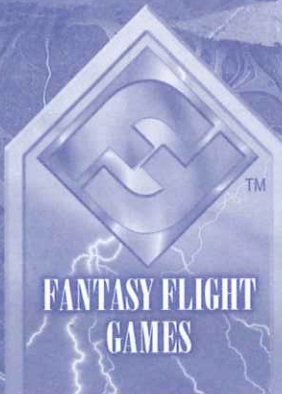


INKOGNITO™

THE CARD GAME





INLEDNING

Det är karnival i Venedig. Bland festmassorna gömmer sig fyra världsberömda agenter: Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Agent X och Madame Zsa Zsa. Alla fyra är mästare i förklädnad och de är här på ett brådskande uppdrag; de måste etablera kontakt med den mäktiga och mystiska personen som går under namnet "Grand Old Man". För att lyckas med detta måste de hitta rätt sifferkombination till kassaskåpet som innehåller upplysningar om var han befinner sig.

Inkognito: Kortspelet är ett spel för 3-5 spelare i åldern 10 år uppåt, där det gäller att ha bra slutledningsförmåga.

SPELETS MÅL

När spelet börjar får varje spelare i hemlighet en av de fyra förklädda agenternas (Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Agent X och Madame Zsa Zsa) **identitet**. Varje agent har en partner som är förklädd i karnivalsmassorna. Du måste komma fram till vilken spelare som är din partner innan du kan knacka sifferkombinationen till kassaskåpet och vinna spelet.

Även den vänliga **Ambassadören** besöker Venedigs karnival. Han deltar dock inte i spelet utan bistår bara agenterna med viktig information.

Förutom en identitet får varje spelare också i hemlighet en av de fyra siffrorna (13, 24, 47 och 36). Varje siffra är en del av sifferkombinationen som krävs för att vinna spelet. Du vet vilken siffra du själv har men du måste lista ut de andra spelarnas siffror.

För att vinna spelet måste du 1) lista ut vilken av de andra spelarna som är din partner och 2) pussla ihop de fyra delarna av sifferkombinationen i rätt ordning. När du till sist träffar din partner ensam på gatorna i Venedig ska ni försöka använda sifferkombinationen för att öppna kassaskåpet. Om ni lyckas har ni vunnit spelet.

AGENTERNA OCH DERAS PARTNERS

Väldigt viktigt: Lord Fiddlebottom och Colonel Bubble är alltid partners och Agent X och Madame Zsa Zsa är alltid partners. Detta skiljer sig aldrig från spel till spel. Om du t ex är Lord Fiddlebottom vet du att din partner är Colonel Bubble.

SPELDELAR

- **Identitetskort:** Dessa 20 kort bär porträtten av de fyra agenterna och är uppdelade i 5 färger. Fyra set är i samma färg som spelarna använder och det femte setet är svart. Vid spelets början får varje spelare i hemlighet ett av de svarta identitetskorten, vilket visar spelarens riktiga identitet.
- **Sifferkort:** Dessa 20 kort är uppdelade i 5 färger och visar de 4 siffrorna i sifferkombinationen. Vid spelets början får varje spelare i hemlighet ett av de svarta sifferkorten, vilket visar spelarens del av sifferkombinationen.
- **Platsbrickor:** Dessa 25 brickor skildrar berömda platser i Venedig och är uppdelade i 5 olika färger. Fyra set är i samma färg som spelarna använder och det femte setet är svart (som bestämmer hur Ambassadören flyttar sig).
- **Anteckningsblock:** Varje spelare ska använda sig av ett anteckningsblock för att notera sina framsteg under spelets gång (se illustrationen "Anteckningsblocket"). Varje spelare måste ha en penna att skriva med (medföljer inte).
- **Skärm:** Varje spelare får en av dessa skärmar för att kunna dölja sitt anteckningsblock från de andra spelarna. Håll anteckningsblocket väl dolt under spelets gång! (se illustration)

IDENTITETS-
KORT

SIFFERKORT

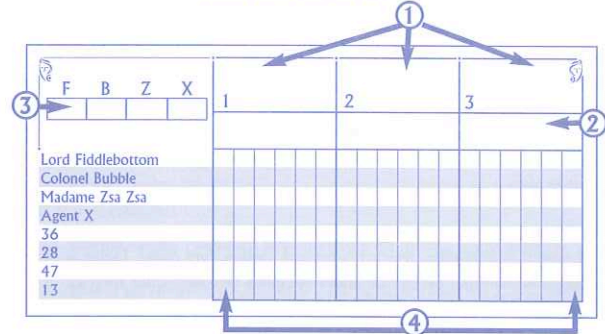
PLATS-
BRICKOR

Nedan beskrivs hur man förbereder spelet samt spelar det med 4 spelare. Hur man spelar med 3 eller 5 spelare beskrivs längre fram i reglerna.

Förberedelser

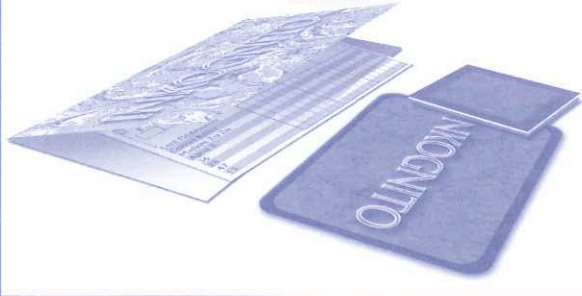
1. Varje spelare väljer en färg (röd, blå, grön eller gul) och får sedan följande:
 - Skärmen i samma färg
 - 4 identitetskort i samma färg
 - 4 sifferkort i samma färg
 - 5 platsbrickor i samma färg
 - 1 anteckningsblock
2. Notera på ditt anteckningsblock namnet och färgerna på de andra spelarna och göm anteckningsblocket bakom din skärm. **Kom ihåg att vad du än skriver på ditt anteckningsblock måste hållas hemligt för de andra spelarna.**
3. Blanda de 4 svarta identitetskorten och ge varje spelare ett kort med framsidan nedåt. Detta kortet visar vilken av de fyra agenterna du är. Detta är din **riktiga identitet**. Du får inte visa detta kortet för de andra spelarna såvida inte Ambassadören tvingar dig (beskrivs senare i reglerna) och du får inte heller titta på de andra spelarnas svarta identitetskort.
4. Blanda de 4 svarta sifferkorten och ge varje spelare ett kort med framsidan nedåt. Titta på ditt kort. Det visar vilken del av sifferkombinationen som du har. Detta är dina **riktiga siffror**. Du får inte visa detta kortet för de andra spelarna och du får inte titta på de andra spelarnas sifferkort, såvida inte Ambassadören tillåter dig (beskrivs senare i reglerna).

ANTECKNINGSBLOCKET



1. I början av varje spel ska du skriva de övriga spelarnas namn i rutorna 1, 2 och 3. Det kvittar i vilken ordning du skriver namnen.
2. Varje spelare får i hemlighet en av de fyra identiteterna (Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Madame Zsa Zsa eller Agent X). När du avslöjar en spelares riktiga identitet skriver du det på denna rad, under spelarens namn.
3. Varje agent har en av de fyra siffrorna till sifferkombinationen. När du kommer fram till en agents siffra ska du skriva den siffran här, under bokstaven som motsvarar agenten. Lord Fiddlebottom är den första rutan, Colonel Bubble är den andra rutan, Madame Zsa Zsa är den tredje rutan och Agent X är den fjärde rutan. Den ordningen som siffrorna visas upp här är den korrekta ordningen till att öppna kassaskåpet och vinna spelet.
4. Varje gång du möter en annan spelare ska du i dessa kolumner notera vilka kort (listade till vänster) som den andre spelaren visar dig och vilka kort du visar honom. Markera kort som du sett med ett "X" och kort som du visat med ett "O". **Observera:** Du bör använda olika kolumner för varje möte.

SKÄRMEN



5. Skriv dina riktiga siffror i rutan under din initial (t ex F för Lord Fiddlebottom) i det övre vänstra hörnet i ditt anteckningsblock. Detta visar var dina siffror passar in i sifferkombinationen..

Exempel: Brian har fått det svarta identitetskortet "Colonel Bubble" och det svarta sifferkortet "13". Han skriver "13" under bokstaven "B" i det övre vänstra hörnet i sitt anteckningsblock. Eftersom Brian är Colonel Bubble vet han att hans partner är den spelaren som fått "Lord Fiddlebottom". För att vinna måste Brian lista ut vilken av de andra spelarna det är samt pussla ihop siffrorna till en korrekt sifferkombination.

6. Blanda de 5 svarta platsbrickorna och lägg dem intill spelområdet i en hög, med framsidan nedåt. Dessa brickor är Ambassadörens platser.

Börja spela

Varje omgång är indelad i fyra steg. Varje steg ska göras klart av alla spelarna innan nästa steg inleds. När alla spelarna gjort klart det sista steget börjar en ny omgång. Vid spelets början ska ni utse vem av spelarna som ska börja.

Steg 1: Välj en plats

Spelaren som utsågs till att börja, väljer en plats från sina ospelade platsbrickor och lägger brickan med framsidan uppåt framför sig. När han valt en plats ska spelaren till vänster om honom göra samma sak, och så vidare. När alla fyra spelarna har spelat ut vars en plats ska den översta brickan i Ambassadörens hög vändas upp. **Detta är var Ambassadören befinner sig i denna omgången.** *Exempel: Brian vill besöka "Rialto" så han väljer sin platsbricka "Rialto" och lägger den med framsidan uppåt framför sig.*

Tips! Meningen med att välja en plats är få träffa antingen Ambassadören eller någon annan agent (beskrivs nedan) mellan fyra ögon. Delar av strategin är därför att se vilka platser de andra spelarna besöker (eller försöka lista ut vilka platser du tror de besöker) och välja din egen plats därefter. I senare omgångar, när flera platser spelats ut kan du lättare lista ut var de andra spelarna (eller Ambassadören) kan tänkas gå, baserat på vilka platser de redan besökt.

Steg 2: Undersöka

När alla spelare avslöjat sina valda platser kan en eller två undersökningar inträffa. Om du ensam har mött Ambassadören eller någon annan agent kan hemlig information erhållas. Detta kan endast ske om:

- Två agenter möts **ensamma** (utan Ambassadören) på samma plats, eller
- En agent och Ambassadören möts **ensamma** på samma plats.

Med andra ord, om samma plats (t ex "Rialto") dyker upp på *exakt* två brickor, får spelarna *på den platsen* utbyta hemlig information med varandra. Denna informationen kan hjälpa dem att avslöja de andra spelarnas sanna identitet och vilka delar av sifferkombinationen de har.

Om exakt två spelare avslöjar samma platsbricka **måste de utbyta information**. Om **exakt** en spelare avslöjar samma platsbricka som Ambassadören **får han förhöra Ambassadören**.

Två agenter möts

Om exakt två spelare avslöjar samma platsbricka måste de utbyta information. Varje spelare väljer två kort i sin färg. (Dessa kort kan vara identitetskort, sifferkort eller en kombination av de två.) Ett av dessa korten **måste vara riktigt** (dvs motsvara ett av spelarens svarta kort) och det andra kortet **måste vara falskt**.

Spelarna skickar sedan över sina två utvalda kort till varandra, så att de andra två spelarna inte kan se dem. Spelarna tittar på korten och lämnar sedan tillbaka dem till varandra igen.

Exempel: Brian och Rob har båda avslöjat platsbrickan "Rialto". Ingen av de andra spelarna (eller Ambassadören) avslöjar samma bricka så därför kommer de Brian och Rob att "mötas ensamma". De ska nu utbyta information. Brian väljer, från korten i hans färg, "Madame Zsa Zsa" och siffran "13". (Identitetskortet är riktigt men sifferkortet är falskt.) Han skickar dessa två kort till Rob. Samtidigt skickar Rob över två kort till Brian; "Agent X" och "Lord Fiddlebottom" (varav ett är Rob's riktiga identitet).

Under spelets gång kommer du troligen att möta samma agent mer än en gång. När detta inträffar **får du inte visa honom exakt samma två kort som du redan har visat honom en gång**. Minst ett av korten måste vara utbytt.

Förhöra Ambassadören: en agent möter Ambassadören

Om endast en spelare avslöjar en platsbricka som motsvarar Ambassadörens plats, möter den agenten Ambassadören ensam och får förhöra honom om de övriga agenterna. Den spelaren **kan** kräva att någon annan agent visar honom ett av agentens svarta kort. **Detta innebär att spelaren omedelbart får information som garanterat är riktig**. Om samma spelare är målet för Ambassadörens förhör flera gånger, får spelaren inte visa samma svarta kort för samma spelare två gånger.

Exempel: David avslöjar platsbrickan "San Marco" och Ambassadörens platsbricka är också "San Marco". Ingen av de andra spelarna avslöjar denna platsbrickan så David möter ensam Ambassadören och får förhöra honom. Genom att använda Ambassadörens makt kräver David att Rob ska visa honom ett svart kort. Rob skickar över det svarta identitetskortet "Lord Fiddlebottom" till David, väl dolt för de andra spelarna. David tittar på kortet och vet nu att Rob är Lord Fiddlebottom. Han lämnar tillbaka kortet till Rob.

Om två agenter möts på en plats och två *andra* agenter möts på en *annan* plats, får det paret som **förstespelaren** ingår i, utbyta information **först** (eller så får de berätta att de ska öppna kassaskåpet först).

Steg 3: Uppdatera ditt anteckningsblock

Efter varje möte ska du notera i ditt anteckningsblock vilka kort du fått se. Använd en separat kolumn för varje möte och för att undvika att visa samma två kort mer än en gång till samma spelare, kan du göra en liten notering om vilka kort du visat i kolumnen. Det är enklast att markera de korten du fått se med ett X och de korten du visat för andra med ett O. (Se exemplet.) **Kom ihåg: Det du skriver i ditt anteckningsblock måste hållas hemligt från de andra spelarna.**

Steg 4: En ny omgång inleds

När alla platsbrickor spelats ut, alla undersökningar har skett och alla spelarna har skrivit i sina anteckningsblock, är omgången över. De avslöjade platsbrickorna **ska ligga kvar på bordet med framsidan uppåt** såvida inte alla fem platser har besökts. Om så är fallet ska varje spelare ta upp sina platsbrickor och Ambassadörens brickor ska blandas och läggas i en ny hög.

Spelaren till vänster om förstespelaren blir nu den nya förstespelaren och nästa omgång inleds, med start på steg 1.

SPELETS SLUT OCH VINNARE

För att vinna spelet måste du först pussla ihop de fyra bitarna till

sifferkombinationen i rätt ordning och sedan möta din partner och försöka öppna kassaskåpet.

Sifferkombinationen

Allt eftersom du upptäcker de andra spelarnas siffror ska du notera dem i ditt anteckningsblock i den ordning som visas i det övre vänstra hörnet (i rutorna under initialerna "F, B, Z, X"). När du väl kommit fram till vilka siffror som alla de andra agenterna har, har du fått fram den korrekta sifferkombinationen. Om du till exempel har fått fram att Lord Fiddlebottom (den första rutan) har siffran "36" måste du skriva "36" i rutan som motsvarar Lord Fiddlebottom i ditt anteckningsblock (under "F"). Detta visar att den första siffran i sifferkombinationen är "36".

Öppna kassaskåpet

Spelet är inte slut, trots att att du kommit fram till den rätta sifferkombinationen! Du måste fortfarande arrangera ett möte med din partner en sista gång (i Undersökningssteget) och sedan istället för att utbyta information tillkänna **"Du är min partner och vi ska öppna kassaskåpet"** (eller något i den stilen). Sedan ska du omedelbart visa ditt anteckningsblock och försöka öppna kassaskåpet och vinna spelet genom att visa upp sifferkombinationen. Observera att din partner inte kan sätta sig emot detta avslöjande och inte heller kan du dela med dig av din information till din partner innan detta utrop. Om du lyckats hitta rätt partner och rätt sifferkombination har du och din partner vunnit. Om inte så vinner det andra laget.

Exempel: Brian är Colonel Bubble och har kommit fram till en sifferkombination. Han möter nu sin partner, Lord Fiddlebottom på platsen "Rialto" och där visar han sitt anteckningsblock samtidigt som han säger "Rob, du är min partner och jag ska öppna kassaskåpet. Den rätta sifferkombinationen är 36-13-24-47. Rob var Lord Fiddlebottom och hade 36, jag var Colonel Bubble och hade 13, Mario var Madame Zsa Zsa och hade 24 och David var Agent X och hade 47!" Sifferkombinationen är korrekt så Brian och Rob har vunnit. Om sifferkombinationen däremot varit felaktig skulle Mario och David ha vunnit.

SPELEXEMPEL

Brian är Colonel Bubble och hans siffra är 13. Brian är förstespelare så han börjar med att spela ut platsbrickan "Rialto". Rob som sitter till vänster spelar också ut "Rialto" (och försöker möta Brian här). Mario spelar sedan "San Marco" och sedan spelar även David "San Marco". Sedan vänder Brian på den översta brickan i Ambassadörens hög vilket visar sig vara "San Marco". Det ligger nu tre stycken "San Marco"-brickor på bordet så inget kommer att ske där. Men Brian och Rob träffas ensamma i "Rialto" och måste nu utbyta information. Brian visar Rob "Colonel Bubble" (riktigt) och "24" (falskt). Rob noterar detta i sitt anteckningsblock men det betyder inte så mycket för honom. Rob visar Brian "Lord Fiddlebottom" och "13". Detta är väldigt intressant! Eftersom Brian själv har siffran 13 måste Rob vara Lord Fiddlebottom och således Brians partner.

| EXEMPEL: BRIANS ANTECKNINGSBLOCK | | | | |
|----------------------------------|----|---|---|---|
| F | B | Z | X | |
| 13 | 47 | | | |
| Lord Fiddlebottom | X | | X | O |
| Colonel Bubble | | | O | |
| Madame Zsa Zsa | | | X | |
| Agent X | X | | | |
| 36 | O | | | |
| 24 | | | | |
| 47 | | | O | |
| 13 | O | | X | O |

Några rundor senare har Brian kommit fram till fler andra intressanta saker. David är Agent X och därför är Mario Madame Zsa Zsa. Han har också kommit fram till att Marios siffra är 24 (Brian skrev 24 under bokstaven Z i det övre vänstra hörnet i sitt anteckningsblock). Det enda Brian behöver göra nu är att komma på vem som har en av de två resterande siffrorna eftersom han då omedelbart skulle veta vem som hade den andra – och detta kan lätt ske nästa gång han möter antingen David eller Rob.

SPELA SPELET MED 3 SPELARE

Spelet för 3 spelare spelas likadant som för 4 spelare med följande undantag:

1. I förberedelserna ska en fjärde "luftspelare" ges en plats vid bordet och ska endast få "sina" 5 färgade platsbrickor och 2 svarta kort. Ett av hans svarta kort ska placeras på ena sidan av hans platsbrickor och det andra svarta kortet ska placeras på den andra sidan av hans platsbrickor. (Det är viktigt att de två korten hålls separerade från varandra.)
2. Under spelets gång ska luftspelarens platsbrickor, i luftspelarens tur, slumpmässigt dras på samma sätt som Ambassadörens platsbrickor.
3. I undersökningssteget får den spelaren som möter luftspelaren på en plats, i hemlighet titta på ett av luftspelarens två svarta kort. Inget händer om Ambassadören ensam möter luftspelaren.
4. Du har ingen partner och för att avsluta spelet behöver du bara träffa någon annan agent eller Ambassadören ensam. Du får sedan prova din sifferkombination.

SPELA SPELET MED 5 SPELARE

Spelet för 5 spelare är också likt spelet för 4 spelare. Undantagen är:

1. Den femte spelaren är Ambassadören. Han ska också, på sitt sätt, försöka pussla ihop rätt sifferkombination och vinna spelet.
2. Förberedelserna är likadana men Ambassadören behöver två anteckningsblock eftersom han letar information från alla 4 agenterna.
3. Under spelets gång ska Ambassadören välja en platsbricka från sin hand och spela ut den med framsidan nedåt, **först i varje ny omgång**. De andra spelarna spelar i vanlig ordning ut sina platsbrickor med framsidan uppåt, en åt gången. När alla är klara vänder Ambassadören upp sin bricka.
4. Om Ambassadören möter en annan agent på en plats får den agenten, precis som vanligt, kräva att en annan agent visar honom ett av agentens två svarta kort, men han måste även visa Ambassadören detta kort.
Om Ambassadören möter två andra agenter på en plats *kan inte* de två andra agenterna utbyta information. Istället måste både agenterna visa två kort i sina respektive färger för Ambassadören, precis som om Ambassadören varit en normal spelare. Ett av dessa korten måste vara riktigt och det andra falskt. (Således får Ambassadören se fyra kort varav två är riktiga.)
5. För att avsluta spelet måste en spelare möta en annan agent eller Ambassadören ensam och sedan tillkänna att han vill öppna kassaskåpet. Om du är Ambassadören får du möta upp till *två* andra agenter på en plats och ändå prova din sifferkombination. Ambassadören har ingen partner så om han vinner, gör han det ensam.

SPELA ETT FLERTAL GÅNGER

I både 3-spelar och 5-spelarvarianterna (och även i 4-spelarvarianten, om man så önskar) kan man spela spelet ett flertal gånger för att se vem som vinner under ett längre lopp. De vinnande parterna i varje spel får 1 poäng var (oavsett vem av dem som avslöjade sifferkombinationen). Spela sedan ett flertal gånger med nya svarta kort och nya anteckningsblock varje gång. Den förste spelaren som får 3 poäng är totalsegrare.

CREDITS

Speldesign: Leo Colovini och Alex Randolph
Utveckling: Kevin Wilson
Redigering: Darrell Hardy, Christian T. Petersen, Greg Benage
Grafisk design: Brian Schomburg och Scott Nicely
Spelkortillustrationer: Camille Kuo
Omslagsillustration: Studio Tapiro-Venezia
Svensk översättning: Michael Bergström

Inkognito: The Card Game is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright © 2003 Fantasy Flight Publishing, Inc., published under license from Venice Connection. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher. For more updates, community, and rules discussion, visit www.fantasyflightgames.com