboración de esta nueva edición.

EDICIÓN CASTELLANA

Edición: Joaquim Dorca

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción: Marc Figueras y Marià Pitarque

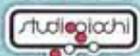
Adaptación gráfica: Antonio Catalán



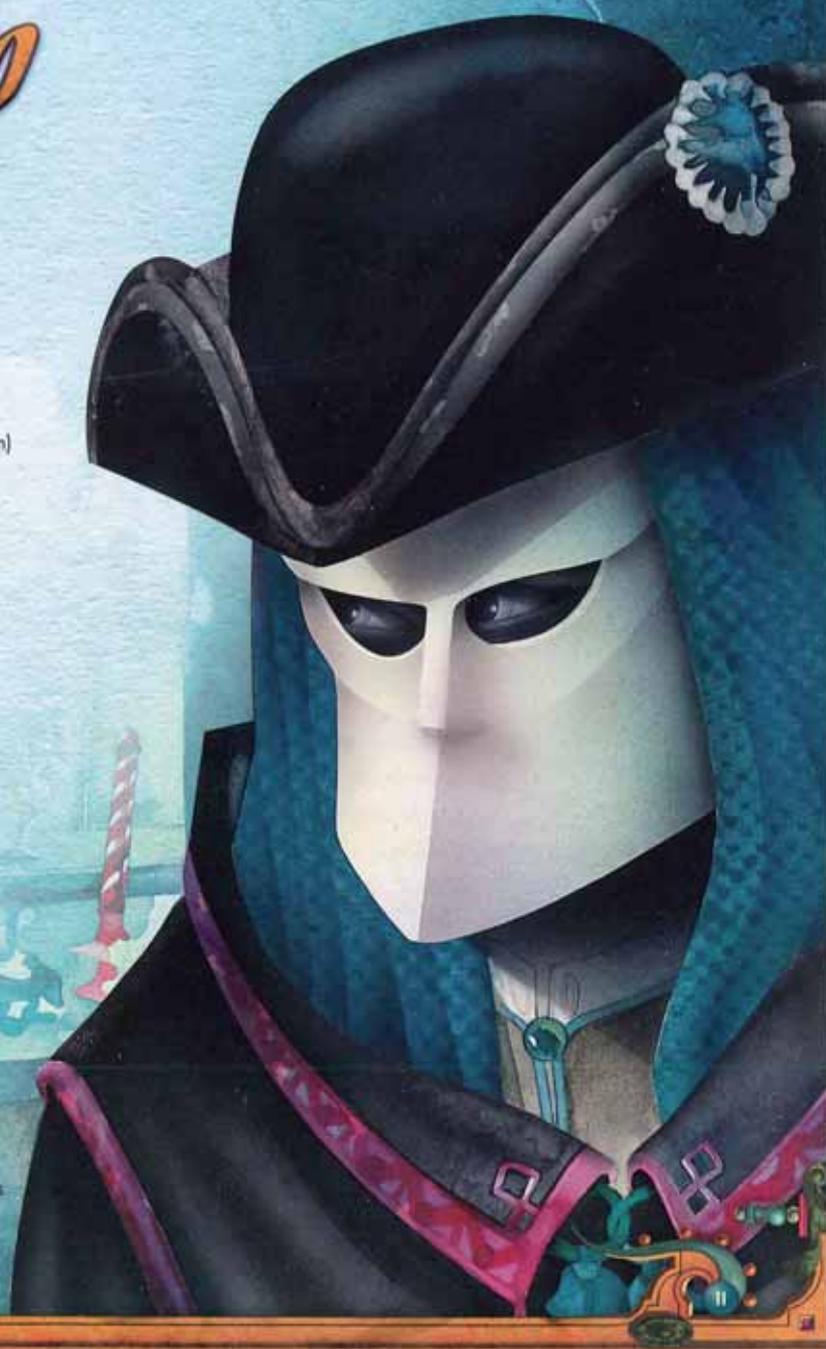
Editado por: Devir Iberia, S.L.
C/Roselló 184, 6º 1º
08008 - Barcelona
www.devir.es

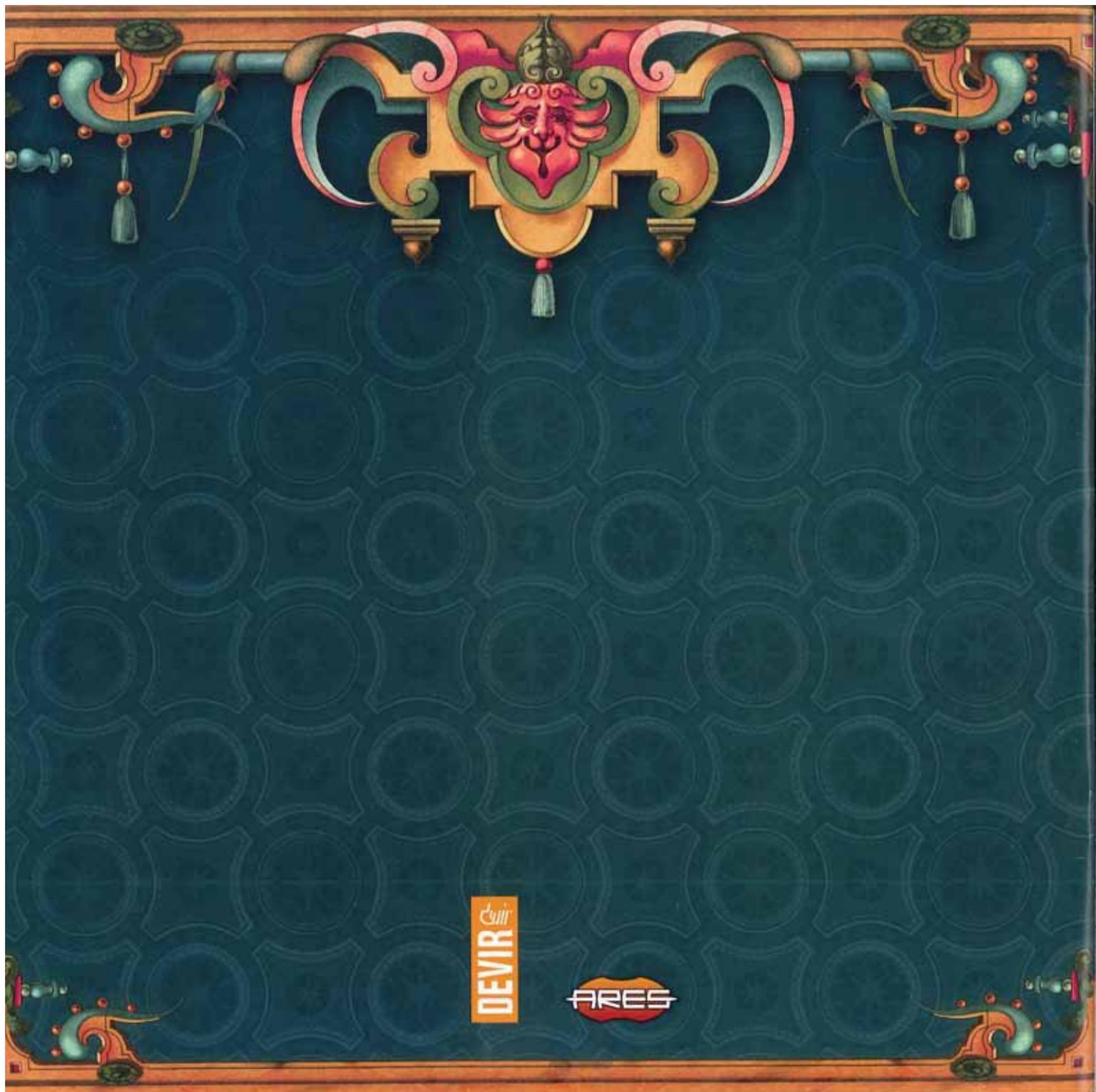


Un juego creado y producido por **Ares Games Srl.**



Licensed by Studiogiochi. © 2013 Ares Games Srl.
Inkognito™ es una marca registrada de Ares Games Srl. Todos los derechos reservados.
Fabricado en China. www.aresgames.eu





DEVIR *Quir*

ARES