



# INKOGNITO

## Ügynökök Találkája Velencében

*Karnevál Velencében - az éjszaka tele van boldog zajjal, féktelen örömmel, kosztümös alakok dalával és nevetésével, akik csak úgy surrannak keresztül a szűk sikátorokban. De mélyen ebben a vad, féktelen hangulatban meglapul négy teljesen különböző alak: akik igazi mesterei a megtévesztésnek, akik tehetségesek, akik a felismerhetetlenségig tudják álcázni magukat, és titkos küldetésekben osonnak át az éjszakán. Ez a négy (az egyikük Te vagy!) a következőképpen írható le:*

- **Lord Fiddlebottom** már a titkosszolgálat embere volt akkor is, amikor ez a szolgálat még nem volt egészen titkos. Vagyona felbecsülhetetlen, az előneve alapján összehasonlíthatatlan Európa összes nemesi házához vagyonaival. Velencébe a saját luxus jachtján a Mata Hari II.-n érkezett. Tiszteletet parancsoló egyén. De a hosszú ideje tartó ellentmondásos kettős élet kezd megmutatkozni... Többek között a jobb szem állandó pislogásából.
- **Bubble Ezredes** volt Lord Fiddlebottom jobb keze évekig. Miután elhagyta a hadsereget, minden mellett a legnagyobb szolgálatot azzal tette, hogy megalapította a Királyi Hólégballon Dandárt. Vannak, akik azt mondják róla, hogy megingathatatlan, a hűvös szeme, és az arcán látható valódi veszély szinte megdermeszti az embereket. Az ügynöki körökben gyors észjárásáról és arról a furcsa szokásáról ismert, hogy húzogatja a bal fülét.
- **Agent X** rendkívül ravasz, extra megtévesztő és végtelenül rosszindulatú. Senki sem tud részletekkel szolgálni a sötét múltjából, de mostanság Velencében van. Abszolút professzionális, teljesen megvesztegethetetlen, és szinte tökéletesen érzéketlen. Külsőleg annyira színtelen, hogy ha egy fal előtt áll, akkor teljesen beleolvad a tapétába. Ez teszi őt tökéletessé, hacsak nem a megrögzött rosszindulata.
- **Madame Zsa Zsa** állítja, hogy fiatal korában képzett balerina volt. Valójában azonban képzett, gumiember (kígyóember) volt, ami talán magyarázat a lappangó személyiségzavarára. Itt jegyezném meg a részvételét néhány kétes ügyben, amelyek esetében azonban a helyi hatóságok nem mutattak érdeklődést. Mindenki tudja, hogy ő egy kém, és jelen pillanatban együttműködik a hírhedt Agent X-szel. Mindenről teljesen szélsőséges a véleménye, és gyakran lenézően emelt fővel járkal.
- És még egy ötödik figura a játék kavarában: a peches **Nagykövet**. Mindig barátságos, de kívül esik bármiféle hatásosságon. Szeret elkapni mindenféle beszélgetés morzsáit a partykon, amit gondosan lejegyzetel és ezután a nagykövetség széfjében tárolja - közvetlenül a szuper titkos MEGA lista mellett, aminek másolatát egy mikrofilmen megmagyarázhatatlan módon mindig magával hordozza mellénye zsebében.





# INKOGNITO

## A játék tartozékai:

1 játéktábla  
16 bábu 4 színben  
1 fekete Nagykövet bábu  
1 fekete „Menetemel”  
4 útleveél  
4 boríték  
1 tömb jegyzetlap  
44 kártya:

- 1 pakli 4 különböző színből  
- 1 pakli fekete-fehér színben

Paklik tartalma:

5x4 **Személyiségkártya**: LordFiddlebottom, Bubble Ezredes, Agent X, Madame Zsa Zsa

5x4 **Tulajdonságkártya**: magas, alacsony, kövér, sovány

4 **Küldeteskártya**: Alfa, Bravo, Charlie, Delta – a fekete-fehér pakli tartozékai

## Előkészületek

Tegye a Menetemel figurát [a golyókat tartalmazó maszkos alak] a lagúna területére, és a fekete Nagykövet bábút a Nagykövetségre, ami egy fekete cilinderral van jelölve – ez a Nagykövetség.

- Minden játékos választ egy színt és megkapja az ehhez tartozó összes elemet: **4 bábu, 8 kártya és 1 útleveél** (4 lap **személyazonosító**, és mind a négyhez különböző szerepek tartoznak. A többi négy **tulajdonság / karakter kártya**, mind a négyből egy, amelyeket a játékosok magukra ölthetnek: magas, alacsony, kövér és sovány).
- Tegye a bábuit mindenki a saját színeire a táblán és helyezze az útlevelet magunk elé, olyan formán, hogy eltakarjuk vele a jegyzetlapunkat. (Az útlevelemben található egy lista a titkos küldetésekkel. A játék során fog kiderülni, hogy kinek melyiket kell teljesíteni.) Azonnal írd fel a jegyzetlapodra a többi játékos nevét és színét.
- Az egyik játékos kiveszi a 4 személyazonosító kártyát a 12 titkos kártya (fehér színűek) közül, megkeveri, majd kioszt mindenkinek egyet képpel lefelé, úgy, hogy senki ne lássa. Egy másik játékos ugyanazt teszi a 4 karakter kártyával és a harmadik játékos megismétli ezt a misszió kártyákkal. Tehát minden játékos a következő információkat kapja:
  - **Személyazonosító kártya**, amely azt mutatja meg, hogy a négy ügynök közül ő melyiket képviseli. (Lord Fiddlebottom, Bubble Ezredes, Madame Zsa Zsa, Agent X)
  - **Tulajdonságkártya**, amelyből megtudja, hogy a 4 bábuja közül melyik az ő igazi énjé. (magas, alacsony, kövér, vékony)
  - **Küldetés kártya** (A, B, C, D) ami (együtt, egy másik küldetés kártyával, amit egy egyelőre ismeretlen partner birtokol) megmutatja, hogyan lehet megnyerni a játékot.

Ne hagyj hogy bármelyik játékosok meglássa ezeket a kártyákat!

Más szóval: mindezen információkat addig kell titokban tartani, amíg úgy nem döntesz, hogy kiadod őket.

## A játék célja

A közeli cél az, hogy azokra a mezőkre rakd a bábudat, ahol az ellenfelek emberei vannak. Ily módon megkapod a jogot, hogy megnézd néhány kártyáját ennek a játékosnak és így következtetéssel és kizárásos alapon kiderítheted személyazonosságát és a karakterét.

A végső cél azonban az, hogy kiderítsd, hogy a három ellenfél közül ki a saját partnered. Mert nála van a másik fele titkos küldetésnek, és a kettőtöknek együtt kell dolgozni, hogy megnyerhessétek a játékot.



## Start

# INKOGNITO

El kell dönteni ki a kezdő játékos. Ez a játékos lép először. Ezután a játékos a balján ülő következik, és így tovább.

## Forduló

Az a játékos, aki sorra került erőteljesen megrázza a maszkos Menetekelt, és leteszi. 3 színes golyó jelenik meg a maszkon.

Jelentésük:

- **Vörös:** A játékos léphet egyet az egyik bábujaival egy **szárazföldi** út mentén (**piros vonal**).
- **Kék:** A játékos léphet egyet az egyik bábujaival a **vízi** út mentén. (**kék vonal**).
- **Sárga:** A játékos léphet egyet az egyik bábujaival vagy **szárazföldi**, vagy **vízi** út mentén.
- **Fekete:** A játékos léphet egyet a **Nagykövettel** vagy **szárazföldi**, vagy **vízi** út mentén.
- **Fehér:** Nem léphet.

## Lépésszabályok:

A piros, kék és sárga színekkel szabadon variálhatsz a lépésekkel.

Bármilyen módszerrel el lehet osztani a bábuk között. Például egy bábút 3 mezővel mozgatsz, vagy három különböző bábudat egy-egy mezővel arrébb.

3 fehér kő azt jelenti: egyáltalán nem mozdulhatsz.

Át lehet ugrani a saját bábudat.

Nem lehet egy mezőn 2 ugyanolyan színű.

Nem kell az összes lépési lehetőséget kihasználni.

## Találkozás Mások Figuráival

Mint már említettük, arra kell törekedni, hogy olyan helyekre lépjünk, ahol már áll egy másik ügynök vagy a Nagykövet.

Amikor egy játékos egy olyan helyre ér, ahol már egy másik játékos bábuja áll, megkérheti, hogy mutassa meg 3 kártyáját.

Az alábbi opciók állnak rendelkezésre:

1. A játékos rákérdezhet az ellenfél **személyazonosságára**:  
Ekkor meg kell mutatni (képpel lefelé) 2 saját személyazonosító kártyáját és egy tulajdonságkártyáját. Legalább az egyiknek igaznak kell lennie a 3 lap közül!
2. A játékos rákérdezhet az ellenfél **karakterére**:  
Ekkor meg kell mutatni (képpel lefelé) 2 saját tulajdonságkártyát és egy személyi azonosító kártyát. Legalább az egyiknek igaznak kell lennie a 3 lap közül!



3. A játék vége felé további információkra esetleg már nincs szüksége. Ilyenkor a játékos ahelyett, hogy megnézné a kártyáit és számúzná a ellenséget, azonnal a következő mezőre lép, függetlenül attól, hogy ez szárazföldön vagy vízen van. Nem léphet már foglalt mezőre!
4. Aki találkozik a **Nagykövettel** bármelyik játékostól kérhet vagy két személyazonosító kártyát, vagy két tulajdonságkártyát. A kettő közül legalább az egyiknek igaznak kell lennie!

Kétféle módon lehet találkozni a Nagykövettel:

- a. A játékos úgy mozgatja az egyik bábuját, hogy az Nagykövethez érjen.
- b. A játékos úgy mozgatja a Nagykövetet (fekete golyó a Menetekel figurában), hogy az egyik bábujához menjen.

Tilos úgy mozgatni a Nagykövetet, hogy az egy másik játékos bábujához menjen!

Egy játékos több különböző színű bábuval is találkozhat egy köre alatt, legtöbbször mindenkinek egy bábujával találkozik.

## Feljegyzések készítése

Minden egyes lap megnézése után a játékos feljegyzi a kapott információt. Kezdve az elsőtől. Emellett mindenki feljegyzi (igazolásra, a saját érdekében egy másfajta jelzéssel a következő sorban vagy a lap hátulján), hogy melyik kártyáit mutatta már meg a többi játékosnak.

*Példa a furfangos következtetésre:*

*Michel (Lord Fiddlebottom) egyik bábuja találkozik Leo bábujával és rákérdez a tulajdonságára. Leo megmutatja Michelnek az "alacsony" és a "magas" tulajdonságkártyáját és a személyazonosító kártyái közül "Bubble Ezredest". A következő körben Michel találkozik a Nagykövettel, és rákérdez Leo személyazonosságára. Leo megmutatja neki: "Lord Fiddlebottom" és a "Agent X" kártyáját. De Lord Fiddlebottom maga Michel Mivel a két kártya közül az egyiknek igaznak kell lennie, Michel tudja, hogy Leo "Agent X". Ráadásul, Michel kikövetkeztetheti, hogy Leo minőségben vagy "alacsony" vagy a "magas", hiszen az előző kérdésre adandó válaszok közül is egynek igaznak kellett lennie.*

## Számúzetés

A kihallgatás után az a játékos, akinek a bábuja találkozott egy ellenféllel, számúzi az ellenfél bábuját bármelyik számozatlan üres mezőre.

A Nagykövetet a kikérdezés után bármelyik színezett szabad mezőre vagy a Nagykövetségre kell számúzni.

## Titoktartás

Légy tudatában annak, hogy miközben kétségkívül fontos elrejtteni a személyazonosságodat, hogy még ennél is fontosabb (és ha nyerni akarsz, kötelező), hogy kiderítsd, hogy ki a partnered és ezt tudasd vele.

Tilos, ugyanannak a játékosnak ugyanazt a kártyakombinációt több alkalommal bemutatni. Ez tilos akkor is, amikor két kártyát kérnek tőled (a Nagykövettel való találkozásakor). Tiltott bármely, olyat mutatni, amelyet már előtte látott tőled ez a játékos.



# INKOGNITO

Ha nem tudsz olyan kombinációt adni, amely eltér az ennek a játékosnak eddig már bemutatott kártyáidtól, és mégis be kell mutatni egy azonos kombinációt második alkalommal is, akkor eggyel kevesebb kártyát mutass, mint eddig Természetesen itt is legalább egy kártyának igaznak kell lennie.

Ha nem tudsz olyan kombinációt adni, amely eltér ennek a játékosnak eddig már kétszer bemutatott kártyáidtól, és mégis harmadszorra is csak ugyanazt tudnád megmutatni, akkor büntetésként egy igaz kártyát kell átadnod neki megnézésre.

*Például*

*Egy előző körben Leo megmutatta Michelnek az "alacsony", "magas" és a "Bubble Ezredes" kártyáit. Most Michel találkozik a Nagykövettel, és megkéri, Leot (ismét), hogy mutasson tulajdonságkártyákat. Michel megkapja Leotól, az "alacsony" és a "magas" kártyát.. Tehát azzal, hogy Leo másodszor is ugyanazt a két kártyát adja oda "alacsony" és a "magas", fel kell hogy fedje a valódi énjét, és meg kell mutatnia azt az egy kártyát, ami igaz.*

## A partner keresése

A játék során gyanítani kezded, hogy melyik játékosársad kit takar, és szép lassan rájössz, hogy melyikük a partnered. Ezután próbáld meg felfedni személyazonosságodat neki. Ezt két alapvető módon lehet megtenni.

- megmutatod neki a mániás szokást, amivel a karakter rendelkezik.

- mutass neki a következő alkalommal, amikor te már teljesen biztos vagy magadban, az egy vagy több színes kártya helyett egy vagy több titkos kártyát.

**Figyelem:** Ha egy küldetés kártyát mutatsz, az nem számít "igazi"-nak! Legalább egy másik kártyát is át kell adnod, ami viszont igaz.

Amint a partnered látta a küldetés-kártyádat dekódolni tudja magának a közös küldetéseket. Ennek ellenére először még találkoznod kell az egyik bábujával, így láthatod a másik felét a közös küldetésnek.

Az Ügynökök szokásai:

- **Lord Fiddlebottom:** állandóan pislog a bal szemével
- **Bubble Ezredes:** húzogatja a bal fülét
- **Madame Zsa Zsa:** mozzogja az ajkait (mintha puszikat adna)
- **Agent X:** emelgeti a szemöldökét.

A partnerek mindig Lord Fiddlebottom és Bubble Ezredes, szemben Madame Zsa Zsával és Agent X-szel.

## Küldetés végrehajtása és Győzelem

Amint láttad a partnered küldetés kártyáját, akkor dekódolhatod a közös, titkos küldetést. Keresd meg az útlevelemben található listában a küldetések között azt a sort, amely tartalmazza a saját kódodat és a partneredét.

*Például: Ha te Lord Fiddlebottom vagy, a Bravo-kártyával, és a partnered (Bubble Ezredes) a Delta kártyával, akkor a közös küldetéseket: Bravo / Alfa: Vidd Bubble Ezredes-t az 1-es mezőre. Ezáltal ki lehet következtetni, hogy Madame Zsa Zsa és Agent X vagy az Alpha / Charlie küldetést hajtják végre (Kaptd el Bubble Ezredest), vagy a Charlie / Alpha küldetést (Vidd Bubble Ezredest kihallgatásra). Tehát tudod, hogy meg kell védened Bubble Ezredest, az ellenfelek bábuitól.*



# INKOGNITO

## A játék megnyerése

Az a csapat nyer, aki először teljesíti a közös küldetését. Ez a helyzet akkor áll fenn, ha az útlevelemben meghatározott kikötések teljesülnek, és a két partner közül az egyiknek ez a köre.

Győzelem bejelentése a következőképpen történik: a „Küldetés teljesítve!” felkiáltással, és egy demonstratív kézfogással a két partner részéről.

Minden esetben meg kell vizsgálni, hogy valóban a megfelelő partnerek és a megfelelő küldetést teljesítették. Ha nem, akkor a másik két játékos nyert.

## Amatőr Ügynökök

Szokatlan reakció egy szokatlan karaktertől

Amennyiben egy játékos azt mondja, hogy ő már mutatott kétszer vagy háromszor ugyanolyan kártyákat, és ezt te nem így gondold, akkor igazolnod kell, a saját jegyzeteid alapján (ne csalj!). Ha ezt nem tudod megtenni, akkor be kell érned azokkal a kártyákkal amit a másik mutat.

Mi történik, ha (pl. Lord Fiddlebottomként) próbálsz kezet rázni egy játékosal és az nem hajlandó erre?

Ha ez a játékos az aktuális partnered (Bubble Ezredes), akkor nem volt szerencséd, és az ellenfél nyer.

Ha a játékos nem az aktuális partnered (pl. Agent X), akkor nem csak neked volt balszerencséd, de az aktuális partnerednek is. A másik játékos (Agent X) és partnere (Madame Zsa Zsa) győzött.

## Tippek és trükkök

Miközben keresed a partnered, egyidejűleg megpróbálhatod, kiütni az ellenfeleidet.

Természetesen ez ellentmond a többiek elképzeléseinek, akik normál módon próbálják megkeresni a partnerüket.

Például, eljátszhatod a viselkedési és rossz szokásait is a karaktereknek, ezzel valódi, vagy hamis üzeneteket küldve a játékosársaknak.

Csak a kártyák felmutatásánál kell őszintének lenned: egy kártyának mindig igaznak kell lennie.

Minden esetben akkor zavart tudsz okozni, amekkorát akarsz. Például be lehet csapni azzal egy ellenfelet, hogy megmutatod neki a titkos küldetés kártyádat, így azt fogja képzelni, hogy ő a partnered! Minden bizonnyal ezen kívül is még sok más aljas és gonosz trükk eszedbe juthat majd ebben a könyörtelen kémháborúban!





# INKOGNITO

## Játékszabály 3 játékos esetén

Az Inkognitot eredetileg 4 játékosra találták ki. Ennek ellenére a 3 játékos változata teszi az ördögien érdekessé.

Mi történik ...

A rendőrség kiadott egy sajtóközleményt, miszerint fogva tartanak egy letartóztatott kémet. Az ügynököt jelenleg is kihallgatják egy titkos helyen, és még túl korai bármit is mondani a személyazonosságáról. Aki még szerepel, az a Nagykövet: "Szeretném kitergetni az összes szennyest, amint megtaláljuk a rést a pajzson ..."

Távolítsd el az összes tartozékot az egyik színből. Bábuk, kártyák, útlevél.

A játék elején ugyanúgy oszd ki a titkos kártyákat (a fehér színűek) 4 embernek, mint általában. A negyedik kártya paklit tedd félre, az nem játszik.

A játék lebonyolítása a szokásos, addig, amíg két játékos rá nem jön, hogy ők partnerek, vagy a harmadik arra, hogy ő van egyedül.

Ha te vagy az, akinek van partnere, akkor ugyanúgy fejezd be a játékot, mint a 4 játékos változatban. (Ha a küldetés tárgya a hiányzó karakterre vonatkozik, adj át mindent annak a játékosnak, aki egyedül van.)

Ha nincs partnered, akkor a feladatod a következő: hagyd el Velencét a leggyorsabb útvonalon! Az útlevelekben ezeknek a menekülési pontok, kis futó alakokkal vannak jelölve.

- Lord Fiddlebottomnak és Bubble Ezredesnek, ez az út a Yacht (5-ös mező), illetve a ballon (1-es mező).
- Madame Zsa Zsa-nak és Agent X-nek pedig, a kikötő (4-es mező), vagy a motorcsónak (6-os mező).

Az illető bábujának meg kell érkeznie a megfelelő helyre, hogy teljesíthesse a küldetését.

