

INKOGNITO

AGENTENTREFF IN VENEZIA

ALEX RANDOLPH
LEO COLOVINI



INKOGNITO

INHALT DES SPIELS

- 1 Spielbrett
- 16 Spielfiguren in 4 Farben
 - 1 Schwarze Botschafter-Figur
 - 1 Schwarzes Menetekel
 - 4 Reisepässe
 - 4 Umschläge
 - 1 Block Aufzeichnungsblätter
- 45 Karten: 4 Sätze farbig und 1 Satz schwarz/weiß
 - Jeder Satz enthält:
 - 4 Identitätskarten - Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Agent X, Madame Zsa Zsa;
 - 4 Aspektkarten - lang, kurz, dick und dünn;
 - 4 Geheimauftrags-Karten - Alpha, Bravo, Charlie, Delta - sind im schwarz/weiß Satz enthalten.
 - 1 Startkarte

VOR DEM ERSTEN SPIEL ZUSAMMENBAU DER SPIELFIGUREN

1

DIE FARBIGEN SPIELFIGUREN

Vordere und hintere Körperhälfte der jeweils farblich und größenmäßig passenden Spielfiguren auf den Sockel stellen und zusammendrücken, so daß alle drei Teile fest miteinander verbunden sind. Dann Maske und Hut anclippen.

So werden alle Spielfiguren zusammengebaut.

2

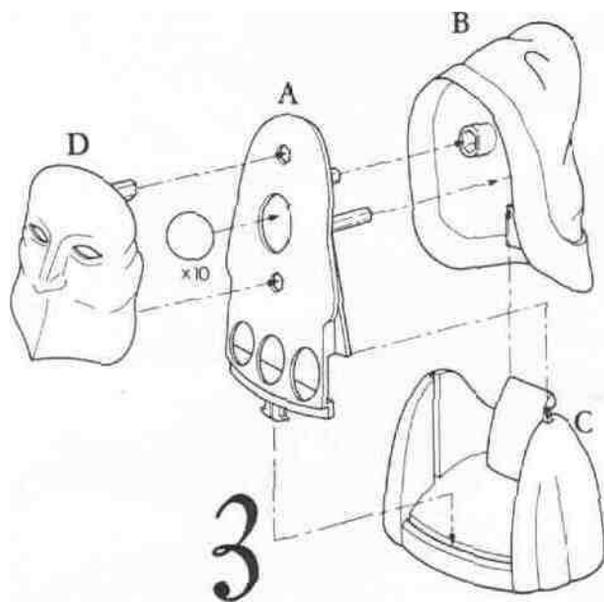
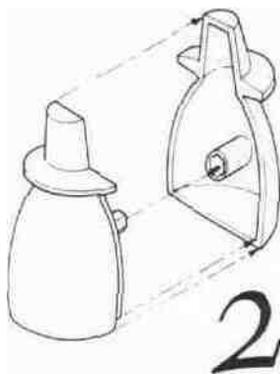
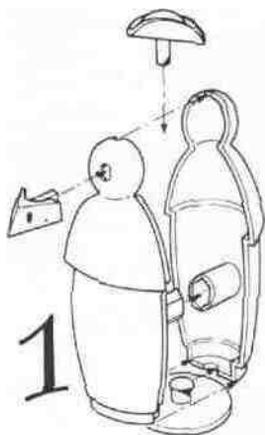
DIE SCHWARZE BOTSCHAFTER-FIGUR

Vordere und hintere Körperhälfte einfach zusammendrücken (Abb. 2).

3

DAS SCHWARZE MENETEKEL

Teil A und Teil B fest zusammendrücken und auf Teil C schieben. Kapuze von hinten fest gegen Unterteil drücken. Dann die 10 farbigen Kugeln in das Loch von Teil A fallenlassen und Maske D auf Teil A drücken (Abb. 3).





AGENT X ist eXtrem durchtrieben, eXtra hinterhältig und von eXquisiter Bosheit. Niemand kennt Einzelheiten aus seiner finsternen Vergangenheit, aber zur Zeit soll er sich in Venedig aufhalten. Er ist ein absoluter Profi, völlig unbestechlich, und von geradezu perfekter Gefühlosigkeit. Äußerlich ist er so farblos, daß seine Konturen bereits zu zerfließen beginnen, wenn er vor einer Rauhfasertapete steht. Das würde ihn perfekt machen, wäre da nicht sein **zwanghaftes Stimmrunzeln.**



MADAME ZSA ZSA behauptet von sich, sie sei in jungen Jahren eine gefeierte Ballerina gewesen. In Wirklichkeit ist sie aber als Gummimensch aufgetreten, was vielleicht ihre verbogene Persönlichkeit erklärt. Man sagt ihr auch die Beteiligung an einigen zweifelhaften Geschäften nach, wofür aber die örtlichen Behörden gar kein Interesse zeigen. Jeder weiß, daß sie eine Spionin ist und zur Zeit mit dem berüchtigten Agent X zusammenarbeitet. Sie selbst hält sich für so überaus überlegen, daß sie oftmals anderen gegenüber **verächtlich die Lippen schürzt.**

Und noch eine fünfte Figur mischt sich ins Spiel: Der glücklose BOTSCHAFTER. Er ist stets freundlich, von angenehmer Uneffektivität, und liebt es, auf jeder Party irgendwelche Gesprächsfetzen aufzuspüren, die er dann sorgsam notiert und im Botschafts-Safe hinterlegt - direkt neben der supergeheimen MEGA-Liste, von der er unerklärlicherweise immer eine Mikrofilm-Kopie in seiner Westentasche **mit** sich herumträgt.

AGENTENTREFF IN VENEDIG

Karneval in Venedig - die Nacht ist erfüllt vom fröhlichen Lärm, dem ausgelassenen Jubel, Gesang und Gelächter verummelter Gestalten, die durch die engen Gassen quirlen.

Doch untergetaucht in dieser wilden, ausgelassenen Atmosphäre sind auch vier ganz andere 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:

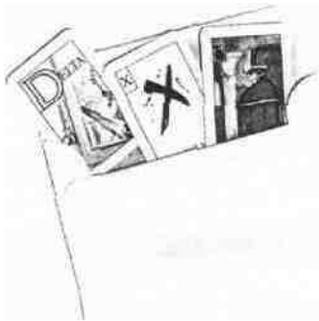


LORD FIDDLEBOTTOM war schon beim Geheimdienst, als der Dienst noch gar nicht geheim war. Er ist ein Mann von unschätzbarem Reichtum, auf Du mit allen Adelshäusern Europas, und erreichte Venedig an Bord seiner Luxusyacht MATA HARI II. Eine würdige Figur. Doch die langen Jahre eines brisanten Doppellebens beginnen Wirkung zu zeigen. Was sich unter anderem erkennen läßt am **ständigen Zwinkern seines rechten Auges**.



COLONEL BUBBLE ist seit Jahren Lord Fiddlebottoms rechte Hand. Genau gesagt: Seit er die Armee verließ, wo er sich vor allem mit der Gründung der Königlichen Ballon-Brigade große Verdienste erworben hatte. Man sagt von ihm, 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 Ohrläppchen zu zupfen**.

- 13 nicht farbig markierte Karten sind bisher übriggeblieben. Von diesen nimmt ein Mitspieler die vier Identitätskarten, mischt sie und gibt je eine unbesehen in einen der geheimen Umschläge. Der nächste Spieler macht dasselbe mit den vier Aspektkarten, und der dritte Spieler wiederholt das ganze mit den Missionskarten und der Startkarte, die er zusätzlich in einen beliebigen Umschlag steckt. Der vierte Spieler mischt die gefüllten Umschläge und teilt sie aus.



Nun hat jeder Spieler einen geheimen Umschlag, in dem er folgende Informationen findet:

Eine Identitätskarte, die ihm sagt, welche Rolle er zu spielen hat.

Eine Aspektkarte, aus der er erfährt, welche seiner vier Spielfiguren sein wirkliches Ich ist.

Eine Missionskarte, die (zusammen mit der Missionskarte des bislang noch unbekanntem jeweiligen Spielpartners) enthüllt, wie man das Spiel gewinnen kann.

Laßt keinen anderen Spieler diese Karten unabsichtlich sehen!

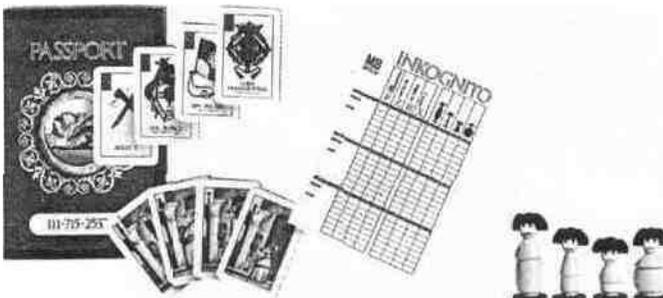
In anderen Worten: Alle diese Informationen müssen geheimgehalten werden, bis ihr sie absichtlich weitergeben wollt. (Einer der Spieler findet in seinem Umschlag auch die Startkarte, die natürlich nicht geheim ist!).

DAS SPIEL FÜR 4 SPIELER

VORBEREITUNG DES SPIELS

Setzt das maskierte Menetekel in das Lagunengebiet auf dem Spielbrett und die schwarze Botschafter-Figur auf das Spielfeld, das mit einem Zylinder markiert ist - das ist die Botschaft.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und bekommt einen kompletten Satz dieser Farbe: 4 Spielfiguren, 8 Karten und 1 Paß (Vier der Karten sind Identitätskarten, je eine für die verschiedenen Rollen, die zu spielen sind. Die anderen vier Karten sind Aspektkarten, je eine für eine der vier Gestalten, die die Spieler entsprechend ihren Spielfiguren annehmen können: lang, kurz, dick oder dünn).



Setzt die Spielfiguren auf die vier Felder eurer Farbe und stellt den Paß so auf, daß er vor euch eine Sichtblende bildet, hinter der ihr euer Aufzeichnungsblatt ausfüllen könnt. (In eurem Paß findet ihr eine Liste von geheimen Missionen. Während des Spiels werdet ihr herausfinden, welche Mission ihr zu erfüllen habt.) Notiert sofort auf eurem Aufzeichnungsblatt die Namen und Farben der ändern Mitspieler.



START

Der Spieler, der die Startkarte in seinem Umschlag findet, beginnt. Danach geht das Spiel an seinen Nachbarn zur Linken weiter, und so fort.



ZÜGE

Wer am Spiel ist, schüttelt das maskierte Menetekel kräftig und setzt es dann fest wieder auf. 3 farbige Kugeln erscheinen unterhalb der Maske. Sie bedeuten:

Rot

Der Spieler zieht eine seiner Figuren auf dem Landweg (rote Linien) ein Feld weiter.

Blau

Der Spieler zieht eine seiner Figuren auf dem Wasserweg (blaue Linien) ein Feld weiter.

Gelb

Der Spieler zieht eine seiner Figuren auf dem Land- oder Wasserweg ein Feld weiter.

Schwarz

Der Spieler zieht den Botschafter auf dem Land- oder Wasserweg ein Feld weiter.

Weiss

Kein Zug.

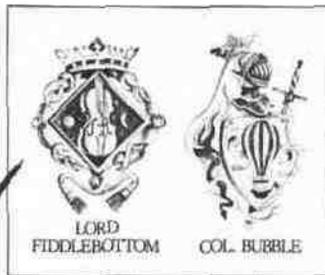
Die drei Farben können beliebig verwendet werden, also z.B. mit einer Figur 3 entsprechende Züge hintereinander oder bis zu 3 Figuren um je einen Zug weitersetzen. 3 weiße Kugeln bedeuten: überhaupt kein Zug möglich.

ZIEL DES SPIELS

Das nächstliegende Ziel ist, mit eigenen Figuren auf Felder zu ziehen, auf denen bereits Figuren von Mitspielern stehen. Dadurch erhält man das Recht auf Einblick in einige der Karten des jeweiligen Spielers, so daß man durch Kombinieren und Eliminieren auf dessen Identität und Absicht schließen kann.

Das endgültige Ziel aber ist, aus den drei Mitspielern den eigenen Partner herauszufinden. Denn er hat die andere Hälfte der geheimen Botschaft, die beiden zusammen den Gewinn des Spiels ermöglicht.

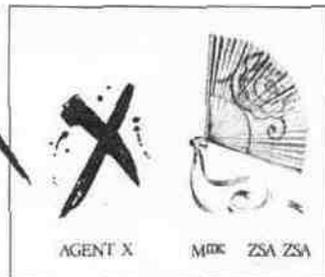
In jedem Spiel kämpfen:



Lord Fiddlebottom und Colonel Bubble

gegen

Agent X und Madame Zsa Zsa.





AUFZEICHNUNGEN MACHEN

Nach jedem Einblick sollten die Erkenntnisse aufgezeichnet werden. Am besten für jeden Einblick bei jedem Spieler in einer gesonderten Zeile.

VERBANNEN

Wer die Karten des Gegners gesehen und seine Aufzeichnungen gemacht hat, sollte die Figur, bei der er gelandet ist, auf ein beliebiges unnummeriertes und unbesetztes Feld verbannen. Wer beim Botschafter gelandet ist (oder ihn auf ein von einer eigenen Figur besetztes Feld gezogen hat), verbannt ihn auf ein beliebiges farbiges Feld oder in die Botschaft.

GEHEIMHALTUNG

Macht euch klar, daß es zwar wichtig ist, eure Identität vor den Mitspielern zu verbergen, daß es aber noch wichtiger ist (und für den Gewinn unerlässlich), euren Partner herauszufinden und euch ihm zu offenbaren.

(Um dies zu ermöglichen, darf kein Spieler einem anderen mehr als einmal dieselben 3 Karten zeigen. Zeigt dir ein Spieler dennoch zweimal dieselben Karten, so mach ihn darauf aufmerksam und vermerk dir die Karten gesondert, z.B. auf der Rückseite des Aufzeichnungsblattes. Zeigt dir derselbe Spieler dieselben Karten noch ein drittes Mal, dann zeig ihm die gesonderte Notiz. Er muß dir jetzt zur Strafe sagen, welche der 3 Karten wahr ist)

ANDERE FIGUREN TREFFEN

Wie bereits erwähnt, sollte versucht werden, Felder zu erreichen, die bereits von anderen Agenten oder vom Botschafter besetzt sind (Allerdings darf ein Spieler in einem Durchgang nur jeweils eine fremde Figur erreichen!).

Wer den Botschafter zieht (schwarze Kugel), darf ihn zu einer seiner Figuren hin ziehen.

Wer die Figur eines Mitspielers erreicht, darf Einblick in 3 seiner Karten verlangen. Es gibt folgende Wahlmöglichkeiten:



1. Der Spieler kann nach der Identität des Mitspielers fragen. Dann muß dieser ihm 2 seiner Identitäts- und 1 seiner Aspektkarten zeigen. Eine davon **muß** wahr sein.

2. Der Spieler kann den Mitspieler nach dem Aspekt fragen. Dann muß dieser 2 Aspektkarten und 1 Identitätskarte zeigen. Eine davon **muß** wahr sein.

3. Gegen Ende des Spiels sind möglicherweise weitere Informationen nicht mehr von Interesse. Dann kann der Spieler, statt Einblick in die Karten des Mitspielers zu verlangen, seine Figur um ein zusätzliches Feld weiterziehen, egal ob zu Land oder auf dem Wasser. Er darf dabei aber nicht wieder auf einem Feld landen, das von einem anderen Spider besetzt ist

Wer beim Botschafter landet (oder ihn zu einer seiner Figuren zieht), kann von einem beliebigen Mitspieler Einblick in 2 Identitätskarten oder 2 Aspektkarten verlangen. Eine davon **muß** wahr sein.

Alpha (Führt Colonel Bubble zur »Befragung« vor). Also weißt du, daß du jede Annäherung fremder Figuren an Colonel Bubble strikt vermeiden muß

SPIELGEWINN

Das Team, das zuerst seine gemeinsame Mission erfüllt, hat gewonnen. Dies wird verkündet durch den Ausspruch: »Mission erfüllt!« und durch demonstratives Händeschütteln der beiden Partner.

Allerdings muß dann bewiesen werden, daß es tatsächlich die richtigen Partner und die richtige Mission waren. Wenn nicht, dann haben die beiden anderen Spieler gewonnen!

TIPS UND TRICKS

Während du deinen Partner suchst, kannst du gleichzeitig versuchen, deine Gegner zu verwirren. Zwar widerspricht es dem Selbstverständnis jedes Agenten, seine Mitspieler direkt anzusprechen. Aber beispielsweise kann man das Gehabe und die Gewohnheiten der vier Charaktere verwenden, um anderen Spielern echte oder falsche Botschaften zu übermitteln. Nur beim Kartenzeigen ist Ehrlichkeit Pflicht: Eine Karte **muß** immer echt sein. Ansonsten aber darf man Verwirrung stiften, so viel man will und kann. Zum Beispiel kannst du einen Gegner 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 Bosheiten einfallen!



PARTNERSUCHE

Im Verlauf des Spiels wirst du argwöhnen, wer die anderen Spieler sind, und mit der Zeit herausfinden, wer von ihnen dein Partner ist. Von da an solltest du versuchen, ihm deine 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 absolut sicher bist, bei der nächsten sich ergebenden Gelegenheit eine oder mehrere der nicht farbig markierten Karten aus deinem geheimen Umschlag.

Sobald der Partner deine Missionskarte gesehen hat, kann er für sich eure gemeinsame Mission entschlüsseln. Trotzdem mußt du zuerst noch bei einer seiner Figuren landen, damit du seine Hälfte der geheimen Mission zu sehen bekommst



DIE MISSION ENTSCHLÜSSELN UND GEWINNEN

Sobald du die Missionskarte deines Partners gesehen hast, kannst du die gemeinsame geheime Mission entschlüsseln: Suche in der Liste der Missionen in deinem Paß die Zeile, die sowohl dein Codewort als auch das deines Partners enthält.

Zum Beispiel: Wenn du Lord Fiddlebottom bist und die Bravo-Karte hast, und wenn dein Partner (Colonel Bubble) die Delta-Karte hat, so heißt eure gemeinsame Mission: Bringt Colonel Bubble zum Alten Arsenal (Platz 1).

Daraus kannst du schließen, daß Madame Zsa Zsa und Agent X entweder die Mission Alpha/Charlie haben (Nehmt Colonel Bubble, den großen Zampano, gefangen) oder die Mission Charlie/

INKOGNITO

MB
SPIELE

LORD HIDDLEBOTTOM	MRS ZSA ZSA	COL. BUBBLE	AGENT X				
F	Z	B	X				

SPIELER

FARBE

SPIELER

FARBE

SPIELER

FARBE

4092D188

(351529141131231915313219313214262616)



INKOGNITO FÜR DREI SPIELER

Eigentlich ist Inkognito für 4 Spieler gedacht. Trotzdem macht auch die Version für 3 Spieler .
teuflischen Spaß:

Was bisher geschah ...

Die Polizei hat eine Presseveröffentlichung herausgegeben, nach der .sie einen Spion unter Arrest halt. 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...«.

DIE SONDERREGELN

Die Figuren, Karten und der Paß einer Farbe werden aus dem Spiel genommen.

Zu Anfang werden die Karten wie gewohnt auf 4 Umschläge verteilt. Ein Umschlag wird jedoch beiseite gelegt. Die Startkarte wird vor dem Austeilen jedoch in einen der 3 restlichen Umschläge gegeben.

Das Spiel verläuft ganz normal, bis ein Spieler entweder entdeckt, daß einer der beiden Mitspieler sein Partner ist, oder daß er auf sich allein gestellt ist.

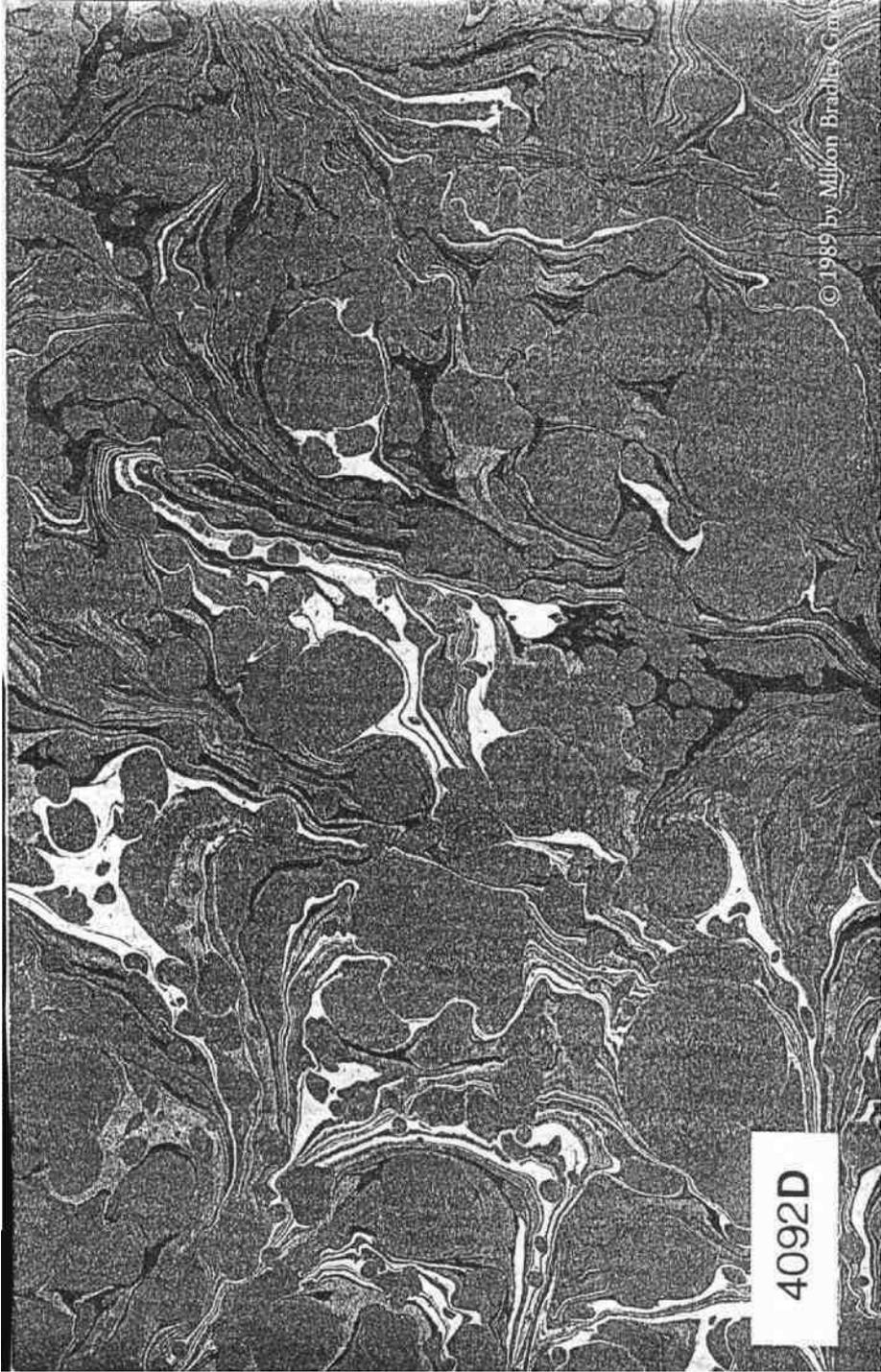
Hast du einen Partner, vollendest du das Spiel wie in der Vierer-Version.

(Wenn sich deine Mission auf den fehlenden Charakter bezieht, überträgst du alles sinngemäß auf den Alleinspieler.)

Spielst du aber ohne Partner, dann ist deine Mission: Verlasse Venedig auf dem schnellsten Wege! Das bedeutet, daß du als Lord Fiddlebottom oder Colonel Bubble entweder die Yacht (Platz 5) oder den Ballon (Platz 1), als Madame Zsa Zsa oder Agent X dagegen entweder den Frachter (Platz 4) oder das Schnellboot (Platz 6) erreichen muß.

In deinem Paß sind diese Fluchtpunkte als kleine rennende Figuren vermerkt.





©1989 by Milkon Bradley Co.

4092D