

# Inkognito

AGENTENTREFF IN VENEDIG

LEO COLOVINI    ALEX RANDOLPH

ARES

  
Piatnik

## AGENTENTREFF IN VENEDIG

**K**arneval in Venedig – Die Nacht ist erfüllt vom fröhlichen Lärm, dem ausgelassenen Jubel, Gesang und Gelächter maskierter Gestalten, die durch die engen Gassen wirbeln.

Doch untergetaucht in dieser festlichen Atmosphäre sind auch vier ganz besondere Charaktere: Wahre Meister der Täuschung, fähig, sich bis zur Unkenntlichkeit zu tarnen, so schleichen sie in geheimer Mission durch die Nacht. Diese vier (und einer davon bist DU!) lassen sich wie folgt beschreiben:



**Lord Fiddlebottom** war schon beim Geheimdienst, als der Dienst noch gar nicht geheim war. Er ist ein Mann von unschätzbarem Reichtum, auf „Du und Du“ mit allen Adelhäusern Europas, und erreichte Venedig an Bord seiner Luxusyacht MATA HARI II. Eine würdevolle Figur. Doch die langen Jahre eines brikanten Doppellebens beginnen Wirkung zu zeigen. Das lässt sich unter anderem am *ständigen Zwinkern seines rechten Auges* erkennen.

**Colonel Bubble** ist seit Jahren Lord Fiddlebottoms rechte Hand. Genauer gesagt: seit er die Armee verließ, wo er sich vor allem mit der Gründung der Königlichen Ballon-Brigade große Verdienste erworben hatte. Es wird von ihm gesagt, dass er unerschütterlich sei und selbst in größter Gefahr so kühl, dass es ihn sichtbar friert. In Agentenkreisen ist er bekannt für seine Schlagfertigkeit und für die seltsame Angewohnheit, *an seinem linken Ohrfläppchen zu zupfen*.



**Agent X** ist extrem durchtrieben, extra hinterhältig und von exquibler Bosheit. Niemand kennt Einzelheiten aus seiner finsternen Vergangenheit, aber auch er soll sich in Venedig aufhalten. Er ist ein absoluter Profi, völlig unbestechlich, und von geradezu perfekter Gefühllosigkeit. Äußerlich ist er so farblos, dass seine Konturen bereits zu zerfließen beginnen, wenn er vor einer Roufartoptete steht. Das würde ihn perfekt machen, wäre da nicht sein *zwanghaftes Stirnrunzeln*.

**Madame Zia Zia** behauptet von sich, sie sei in jungen Jahren eine gefeierte Ballerina gewesen. In Wirklichkeit ist sie aber als Schlangemensch aufgetreten, was vielleicht ihre verbogene Persönlichkeit erklärt. Es wird ihr auch die Beteiligung an einigen zweifelhaften Geschäften nachgesagt, wofür aber die örtlichen Behörden gar kein Interesse zeigen. Jeder weiß, dass sie eine Spionin ist und derzeit mit dem berühmten Agent X zusammenarbeitet. Sie selbst hält sich für so *bedarfen*, dass sie oftmals *anderen gegenüber die Nase rümpft*.



Und noch eine fünfte Figur mischt sich ins Spiel: der neugierige **Botschafter**. Er ist stets freundlich, von angenehmer Uneffektivität, und liebt es, auf jeder Party irgendwelche Gesprächsfetzen aufzuschnappen, die er dann sorgsam notiert und im Botschaftsafe hinterlegt – direkt neben der super geheimen Mega-Liste, von der er unerklärlicherweise immer eine Mikrofilm-Kopie in seiner Westentasche mit sich herumträgt.

## DAS SPIEL IM ÜBERBLICK

**INKOGNITO** ist ein Spiel für 3 bis 5 Spieler.

Das Ziel jedes Agenten ist, zusammen mit einem Partner oder einer Partnerin eine Mission zu erfüllen. Zu Spielbeginn wissen die Spieler noch nicht, welche Mission sie zu erfüllen haben.

Beim Spiel zu viert übernimmt jeder Spieler die Rolle eines der vier Geheimagenten. Zwei Charaktere bilden dabei jeweils ein Team:

**Lord Fiddlebottom** arbeitet immer mit **Colonel Bubble** zusammen und **Agent X** mit **Madame Zia Zia**.

Jeder Geheimagent wird durch eine von vier Spielfiguren verkörpert, die in unterschiedlicher Gestalt erscheinen: lang, kurz, dick und dünn. Nur eine dieser Spielfiguren entspricht dem wahren Charakter. Die anderen drei Spielfiguren sind Spione, die versuchen, die Gegenspieler zu verwirren.

It ein Spieler an der Reihe, schüttelt er das schwarz-weiße Phantom. Die drei Kugelfarben bestimmen drei mögliche Aktionen, die der Spieler ausführen darf, zum Beispiel, ob er seine Spielfiguren auf dem Land- oder Wasserweg fortbewegen darf. Sein Ziel ist, mit eigenen Spielfiguren auf Felder zu ziehen, auf denen bereits eine Figur eines Mitspielers oder der Botschafter steht. Dadurch erhält er das Recht auf Einblick in einige der Karten des anderen Spielers, so dass er durch Kombinieren und Eliminieren auf dessen Identität und Absicht schließen kann.

Zuent gilt es, aus den drei Mitspielern den eigenen Partner herauszufinden. Denn er hat die andere Hälfte der geheimen Botschaft, die zur Erfüllung der gemeinsamen geheimen Mission notwendig ist.

Hat man die Identitäten der anderen Spieler herausgefunden, muss die geheime Botschaft mit dem vermuteten Partner ausgetauscht werden. Nur so erfährt man die finale Mission und was getan werden muss, um diese zu erfüllen.

Sobald ein Geheimagent eines Teams die gemeinsame Mission erfüllt, gewinnen sowohl er als auch sein Partner das Spiel.

Neben den vier Geheimagenten gibt es noch eine weitere Figur, die eine wichtige Rolle spielt: den Botschafter. Durch ihn erhält man ebenfalls Informationen zu den anderen Charakteren. Er ist stets bestens über das Geschehen informiert, weshalb ihn jeder treffen möchte. Er kann sehr nützlich sein um das eigene Vorhaben zu erreichen, aber er hilft auch den Gegenspielern. Deshalb sollte stets darauf geachtet werden, ihn nicht in deren Nähe kommen zu lassen!

Diese neue Ausgabe von **INKOGNITO** bietet neben der Standardvariante für 4 Spieler auch eine Version für

- 3 Spieler, bei der ein Spieler alleine, ohne Partner, spielt.
- 5 Spieler, bei der der fünfte Spieler in die Rolle des Botschafters schlüpft. Sein Ziel ist die Wahrheit über die vier Geheimagenten herauszufinden.

Intuition, Durchtriebenheit und schnelles Kombinieren sind notwendig, um die Intrigen aufzudecken, die Mission zu vollenden und so das Spiel zu gewinnen. Niemand kann sich bei **INKOGNITO** in Sicherheit wiegen .... Bist du dieser Herausforderung gewachsen?

## SPIELINHALT

| Spielbrett

| 16 Spielfiguren in 4 Farben

| Botschafter-Figur

| schwarz-weißes Phantom

| 4 Reisepässe

| Notizblock

32 **Karten** (4 farbige Sätze zu je 8 Karten); jeder Satz besteht aus  
4 **Identitätskarten** (Lord F, Colonel B, Agent X, Madame Z)  
4 **Gestaltkarten** (lang, kurz, dick, dünn)

12 **Geheimkarten**, aufgeteilt in  
4 **Identitätskarten** (wie oben)  
4 **Gestaltkarten** (wie oben)  
4 **Missionkarten** (A, B, C, D)

### Das Spielbrett:

Das Spielbrett zeigt einen Plan von Venedig mit seinen Inseln und Kanälen. Farblich hervorgehoben sind für das Spiel wichtige Spielfelder und Wege:

- 1 **Orange Punkte:**  
Felder, auf denen sich die Figuren während des Spieles fortbewegen.
- 2 **Blaue Punkte:**  
Startfelder der blauen Spielfiguren.
- 3 **Grüne Punkte:**  
Startfelder der grünen Spielfiguren.
- 4 **Rote Punkte:**  
Startfelder der roten Spielfiguren.

- 5 **Gelbe Punkte:**  
Startfelder der gelben Spielfiguren.
- 6 **Schwarzer Punkt mit Botschafterfigur:**  
Startfeld des Botschafters.
- 7 **Orange Linien:**  
Diese Linien stellen die Landwege dar.
- 8 **Blaue Linien:**  
Diese gestrichelten Linien stellen die Wasserwege dar.
- 9 **Nummerierte Punkte:**  
Das sind die Zielfelder, die die Spieler erreichen müssen, um eine Mission zu vollenden.





### Farbige Spielfiguren:

Bei **INKOGNITO** hat jeder Geheimagent eine von vier möglichen Gestalten. Diese werden durch vier verschiedene Spielfiguren der gleichen Farbe (lang, kurz, dick, dünn) verkörpert.

### Der Botschafter:

Er weiß immer irgendetwas über jedermann und teilt diese Informationen auch gerne mit jenen, die ihn zu einem geheimen Treffen bitten. In der Variante für 5 Spieler (siehe Seite 10) übernimmt er eine aktivere Rolle und wird von einem Spieler gespielt.



### Das schwarz-weiße Phantom:

Es zeigt die möglichen Züge für die Spieler an. Jede Kugelfarbe steht dabei für eine andere Aktion.

### Die Reisepässe:

Sie dienen als Sichtchirme und sollen den Spielern helfen, ihre Informationen während der Ermittlungen geheim zu halten (Karten und Notizblatt). Auf der Innenseite jedes Reisepasses sind die Missionen aufgelistet, die es zu erfüllen gilt.



### Notizblatt:

Während des Spieles stellen die Spieler viele Fragen, um so Informationen über die anderen Charaktere zu erhalten. Die Antworten können auf dem Notizblatt notiert werden, um den Überblick nicht zu verlieren.



### Identitäts- und Gestaltkarten:

Diese Karten (4 farbig markierte Sätze zu je 8 Karten) werden von den Spielern benötigt, um auf Fragen der Mitspieler hinsichtlich ihrer wahren Identität und Gestalt zu antworten.



### Geheimkarten:

Diese werden zufällig und verdeckt an die Spieler verteilt und bestimmen ihre wahre Identität, Gestalt und Mission. Jeder Spieler hält diese Karten geheim und bewahrt sie am besten hinter seinem Reisepass auf.



## ZUSAMMENBAU DER FIGUREN

Vor dem ersten Spiel müssen die Spielfiguren, der Botschafter und das schwarz-weiße Phantom wie folgt zusammengebaut werden.

### 1. DIE FARBIGEN SPIELFIGUREN

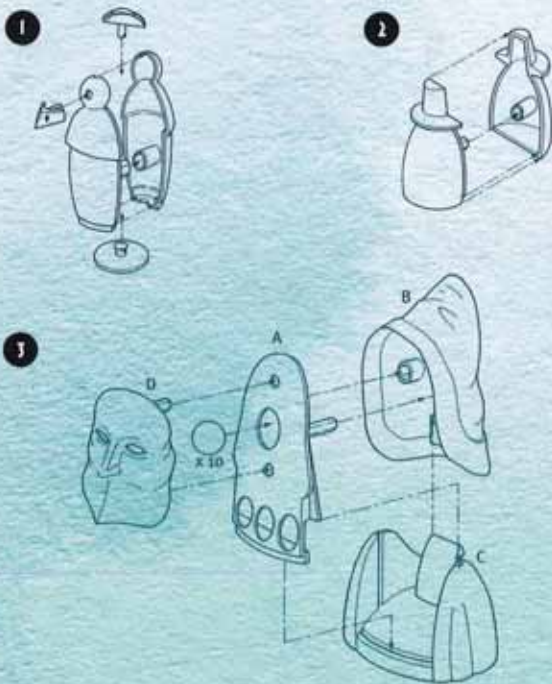
Vordere und hintere Körperhälfte der jeweils farblich und größenmäßig passenden Spielfiguren zusammendrücken. Figur auf Sockel stecken (Abb. 1). Dann Hut und Maske anbringen.

### 2. DIE BOTSCHAFTER-FIGUR

Vordere und hintere Körperhälfte zusammendrücken (Abb. 2).

### 3. DAS SCHWARZ-WEISSE PHANTOM

Teil A und Teil B zusammendrücken und auf Teil C stecken. Die 10 farbigen Kugeln in das Loch von Teil A fallen lassen und dann die Maske auf Teil A drücken (Abb. 3).



## SPIELVORBEREITUNG

Die nachfolgenden Spielregeln gelten für ein Spiel zu viert. Der Spielaufbau und die Spielregeln für das Spiel zu dritt bzw. zu fünf stehen auf Seite 10.

Stellt das schwarz-weiße Phantom in das Lagunengebiet in der oberen linken Ecke des Spielbrettes und die Botschafter-Figur auf das schwarze Startfeld des Botschafters. Das ist die Botschaft.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und bekommt einen kompletten Satz dieser Farbe: 4 Spielfiguren, 8 Karten und 1 Reisepass. Die 8 Karten teilen sich auf in vier **Identitätskarten**, je eine für die verschiedenen Rollen, die zu spielen sind. Die anderen vier Karten sind **Gestaltkarten**, je eine für eine der vier Gestalten, die die Spieler entsprechend ihren Spielfiguren annehmen können: lang, kurz, dick und dünn.

Setzt die Spielfiguren auf die vier Startfelder eurer Farbe.

Jeder Spieler erhält ein Notizblatt und notiert dort die Namen und Farben der Mitspieler am linken Rand neben den oberen drei Blöcken. Der vierte Block ist für den Spieler selbst und dient dazu, Notizen von den Informationen zu machen, die er an seine Mitspieler weitergibt.

Faltet den Reisepass so, das er vor euch als Sichtschirm steht, hinter dem ihr euer Notizblatt ausfüllen könnt. In eurem Reisepass findet ihr eine Liste von geheimen Missionen. Während des Spieles werdet ihr herausfinden, welche Mission ihr zu erfüllen habt.

Von den 12 grauen Geheimkarten nimmt ein Spieler die vier Identitätskarten, mischt sie und verteilt verdeckt eine an jeden Mitspieler (und an sich selbst). Der nächste Spieler macht dasselbe mit den vier Gestaltkarten, der dritte Spieler wiederholt den Vorgang mit den Missionkarten. Damit hat jeder Spieler folgende Informationen:

- 1 **Identitätskarte**, die ihm sagt, welchen der vier Agenten er repräsentiert.
- 1 **Gestaltkarte**, die ihm zeigt, welche seiner vier Spielfiguren sein wirkliches Ich ist. (Die anderen drei Spielfiguren dienen dann lediglich dazu, die wahre Identität zu verschleiern.)
- 1 **Missionkarte**, die - zusammen mit der Missionkarte des bislang noch unbekanntem Spielpartners - enthüllt, wie man das Spiel gewinnen kann.

Halte diese Informationen stets vor euren Mitspielern geheim, es sei denn, ihr wollt sie absichtlich weitergeben!






## SPIELABLAUF

Der Startspieler wird bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.  
Bist du am Zug, fñhrt du die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Ziehen
2. Andere Figuren treffen und Fragen stellen

### 1. ZIEHEN

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du das schwarz-weiÙe Phantom, schñttelst es krãftig und stellst es dann wieder stabil auf den Tisch. 3 farbige Kugeln erscheinen unterhalb der weiÙen Maske, die fñ folgende Aktionen stehen:

-  Du darfst eine deiner Spielfiguren auf dem Landweg (orange Linien) 1 Feld weiterziehen.
-  Du darfst eine deiner Spielfiguren auf dem Wasserweg (blaue gestrichelte Linien) 1 Feld weiterziehen.
-  Du darfst eine deiner Spielfiguren auf dem Land- oder Wasserweg 1 Feld weiterziehen.
-  Du darfst eine Spielfigur eines Mitspielers auf dem Land- oder Wasserweg 1 Feld weiterziehen.
-  Du darfst den Botschafter auf dem Land- oder Wasserweg 1 Feld weiterziehen.



**Anmerkung:** Es ist nicht verpflichtend alle drei Aktionen auszufñhren.

Bist du mit dem Ziehen fertig, darfst du mit dem Treffen anderer Figuren und Fragen stellen fortfahren (siehe Seite 7).

### EIGENE SPIELFIGUREN ZIEHEN

Die **orangefarbenen, blauen und weiÙen** Kugeln kñnnen beliebig auf eigene Spielfiguren aufgeteilt werden. Zum Beispiel: eine Spielfigur 3 Felder weiterziehen oder drei Spielfiguren jeweils 1 Feld weiterziehen oder eine Spielfigur 2 Felder und eine andere 1 Feld weiterziehen.

### Erlaubt ist.




- die eigene Spielfigur auf ein Feld zu ziehen, das von einer Spielfigur eines Mitspielers besetzt ist.
- die eigene Spielfigur auf das Feld zu ziehen, auf dem der Botschafter steht.
- an anderen Spielfiguren vorbei zu ziehen, ohne auf dem entsprechenden Feld stehen zu bleiben.

### Nicht erlaubt ist.

- die eigene Spielfigur auf ein Feld zu ziehen, das von einer eigenen Spielfigur besetzt ist.
- wãhrend eines Zuges mehr als eine Spielfigur derselben Farbe zu treffen.

## BEISPIEL FñR ZIEHEN

Leo hat die grñnen Spielfiguren. Er schñttelt das schwarz-weiÙe Phantom. Die Kugeln zeigen die Farben orange, blau und weiÙ.

-  Mit der orangefarbenen Kugel zieht er eine seiner Spielfiguren nãher zur Botschaft (1).
-  Er zieht eine andere eigene Spielfigur ùber den Kanal auf das Feld #4 (2).
-  Mit der weiÙen Kugel setzt er den Zug der zuvor ùber den Kanal gezogenen Spielfigur auf dem Landweg fort und zieht auf das blaue Feld. Das gibt ihm die Mñglichkeit, dem Mitspieler mit den blauen Spielfiguren Fragen zu stellen.

## ANDERE SPIELFIGUREN ZIEHEN

Zeigt das schwarz-weiße Phantom eine **schwarze** Kugel, darfst du den Botschafter 1 Feld auf dem Land- oder Wasserweg weiterziehen. Endet der Zug auf einem Feld, das von deiner eigenen Spielfigur besetzt ist, darfst du ihm Fragen stellen. Es ist nicht erlaubt, den Botschafter auf ein Feld zu ziehen, das von einer Spielfigur eines Mitspielers besetzt ist.

Zeigt das schwarz-weiße Phantom eine **lila** Kugel, darfst du eine Spielfigur eines Mitspielers 1 Feld auf dem Land- oder Wasserweg weiterziehen. Ziehst du die Figur auf ein Feld, das von einer eigenen Spielfigur besetzt ist, ermöglicht dir das, Informationen von diesem Spieler zu erhalten. Es ist nicht erlaubt, die Spielfigur des Mitspielers auf ein Feld zu ziehen, das von einem anderen Mitspieler oder dem Botschafter besetzt ist.

## ANDERE FIGUREN TREFFEN UND FRAGEN STELLEN

Um Informationen zu erhalten solltest du versuchen, Felder zu erreichen, die bereits von anderen Agenten oder vom Botschafter besetzt sind.

Es gibt zwei Möglichkeiten, andere Figuren zu treffen:

- Du ziehst eine eigene Spielfigur auf ein Feld, auf dem die Spielfigur eines Mitspielers oder des Botschafters steht.
- Du ziehst eine Spielfigur eines Mitspielers oder den Botschafter auf ein Feld, auf dem eine eigene Spielfigur steht. Das ist möglich, wenn das schwarz-weiße Phantom eine schwarze oder lila Kugel zeigt.

Wer eine andere Figur trifft, darf diese befragen. Danach wird diese auf ein anderes Feld gestellt (siehe Verbannung).

**Anstatt Fragen zu stellen, kannst du eine eigene Spielfigur um ein zusätzliches Feld weiterziehen**, egal ob zu Land oder auf dem Wasser. Sie darf dabei aber nicht wieder auf einem Feld landen, das von einer anderen Figur besetzt ist. Das kann vor allem gegen Ende des Spiels nützlich sein, wenn weitere Informationen nicht mehr von Interesse sind.

## ANDEREN AGENTEN FRAGEN STELLEN

Wer die Spielfigur eines Mitspielers trifft, darf Einblick in **3** seiner Karten verlangen. Es gibt folgende Wahlmöglichkeiten:

- Du darfst nach der **Identität** des Mitspielers fragen. Dann muss dieser dir (für die anderen Spieler verdeckt) **2** seiner Identitätskarten und **1** seiner Gestaltkarten zeigen.

**Mindestens eine der 3 Karten muss der Wahrheit entsprechen.**

- Du darfst den Mitspieler nach der **Gestalt** fragen. Dann muss dieser dir (für die anderen Spieler verdeckt) **2** Gestaltkarten und **1** Identitätskarte zeigen.

**Mindestens eine der 3 Karten muss der Wahrheit entsprechen.**

**Zur Erinnerung:** Du darfst während deiner Aktion auch mehrere Spielfiguren verschiedener Mitspieler treffen, von demselben Spieler jedoch höchstens eine Figur.



## BEISPIEL FÜR ZIEHEN

Michael hat die roten Spielfiguren. Er schüttelt das schwarz-weiße Phantom. Die Kugeln zeigen die Farben schwarz, lila und orange.

- Er zieht eine seiner Spielfiguren auf dem Landweg um ein Feld weiter (1).
- Mit der lila Kugel zieht er die gelbe Spielfigur auf das gleiche Feld (2). Nun kann er dem Mitspieler mit den gelben Spielfiguren Fragen stellen.
- Zum Schluss zieht er den Botschafter um ein Feld weiter (3).

### DEM BOTSCHAFTER FRAGEN STELLEN

Wer den Botschafter trifft, kann von einem beliebigen Mitspieler Einblick in **2 Identitäts- oder 2 Gestaltkarten** verlangen. **Eine** davon **mus** der Wahrheit entsprechen.

### AUFZEICHNUNGEN MACHEN

Jede gewonnene Information vermerkst du auf dem Notizblatt im entsprechenden Block der befragten Mitspieler jeweils in einer gesonderten Zeile. Anhand dieser Aufzeichnungen wirst du im Laufe der Spiele die wahren Identitäten der anderen Charaktere herausfinden.

Außerdem ist es ratsam aufzuschreiben, welche der eigenen Karten du welchem Mitspieler gezeigt hast (mit einem anderen Symbol und im vierten Spielerblock des Notizblattes). So verhinderst du, dass du die gleiche Kartenkombination demselben Mitspieler zwei Mal zeigst und für diesen Fehler bestraft wirst.

#### BEISPIEL

Michael ist Lord Fiddlebottom. Er trifft mit einer seiner Spielfiguren eine Figur von Leo und fragt ihn nach seiner GESTALT.

Leo zeigt Michael die Gestaltkarten „kurz“ und „lang“ und die Identitätskarte „Colonel Bubble“. Michael notiert diese Informationen auf seinem Notizblatt und auch Leo hält auf seinem Notizblatt fest, welche Karten er Michael gezeigt hat.

In der nächsten Runde trifft Michael mit einer seiner Spielfiguren den Botschafter. Das ermöglicht ihm Leo nach seiner IDENTITÄT zu fragen. Leo zeigt ihm „Lord Fiddlebottom“ und „Agent X“. Aber Michael selbst ist Lord Fiddlebottom! Da eine der beiden Karten der Wahrheit entsprechen muss, weiß Michael jetzt, dass Leo „Agent X“ ist. Weiter kann er daraus schließen, dass Leo als „Agent X“ „kurz“ oder „lang“ sein muss, da ja auch eine Karte aus der ersten Befragung der Wahrheit entsprechen musste. Michael kann nun diese Erkenntnisse auf seinem Notizblatt notieren und seine Jagd nach noch mehr Informationen fortsetzen.

### KARTENKOMBINATIONEN ZWEIMAL ZEIGEN

Es ist nicht erlaubt, demselben Mitspieler ein weiteres Mal die gleiche Kartenkombination zu zeigen. Zeigst du irrtümlicherweise einem Mitspieler ein weiteres Mal die gleichen drei Karten und dieser bemerkt das,

darfst du ihm nur zwei Karten, also um eine Karte weniger, zeigen, wobei zumindest 1 Karte der Wahrheit entsprechen muss.

Passt dir derselbe Fehler ein drittes Mal, darfst du diesem Mitspieler zur Strafe nur eine Karte zeigen, die demnach der Wahrheit entsprechen muss.

Bestreitet ein Spieler, dass er dir bereits das zweite (oder dritte) Mal die gleichen Karten gezeigt hat, so musst du anhand deiner Aufzeichnungen das Gegenteil beweisen (nicht schummeln!). Kannst du das nicht, musst du dich mit den gezeigten Karten zufrieden geben.

**Auch das Zeigen der gleichen 2er-Kombination anlässlich des Treffens mit dem Botschafter bzw. einer 2er-Kombination, die bereits Teil einer gezeigten 3er-Kombination war, ist eine unzulässige Wiederholung.**

Passt dir das irrtümlicherweise doch, musst du diesem Spieler zur Strafe eine der Wahrheit entsprechende Karte zeigen.

#### BEISPIEL

Leo hat Michael bereits bei einer früheren Befragung die Karten „kurz“, „lang“ und „Colonel Bubble“ gezeigt. Michael trifft nun den Botschafter und fragt Leo (erneut) nach seiner GESTALT.

Leo zeigt ihm wieder die Gestaltkarten „kurz“ und „lang“. Michael zeigt auf, dass Leo ihm diese beiden Karten schon als Teil einer Kartenkombination bei einer früheren Befragung gezeigt hat. Leo muss nun Michael seine wahre Gestalt zu erkennen geben.

### VERBANNUNG

Wer die Spielfigur eines Mitspielers getroffen hat, verbant diese nach der Befragung auf ein beliebiges unnummeriertes und unbesetztes Feld.

Wer den Botschafter getroffen hat, verbant ihn auf ein beliebiges unbesetztes farbiges Feld oder in die Botschaft.

## MISSION VOLLENDEN

Um das Spiel zu gewinnen, muss der Partner identifiziert und die Mission erfüllt und vollendet werden.

### PARTNERSUCHE

Bei **INKOGNITO** ist es zwar wichtig, seine Identität vor den Mitspielern zu verbergen, aber noch wichtiger – und für den Gewinn unerlässlich – ist es, seinen Partner zu finden und sich ihm zu offenbaren.



Im Verlauf des Spieles wirst du ahnen können, wer die anderen Mitspieler sind und mit der Zeit herausfinden, wer von ihnen dein Partner ist. Versuche dann, ihm deine wahre Identität zu offenbaren. Dazu gibt es grundsätzlich zwei Wege:

Entweder zeigst du ihm die manische Angewohnheit des Charakters, den du spielst (z. B. mit dem rechten Auge zwinkern, wenn du Lord Fiddlebottom bist).

Oder du zeigst ihm, sofern du dir seiner Identität absolut sicher bist, bei der nächsten sich ergebenden Gelegenheit anstelle einer oder mehrerer farbiger Karten eine bzw. mehrere graue Geheimkarten.

Wenn du sicher weißt, wer dein Partner ist, ist es wichtig, ihm deine Missionskarte zu zeigen, dadurch die gemeinsame Mission zu enthüllen und zu vollenden. Versuche möglichst bald eine Spielfigur deines Partners zu treffen, damit du seine Hälfte der Botschaft zu sehen bekommst. Dann kennst du deine wahre Mission. Aber pass auf, das du nicht falsch liegst, wer dein richtiger Partner ist!

**Achtung:** Die Anforderung, dass immer mindestens eine gezeigte Karte der Wahrheit entsprechen muss, ist durch das Zeigen einer Missionskarte noch nicht erfüllt; wenigstens eine weitere Karte muss noch wahr sein.

## DIE GEGNER VERWIRREN

Während du deinen Partner suchst, solltest du gleichzeitig versuchen, deine Gegner zu verwirren. Du kannst beispielsweise das Gehabe und die Gewohnheiten der vier Charaktere verwenden, um anderen Spielern echte oder falsche Botschaften zu übermitteln. Nur beim Kartenzeigen ist Ehrlichkeit Pflicht: Mindestens eine Karte muss immer der Wahrheit entsprechen. Ansonsten darf man Verwirrung stiften, so viel man will und kann. Du bist ein Geheimagent, da ist fast alles erlaubt!

Du kannst einen Gegner auch austricksen, indem du ihm deine geheime Missionskarte zeigst, so dass er fälschlicherweise annimmt, du seist sein Partner! Und sicher werden euch im gnadenlosen Agentenkrieg noch viel gemeinere Boheiten einfallen!

Zudem kannst du deine Gegner behindern, indem du ihre Spielfiguren ziehst, wenn das schwarz-weiße Phantom eine lila Kugel zeigt, oder die Verbannungsregel anwendest – so kannst du die fremden Figuren näher an deine eigenen Spielfiguren bringen oder sie vom Botschafter weg bewegen. Versuche stets die Erfüllung der Mission für dein Team zu vereinfachen und für deine Gegner zu erschweren. Eine Mischung aus all diesen Aktionen zusammen mit den Ergebnissen des schwarz-weißen Phantoms bieten zahlreiche Strategien, um deine Ziele zu erreichen und deine Feinde auszubremsen.

## DIE MISSION ERFÜLLEN

Sobald du die Missionskarte deines Partners gesehen hast, könnt ihr die gemeinsame geheime Mission erfüllen. Suche in der Liste der Missionen in deinem Reisepass die Zeile, die sowohl deinen Code als auch den deines Partners enthält. Nun weißt du, was zu tun ist, um zu gewinnen!

## ANMERKUNGEN ZUR ERFÜLLUNG DER MISSIONEN

Du darfst eine Mission nur erfüllen, während du am Zug bist.

Beinhaltet die Mission im Reisepass den Namen eines bestimmten Charakters, so muss diese Figur mit der richtigen Gestalt herangezogen werden. Das trifft sowohl dann zu, wenn der genannte Charakter gezogen werden soll (z. B. „Ziehe Lord Fiddlebottom auf das Feld #5.“), als auch wenn der genannte Charakter Ziel einer Mission ist (z. B. „Ziehe eine beliebige Spielfigur zu Agent X.“).

Steht in der Mission „eine beliebige Spielfigur“ (z. B. „Ziehe eine beliebige Spielfigur zum Botschafter.“), darfst du eine beliebige der acht Spielfiguren deines Agententeams heranziehen, um die Mission zu vollenden.

### BEISPIEL

Du bist Lord Fiddlebottom und hast die Missionskarte „B“. Dein Partner, Colonel Bubble, hat die Karte „D“. Laut Informationen im Reisepass ist eure gemeinsame Mission folgende:

„Ziehe Colonel Bubble auf das Feld #1.“

Um die Mission zu erfüllen, muss sich der richtige Colonel Bubble (also in der richtigen Gestalt) auf dem mit #1 markierten Feld befinden.

Daraus kannst du schließen, dass Madame Zia Zia und Agent X entweder die Mission A-C oder C-A haben. Also weißt du, dass du jede Annäherung fremder Figuren an Colonel Bubble strikt vermeiden musst.

## SPIELENDE

Das Team, das zuerst seine gemeinsame Mission erfüllt, gewinnt das Spiel. Dies ist der Fall, wenn einer der beiden Partner am Zug ist und die entsprechende Bedingung aus dem Reisepass erfüllt.

Der Sieg wird verkündet durch den Ausspruch: „Mission erfüllt!“ und durch demonstratives Händeschütteln der beiden Partner.

Allerdings muss dann bewiesen werden, dass es sich tatsächlich um die richtigen Partner und die richtige Mission handelt. Wenn nicht, gewinnen die beiden anderen Spieler!

Aber was passiert, wenn du (z. B. als Lord Fiddlebottom) einem Spieler die Hand schütteln willst und dieser dies verweigert? Ist der Spieler dein tatsächlicher Partner (Colonel Bubble), hast du Pech gehabt, und das gegnerische Team gewinnt.

Ist der Spieler nicht dein wirklicher Partner (z. B. Agent X), dann hast du ebenfalls Pech gehabt und dein wirklicher Partner noch dazu.

Dann gewinnt nämlich der andere Spieler (Agent X) mit seinem Partner (Madame Zia Zia).

## VERSION FÜR 3 SPIELER

Die Polizei hat eine Preisveröffentlichung herausgegeben, nach der sie einen Spion unter Arrest hält. Der Agent werde an einem geheimen Ort verhört, und es sei noch zu früh, etwas über seine Identität zu sagen. Dazu der Botschafter: "Ich werde allen Schmutz aufwühlen, bis wir das Leck gefunden haben ...".

Eigentlich ist **INKOGNITO** für 4 Spieler gedacht. Trotzdem macht auch die Version für 3 Spieler teuffischen Spaß. Ein Partner eines Agenten wurde verhaftet. Ist er dein Partner, so kannst du deine Mission nicht erfüllen und musst daher aus Venedig fliehen, bevor es zu spät ist! Andernfalls musst du deine Mission vollenden, bevor auch dir die Polizei auf die Schliche kommt!

### DIE REGELN

Die Spielfiguren, Karten und der Reisepass einer Farbe werden aus dem Spiel genommen.

Zu Anfang werden die Karten wie gewohnt auf vier Spieler verteilt. Ein Satz Karten wird jedoch beiseite gelegt. Das Spiel verläuft ganz normal, bis die Spieler entdecken, dass entweder einer der beiden Mitspieler sein Partner ist, oder dass sie auf sich allein gestellt sind.

Hast du einen Partner, beendest du das Spiel wie im Spiel zu viert, mit folgender Ausnahme:

- Wenn sich deine Mission auf den fehlenden Charakter bezieht, überträgt du alles sinngemäß auf den Alleinspieler.

### BEISPIEL

Die Mission für das Team Madame Zia Zia und Agent X lautet, mit einer ihrer Spielfiguren auf ein Feld mit Colonel Bubble zu gelangen (Mission C-A).

Da aber Colonel Bubble nicht mitspielt, müssen sie eine ihrer Spielfiguren auf ein Feld mit Lord Fiddlebottom ziehen.



Spielst du ohne Partner, dann ist deine Mission: Verlasse Venedig auf dem schnellsten Wege! Das bedeutet, dass du als

- Lord Fiddlebottom Feld #5
- Colonel Bubble Feld #1
- Madame Zia Zia Feld #4
- Agent X Feld #6

erreichen musst. D. h., die jeweilige Spielfigur muss sich zur Erfüllung der Mission auf dem entsprechenden Feld befinden. In deinem Reisepass sind diese Felder mit einer kleinen, laufenden Figur vermerkt.

## VERSION FÜR 5 SPIELER

Der Botschafter ist besorgt über die große Anzahl von Spionen, die sich derzeit in Venedig aufhalten. Planen die etwa eine üble Tat? Er beschließt sie zu entlarven, ihre wahre Identität herauszufinden und sie der Polizei zu melden, bevor sie ihre schändliche Absicht in die Tat umsetzen ... Und das gelingt ja wohl nur, wenn man vorgibt, ihr Verbündeter zu sein!

Eine wesentliche Innovation dieser neuen Ausgabe von **INKOGNITO** ist die Spielvariante für 5 Spieler.

### DIE REGELN

Das Spiel ist sehr ähnlich der Variante für 4 Spieler mit dem Unterschied, dass der fünfte Spieler die Rolle des Botschafters übernimmt.

### DER SPIELZUG

Der Spieler des Botschafters verwendet nicht das schwarz-weiße Phantom. Ist er am Zug, zieht er den Botschafter ein- oder zweimal, egal ob auf dem Land oder Wasser.

Trifft der Botschafter auf eine andere Spielfigur, darf er Einblick in 2 Identität- oder 2 Gestaltkarten verlangen. Mindestens eine der beiden Karten muss der Wahrheit entsprechen. Dennoch verbannt der Botschafter die Figur auf ein beliebiges unnummeriertes und unbesetztes Feld auf dem Spielbrett.

Ist ein anderer Spieler an der Reihe und zeigt das schwarz-weiße Phantom eine schwarze Kugel, hat diese den üblichen Effekt: Der Botschafter darf auf dem Land- oder Wasserweg um 1 Feld weitergezogen werden.

Verwendet ein Mitspieler die Botschafter-Figur dazu, einem anderen Agenten Fragen zu stellen, so muss dieser Spieler zunächst seine Karten dem Spieler, der die Rolle des Botschafters innehat, zeigen. Dieser sieht sich die Karten an und gibt sie dann an den Fragesteller weiter. Auf diese Weise erhält der Botschafter Informationen zu den anderen Spielern auch dann, wenn seine Figur zu diesem Zweck genützt wird, er selbst aber nicht am Zug ist.

### SPIELENDE

Das Ziel des Botschafters ist, die wahren Identitäten und Gestalten der anderen vier Spieler herauszufinden, bevor ein anderes Team seine Mission vollendet.

Ist er sich sicher, alle notwendigen Informationen gesammelt zu haben, erklärt er dies laut mit den Worten: „Ich weiß, wer ihr seid ...“ und hält die Identitäten und Gestalten jeder Spieler auf seinem Notizblatt fest. Das Spiel geht normal weiter, bis eines der beiden Agententeams „Mission erfüllt!“ verkündet. Daraufhin legt der Spieler des Botschafters sein Notizblatt offen dar und nennt die wahren Identitäten und Gestalten der vier Spieler. Liegt er richtig, gewinnt er das Spiel, andernfalls wird nach den Spielregeln wie beim Spiel zu viert vorgegangen, um die Gewinner zu bestimmen.

Verlangt deine Mission bei dieser Spielvariante „Ziehe den Botschafter“ auf ein bestimmtes Feld, ersetze sie durch „Ziehe einen deiner Agenten“ auf das besagte Feld. Das heißt, du hast die Mission erfüllt, wenn du mit einer der beiden Spielfiguren deines Teams (in der richtigen Gestalt) auf das entsprechende Feld ziehst.

# Inkognito

## DANKSAGUNG

**Design & Entwicklung:** Leo Colovini & Alex Randolph

**Gestaltung:** Studio Tapiro

**Leitung Gestaltung:** Fabio Maiorana

**Grafikdesign & Layout:** Peter Gifford (UniversalHead.com)

**Bearbeitung und Betreuung:** Roberto Di Meglio und Fabrizio Rolla

**Produktion:** Roberto Di Meglio

Spezieller Dank geht an Roberto Grasso und Leonardo Rina für ihre Unterstützung und wertvollen Anregungen bei der Entwicklung dieser Neuauflage.



Vertrieb in Österreich und Deutschland:  
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne  
Hütteldorfer Straße 229-231  
A-1140 Wien  
[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)



Licensed by Studiogiochi. © 2013 Ares Games Srl.  
Inkognito™ is a trademark of Ares Games Srl.  
All Rights Reserved. Made in China.  
[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.  
Enthält verschluckbare Kleinteile, Erstickungsgefahr.  
Adresse bitte aufbewahren.



