

INKOGNITO™

THE CARD GAME





INTRODUKTION

Vi befinder os i Venedig under Karnevalet. Skjult iblandt de festlige mængder er fire verdensberømte hemmelige agenter: Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Agnet X og Madame Zsa Zsa. Alle fire er fremragende til at forklæde sig og er her på en vigtig mission for at skabe kontakt til den mægtige og mystiske person, kendt som "the Grand Old Man". For at gøre dette skal de finde kombinationen til en boks, der indeholder information om hans færden.

Inkognito: kortspillet er et spil fyldt med hemmeligheder, løgne og detektivarbejde for 2-5 spillere. Spilletiden er ca. 10-20 minutter.

SPILLETS FORMÅL

I begyndelsen af spillet får hver spiller hemmeligt tildelt en identitet som en af de fire forklædte agenter (Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Agent X eller Madame Zsa Zsa.) Hver agent har en partner, der er forklædt i masserne af karnevalet. Du skal du finde ud af hvilken spiller der er din partner før du kan bryde koden og vinde spillet.

I Venedig befinder der sig også **Ambassadøren**, den perfekte gentleman. Han deltager ikke i spillet men agenterne kan indhente vigtig information fra ham.

Udover en identitet får hver spiller også i hemmelighed tildelt et af fire **Kode numre** (13, 24, 47 eller 36). Hvert kode nummerer en del af boksens kombination, som du skal bruge for at vinde spillet. Du ved hvilket nummer du selv har, men du skal udlede koderne fra de andre spillere.

For at vinde spillet skal du 1) finde ud af hvilken spiller der er din partner, og derefter samle de fire dele af koden til boksen i den rigtige rækkefølge. Så når du endelig er i stand til at møde med din partner alene i Venedigs gader, så må du forsøge at bruge din kombination til at åbne boksen. Hvis din kombination er korrekt vinder du spillet

AGENTERNE OG DERES PARTNERE

Vigtigt: Lord Fiddlebottom og Colonel Bubble er altid partnere og Agent X og Madame Zsa Zsa er altid partnere. Disse partnerskaber er altid de samme fra spil til spil. Hvis din identitet for eksempelvis er Lord Fiddlebottom ved du at din partners identitet er Colonel Bubble.

KOMPONENTER

- **Identitets Kort:** Disse 20 kort har portrætterne af de fire hemmelige agenter og er opdelt i 5 farver. Fire sæt er i farver som spillerne skal bruge og det femte er sort. I begyndelsen af spillet skal hver spiller hemmeligt blive tildelt et af de sorte Identitets kort, hvilket viser hans rigtige identitet.
- **Kode Kort:** Disse 20 kort viser de 4 numre til boksens kombination og er opdelt i 5 farver. Fire sæt er i farver som spillerne skal bruge og det femte er sort. I begyndelsen af spillet får hver spiller et af de sorte Kode kort, hvilket viser spilleren hans del af kombinationen.
- **Placerings Brikker:** Disse 25 brikker viser kendte steder i Venedig og er opdelt i 5 farver. Fire sæt er i farver som spillerne skal bruge og det femte er sort (hvilket bestemmer Ambassadørens bevægelser).
- **Opklarings Ark:** Hver spiller bruger et af disse ark til at notere hans afklaringer i løbet af spillet (se illustrationen "Opklarings Ark"). Bemærk at hver spiller vil få brug for hver deres egen blyant eller kuglepen (ikke inkluderet) for at kunne tage noter.
- **Skærme:** Hver spiller får en af disse skærme for at gemme hans Opklarings Ark fra de andre spillere. Under spillet, placer dit Opklarings Ark bag skærmen som vist i diagrammet.

IDENTITETS KORT



KODE KORT



PLACERINGS BRIKKER



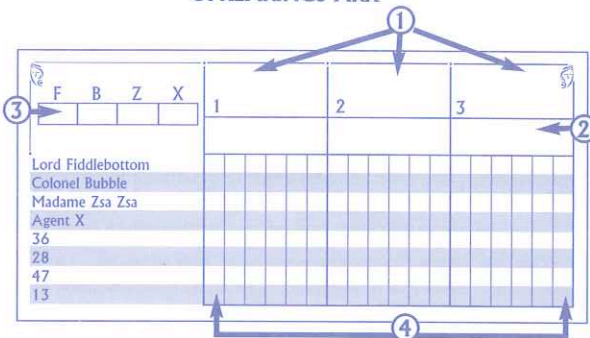
INKOGNITO MED 4 SPILLERE

Nedenfor er instruktionerne for opsætning og spil med 4 spillere. Instruktionerne for 3 eller 5 spillere er beskrevet i slutningen af disse regler.

Opsætning

1. Hver spiller vælger en farve (rød, blå, grøn eller gul) og modtager det følgende:
 - Skærmen i hans farve
 - De 4 identitets kort i hans farve
 - De 4 nummer kort i hans farve
 - De 5 placerings brikker i hans farver
 - 1 Opklarings Ark
2. Skriv de andre spilleres navne og farve på Opklarings Arket og gem det bag din skærm. **Husk: Det du skriver ned på dit Opklarings Ark skal holdes hemmeligt fra de andre spillere.**
3. Bland de 4 sorte identitets kort og giv et kort med forsiden nedad til hver spiller. Kig på det kort du modtager. Det viser hvilken af de fire agenter du repræsenterer; dette er din **sande identitet**. Du må ikke vise dette kort til de andre spillere med mindre du tvinges til dette af Ambassadøren (som forklaret senere i disse regler), og du må ikke kigge på andre spilleres sorte identitets kort.
4. Bland de 4 sorte Kode kort og giv et kort med forsiden nedad til hver spiller. Kig på det kort du modtager. Det viser hvilken af de fire dele af kombinationen du har; dette er dit **sande Kode nummer**. Du må ikke vise dette kort til de andre spillere og du må ikke kigge på andre spilleres nummer kort undtagen hvis det er tilladt af Ambassadøren (som forklaret senere i disse regler).

OPKLARINGS ARK



1. I begyndelsen af spillet skriv de andre spilleres navne ned i felterne 1,2 og 3. Rækkefølgen du skriver navnene i betyder ikke noget.
2. Hver spiller er hemmeligt tildelt et af fire identiteter (Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Madam Zsa Zsa eller Agent X). Når du opdager en spillers sande identitet, noter det på denne linje under den tilsvarende spillers navn.
3. Hver agent besidder et af fire kode numre. Når du opdager en agents kode nummer, noter det her under det bogstav der svarer til agenten. Skriv Lord Fiddlebottoms nummer i det første felt, Colonel Bubbles i det andet, Madam Zsa Zsa's i det tredje og Agent X's nummer i det fjerde felt. Rækkefølgen som koden optræder i disse felter er den korrekte rækkefølge til at åbne boksen og til at vinde spillet.
4. Hver gang du "mødes" med en anden spiller, noter i disse kolonner hvilke af disse kort (oplistet til venstre) den anden spiller viser dig og hvilke kort du viser spilleren. Lav et kryds ud for de kort du ser, og lav et "O" ud for de kort du viser. **Bemærk:** Du bør bruge en forskellig kolonne for hvert møde.

5. Skriv din sande kode i feltet under dit initial (eksempelvis F for Fiddlebottom) i det øverste venstre hjørne af dit Opklarings Ark. Dette vil vise dig hvordan dit sande kode nummer passer ind i kombinationen.

Eksempel: Per er tildelt det sorte "Colonel Bubble" identitets kort og det sorte "13" kode nummer. Han skriver 13 under bogstavet B i det øverste venstre hjørne af hans Opklarings Ark. Da han er Colonel Bubble ved Per at hans partner er spilleren, der har fået Lord Fiddlebottom. For at vinde skal Per finde ud af hvilken spiller det er og finde den korrekte rækkefølge på koden til boksen.

6. Bland de 5 sorte placerings brikker og læg dem i en bunke tæt ved spille området med forsiden nedad. Disse brikker er hvor Ambassadøren opholder sig.

Spillets Gang

Hver tur er opdelt i 4 trin, der hver skal gennemføres af alle spillerne inden det næste trin startes. Når først alle spillerne har gennemført det sidste trin er turen ovre og en ny begynder. I begyndelsen af spillet vælg tilfældigt en spiller der skal starte.

Trin 1: Vælg en placering

Den første spiller begynder turen med at vælge en placering fra hans uspillede placerings brikker og lægger denne placering med forsiden opad foran sig. Efter han har valgt sin placering, vælger spilleren til venstre hans placering osv. Når alle fire spillere har spillet en placerings brik, så afsløres den øverste brik i Ambassadørens bunke med placeringer. **Dette er Ambassadørens placering i denne tur.** **Eksempel:** Karsten vil besøge "Rialto", så han vælger hans "Rialto" placerings brik og placerer den foran sig med forsiden opad..

Tip: Formålet med at vælge en placering er at mødes alene med enten Ambassadøren eller en anden agent (som forklaret nedenfor). En del af strategien er derfor at se hvilke steder de andre spillere besøger (eller udrede hvilke steder du tror de vil besøge) og vælg din placering efterfølgende. I senere runder, når flere placerings brikker er spillet, kan du lettere regne ud hvor de andre spillere (eller Ambassadøren) kan være baseret på hvilke placerings brikker der er allerede er brugt.

Trin 2: Undersøgelse

Efter alle spillere har afsløret deres placering, kan en eller to **undersøgelser** forekomme. Hvis du mødes alene med Ambassadøren eller en anden agent, kan hemmelig information indhentes. Dette kan kun ske hvis:

- To agenter mødes **alene** (uden Ambassadøren) på den samme placering eller
- En agent og Ambassadøren mødes **alene** på den samme placering.

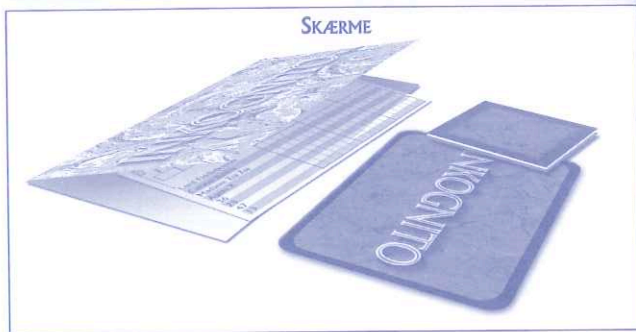
Med andre ord betyder dette at hvis den samme placering (for eksempel "Rialto") kommer frem på *præcis* to brikker, kan spillere på *den placering* indhente hemmelige informationer fra hinanden. Denne information kan hjælpe dem med at udrede de andre spilleres ægte identiteter og hvilke dele af kombinationen de har

Hvis **præcis** spillere afslører den samme placering **skal de udveksle information**. Hvis **præcis** en spiller afslører den samme placering som Ambassadøren må han **stille spørgsmål til Ambassadøren**.

To Agenter Mødes

Hvis præcis to spillere afslører den samme placerings brik skal de nu udveksle information. Hver spiller vælger to kort i hans farve. (Disse kan være identifikations kort nummer kort eller en kombination af de to.) Et af disse kort **skal være sandt** (svare til et af hans sorte kort) og det andet **skal være falskt**.

Hvis præcis to spillere afslører den samme placerings brik skal de nu udveksle information. Hver spiller vælger to kort i hans farve. (Disse kan være identifikations kort nummer kort eller en kombination af de to.) Et af disse kort skal være sandt (svare til et af hans sorte kort) og det andet skal være falskt.



Eksempel: Rob og Brian afslører begge brikken med placeringen "Rialto". Ingen af de andre spillere (eller Ambassadøren) afslører denne brik, så derfor mødes to af dem alene og de skal nu udveksle information. Brian vælger fra kortene i hans farve, "Madame Zsa Zsa" og nummeret "13". (Identiteten er falsk men nummeret er sandt.) Han afleverer disse kort til Rob. Samtidigt afleverer Rob to kort til Brian: "Agent X" og "Lord Fiddlebottom" (Hvor en er Rob's sande identitet).

Under spillets gang må du mødes med den samme agent mere end en gang. Når dette sker **må du ikke vise ham de præcis samme kort som du allerede har vist ham**. Mindst et af kortene skal være forskelligt.

Spørgsmål til Ambassadøren: En agent møder Ambassadøren Hvis kun en spiller vælger og afslører en placering der matcher Ambassadørens, så mødes denne spiller med Ambassadøren alene og må stille spørgsmål vedrørende de andre agenter. Denne spiller **må** forlange at en af de andre agenter viser ham et af hans sorte kort. *Det betyder, at spilleren straks vil modtage et stykke information der er garanteret som værende sandt.* Hvis den samme spiller er målet for Ambassadørens spørgsmål ved flere lejligheder, må denne spiller vise det samme kort så mange gange han har lyst. (Og gør klogt ved at gøre dette.)

Eksempel: David afslører "San Marco" som hans placering og Ambassadørens placering er også "San Marco". Ingen af de andre spillere har valgt denne brik, så David mødes alene med Ambassadøren her og må stille spørgsmål. Ved at bruge Ambassadørens magt, kræver David at Rob viser ham et sort kort. Rob viser ham det sorte "Lord Fiddlebottom" kort, mens han sørger for at de andre spillere ikke ser det. David kigger på kortet og ved nu at Rob er Lord Fiddlebottom. Han afleverer kortet tilbage til Rob.

Hvis to agenter mødes på *en* placering og to *andre* agenter mødes på en anden placering så udveksler parret med den **første spiller først** (eller de må erklære at de er klar til at åbne boksen først.)

Trin 3: Opdatering af Dit Opklarings Ark

Efter hvert møde, noter på dit opklarings ark hvilke kort du blev vist. Brug en separat kolonne for hvert møde og for at undgå at vise det samme par kort til den samme spiller noter hvilke kort du viste den anden spiller med et X og dem du viste til andre spillere med et O.) Se eksemplet for nærmere detaljer.) **Husk: Det du skriver ned på dit opklarings ark skal holdes hemmeligt for alle andre spillere.**

Trin 4: En Ny Tur Begynder

Efter placerings brikkerne er spillet, alle undersøgelser er gennemført og alle spillere er færdige med at notere på deres opklarings ark er turen ovre. De afslørede placeringer **forbliver på bordet med forsiden opad** med mindre alle 5 placeringer er blevet besøgt, hvilket så medfører at alle spillere samler deres placerings brikker op igen og Ambassadørens brikker blandes sammen i en ny bunke

Spilleren til venstre for den første spiller er den nye første spiller og en ny tur begynder forfra med Trin 1.

SPILLETS AFSLUTNING

For at vinde spillet skal du lægge de fire dele af boksens kombination sammen i den rigtige rækkefølge og så mødes alene med din partner og forsøge at åbne boksen.

Kombinationen til Boksen

Efterhånden som du finder ud af hvilke numre de andre spillere besidder, skal du notere dem på dit opklarings ark i rækkefølgen i det øverste venstre hjørne af dit opklarings ark (I feltene under initialerne "F, B, Z, X"). Når du først har opklaret hvilken kode hver agent har, vil du have den rigtige kombination til boksen. Hvis du for eksempel finder ud af at Lord Fiddlebottom (Den første på dit opklarings ark) har nummer "36", så skriv "36" i feltet der svarer til Fiddlebottom på dit opklarings ark (under "F"). Det viser at "36" er det første nummer i kombinationen til boksen.

Åbning af Boksen

Efter du har fundet frem til kombinationen til boksen er spillet ikke slut endnu! Du skal stadig arrangere at mødes alene med din partner en sidste gang (i Undersøgelses trinnet af en tur) og der skal du, i stedet for at udveksle information, erklære at "**Du er min partner og vi åbner boksen**" (eller noget lignende). Så afslører du dit opklarings ark og prøver at åbne boksen og vinder spillet ved at afsløre boksens kombination. Bemærk at din partner ikke kan modsætte sig denne afsløring og du kan heller ikke dele informationer med din partner før denne melding. Hvis du har fundet din partner og koden er korrekt, vinder du og din partner. Ellers vinder det andet hold.

Eksempel: Tommy er Colonel Bubble og han har fundet frem til boksens kombination. Han mødes nu med hans partner, Lord Fiddlebottom på placeringen "Rialto" og afslører hans opklarings ark, mens han erklærer "Rob, du er min partner og jeg åbner boksen. Kombinationen er 36-13-24-47. Rob er Lord Fiddlebottom og har 36, jeg er Colonel Bubble og har 13, Mario er Madame Zsa Zsa og har 24 og David er Agent X og har 47!". Kombinationen er korrekt, så Brian og Rob vinder! Hvis kombinationen var forkert havde Mario og David vundet.

EKSEMPEL PÅ SPIL

Brian er Colonel Bubble og hans nummer er 13. Brian er den første spiller, så han starter med at spille hans "Rialto" brik. Rob til hans venstre spiller også hans "Rialto" brik (forsøger at mødes med Brian her). Mario spiller så "San Marco" og David spiller også "San Marco". Så vender Brian den øverste brik i Ambassadørens placerings bunke, hvilken viser sig at være "San Marco".

Der er nu tre "San Marco" brikker på bordet, så der sker ingenting der. Men Brian og Rob mødes på "Rialto" alene og skal nu udveksle information. Brian viser Rob "Colonel Bubble" (sandt) og "24" (falsk). Rob noterer dette på hans ark men det viser ikke så meget. Rob viser Brian "Lord Fiddlebottom" og "13". Det er meget interessant! Siden Brian selv har nummeret 13, så må Rob være Lord Fiddlebottom og er derfor Brians partner.

Et par runder senere, har Brian fundet ud af nogle andre interessante ting. David er Agent X og derfor er Mario Madame Zsa Zsa. I tillæg er Marios nummer 24 (Brian skrev naturligvis 24 under bogstavet Z i det øverste venstre hjørne af hans ark). Nu mangler Brian kun at finde ud af hvem der har et af de to resterende numre, da han så automatisk vil vide hvem der har det andet - og dette kan nemt ske ved hans næste møde med enten David eller Rob.

EKSEMPEL: BRIANS OPKLARINGS ARK									
	F	B	Z	X	1 DAVID	2 ROB	3 MARIO		
	13	147			X				
Lord Fiddlebottom	X					X		ZSA ZSA	
Colonel Bubble						O			
Madame Zsa Zsa							X		
Agent X		X							
36		O							
28									
47						O		X	
13		O				X		O	

SPILLET MED 3 SPILLERE

Spillet med 3 spillere fungerer ligesom spillet for 4 spillere med følgende forskelle:

- Under opsætning, tildeles en fjerde "blind" spiller en placering på bordet, og modtager kun "hans" 5 farvede placeringer og 2 sorte kort. Et af hans sorte kort placeres på den ene side af hans placerings brikker og det andet sorte kort placeres på den anden side af placerings brikkerne. (Det er vigtigt at holde de to kort separat fra hinanden.)
- Under spillet vælges den blinde spillers placeringer tilfældigt, på samme måde og på samme tid som Ambassadørens.
- Hvis der i undersøgelses trinnet er en anden spiller der møder den blinde spiller alene på en placering, må denne spiller i hemmelighed kigge på en af den blinde spillers sorte kort. Der sker ingenting når Ambassadøren møder den blinde spiller alene.
- For at afslutte spillet, skal du ikke mødes med din partner men bare mødes med *enhver* agent eller Ambassadøren alene. Du må så afsløre navnet på din partner og prøve din kombination. (Bemærk at din partner kan være den "blinde" spiller.)

SPILLET MED 5 SPILLERE

Spillet for 5 deltagere er også temmelig lig med spillet for 4 spillere. Forskellene er oplyst nedenfor:

- Den femte spiller tager rollen som Ambassadøren. Han prøver på hans egen facon at sammensætte kombinationen til boksen og dermed vinde spillet.
- Opsætningen er den samme undtagen Ambassadøren har brug for 2 opklarings ark, da han skal søge information fra alle 4 agenter.
- Under spillets gang, vælger ambassadøren en placering fra hans hånd og placerer den med forsiden nedad foran sig i starten af hver runde. De andre spiller så deres brikker med forsiden opad som sædvanligt, en efter en. Når det er gjort vender Ambassadøren hans brik om.
- Under møder, hvis Ambassadøren mødes alene med en agent på en placering, må den agent, som sædvanlig, forlange at en anden agent viser ham et af hans sorte kort, men han skal så også vise dette kort til Ambassadøren. Hvis Ambassadøren møder to spillere på en placering kan de to spillere ikke udveksle information. I stedet skal hver spiller vise to kort i hans farve til Ambassadøren, som hvis Ambassadøren var en normal spiller. Et kort skal være sandt og et skal være falskt. (Det betyder at Ambassadøren ser fire kort, hvoraf to er sande)
- For at vinde spillet skal en spiller ganske enkelt mødes med en spiller eller Ambassadøren alene og bekendtgøre at han åbner boksen. Hvis du er Ambassadøren, må du mødes med to agenter og stadig prøve din kombination. Ambassadøren har ingen partner så hvis han vinder, er han den eneste vinder.

FLERE SPIL

I 3- og 5-spiller versionerne (og selv i 4-spiller versionen, hvis I har lyst) kan I spille flere spil for at se hvem der vinder, set over flere spil. De vindende partnere af et spil opnår 1 point hver (uanset hvem der offentliggjorde kombinationen). Spil så flere spil efter hinanden med en ny blanding af de sorte kort og et nyt opklarings ark for hvert spil. Den første spiller til at opnå 3 point er den overordnede vinder.

CREDITS

Design: Leo Colovini og Alex Randolph
 Udvikling: Kevin Wilson
 Redigering: Darrell Hardy, Christian T. Petersen og Greg Benage
 Grafisk Design: Brian Schomburg og Scott Nicely
 Kort Illustration: Camille Kuo
 Forside Illustration: Studio Tapiro-Venezia
 Oversættelse: Anders M. Petersen

Inkognito: The Card Game er et varemærke fra Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright © 2003 Fantasy Flight Publishing, Inc. udgivet under licens fra Venice Connection. Alle rettigheder er reserverede. Ingen del af dette produkt må reproducere uden udtrykkelig tilladelse fra udgiveren. For flere opdateringer, organisering og regel diskussion, besøg www.fantasyflightgames.com eller www.midgaardgames.com.