

Il Regolamento

LEO COLOVINI
ALEX RANDOLPH



REGOLAMENTO



CARNEVALE DI VENEZIA. La notte brulica di gioiose celebrazioni, sfrenati festeggiamenti, canti, danze, fragorose risate e... loschi figure mascherati che si aggirano nelle più adombrate calli della città.

Mescolati fra la folla che gremisce la città trafficano dei cospiratori in ombra: quattro maestri dell'inganno e un individuo di spicco della società. Agenti segreti abili a celare la loro vera identità agli occhi della gente e sicuri di portare a termine indisturbati la loro segretissima missione...

Voi impersonificherete uno di questi 4 maestri dell'inganno:

Lord Fiddlebottom. Era nel Servizio Segreto da molto prima che il Servizio diventasse Segreto. Distinto e di ricchissima famiglia, è in confidenza con tutte le più nobili casate d'Europa. È da poco arrivato a Venezia a bordo del suo sfarzoso yacht *Mata Hari II*. Tuttavia, i molti anni passati a celare questa sua doppia identità cominciano a manifestarsi: fra tutti i suoi piccoli tic, il più curioso è senza dubbio il ritmico *fare l'occholino con l'occhio destro*.

Colonnello Bubble. È stato il braccio destro di Lord Fiddlebottom per molti anni. Fu immediatamente reclutato dopo che lasciò l'esercito, dove aveva guadagnato grande prestigio fondando i *Corpi Reali della Mongolfiera*. Di lui dicono che sia imperturbabile e che dinnanzi anche ai più grandi pericoli rimanga talmente freddo che il suo corpo congeli, letteralmente. È rispettato per il suo grande ingegno, ma viene a volte canzonato per la sua strana abitudine di *tirarsi il lobo dell'orecchio sinistro*.

Agente X. È estremamente intelligente, ma anche terribilmente malvagio e subdolo. Nessuno è a conoscenza dei dettagli del suo nebuloso passato, si sa solo che in questi giorni è in visita a Venezia. È un maestro del travestimento, possiede un cuore di pietra e non si lascia influenzare da nulla e da nessuno. I suoi connotati sono talmente scialbi che non lo riconosceresti neppure pochi minuti dopo averlo visto. Sarebbe l'agente perfetto se non fosse per il suo incontrollabile *aggrottare le sopracciglie*.

Madame Zsa Zsa. Si vanta di essere stata, negli anni della sua giovinezza, una famosa ballerina. In realtà si esibiva come contorsionista, il che spiegherebbe la sua contorta personalità. Dicerie la vedono, in quegli stessi anni, invischiata in una losca faccenda sulla quale le autorità locali hanno chiuso più di un occhio. Lavora come spia, ma solo quando non è occupata in ricevimenti e feste (ovvero raramente). È una stretta collaboratrice dell'infido Agente X. Si considera talmente superiore a tutte le altre persone che spesso *ariccia il naso all'insù*.

Nota: Ricordatevi questi loro tic, li userete nel gioco!



L'ultima figura è quella dell'**Ambasciatore**.

Amico di tutti, gran impiccione, sempre partecipa a ogni ritrovo mondano, ma nonostante ciò, affettuosamente inutile. Il suo passatempo è farsi gli affari degli altri e in questo è diventato maestro: ascolta le conversazioni di tutti, annota ogni più piccolo dettaglio e la sera, nel riserbo della sua ambasciata, riversa tutto in un archivio che tiene ben custodito dentro la sua cassaforte. Di questo possiede un'unica copia, un microfilm che porta inesplicabilmente sempre con sé infilato nel taschino della sua giacca.

INTRODUZIONE

INKOGNITO può essere giocato in 3, 4 o 5 giocatori.

L'obiettivo di ogni agente segreto è quello di compiere una data missione assieme al proprio compagno. All'inizio di ogni partita non si conosceranno però né la missione né il compagno.

In una classica partita a 4 giocatori ognuno impersonificherà un diverso agente segreto. I quattro personaggi formano due coppie contrapposte: **Lord Fiddlebottom** e **Colonnello Bubble** contro **Agente X** e **Madame Zsa Zsa**.

Ogni agente segreto controlla 4 figure in plastica del rispettivo colore, ciascuna avente una diversa forma: alta, bassa, grassa, magra. Solo una di queste è quella realmente impersonificata dal giocatore, le rimanenti tre sono spie al suo servizio, usate per confondere gli avversari.

Nel proprio turno ogni giocatore scuote il mischiacolori "Maschera della Profezia" così da scoprire le azioni a sua disposizione. Muove quindi i suoi personaggi cercando di raggiungere gli spazi già occupati dai personaggi degli altri giocatori o dall'ambasciatore.

Quando due personaggi occupano una stessa casella, il giocatore di turno può "interrogare" l'altro giocatore e quindi visionare alcune delle sue carte, altrimenti nascoste. Attraverso un pizzico di intuito, di deduzione e un pensiero logico, si arriverà a trarre delle conclusioni su quale identità abbiano gli altri giocatori e su quale sia il loro scopo.

La prima tappa di ogni agente segreto è scoprire quale degli altri giocatori sia il suo compagno. È lui a possedere l'altra carta missione, fondamentale per svelare la propria missione segreta.

Dopo aver scoperto (oppure immaginato di aver scoperto) l'identità degli altri giocatori, l'agente segreto deve riuscire a mostrare la sua carta missione al suo compagno. In questo modo entrambi scopriranno quale è la loro missione segreta e cosa devono fare per compierla.

Si vince a squadre, quindi se una coppia di agenti segreti riesce a compiere la missione, i giocatori che li impersonificano vincono la partita!

Non dimenticatevi che è presente anche un quinto personaggio, con un ruolo chiave... l'ambasciatore.



Sarà utile per ottenere maggiori informazioni sugli altri giocatori. Tutti vogliono incontrarlo e tenteranno di farlo, perché è ben informato e può essere usato a proprio vantaggio. Il rovescio della medaglia è che aiuterà anche gli avversari... Per questo dovrete cercare, allo stesso tempo, di tenerlo alla larga da loro.

Questa nuova versione di **INKOGNITO** include 2 varianti inedite:

- Una variante a 3 giocatori, in cui uno dei giocatori si trova da solo, senza compagno.
- Una variante a 5 giocatori, in cui il quinto giocatore controlla l'ambasciatore. La sua missione è scoprire l'identità di tutti gli altri giocatori.

Dovrete avere intuito, astuzia e una mente agile per risolvere gli intrighi, completare la vostra missione segreta e vincere la partita!
In **INKOGNITO** nessuno è quello che sembra e nulla è sicuro...
Siete pronti a raccogliere la sfida?!

COMPONENTI

- 1 **Regolamento** a colori
- 1 **Tabellone di Venezia** finemente illustrato
- 16 Figure **Agente Segreto** di 4 diverse forme e colori
- 1 Figura **Ambasciatore** di colore nero
- 1 **Maschera della Profezia** usata come mischiacolori
- 4 **Passaporti** di 4 diversi colori
- 1 **Blocco Note**
- 32 **Carte** (4 diversi mazzi di 8 carte ciascuno), ogni mazzo include:
 - 4 **Carte Identità** (Lord F, Colonel B, Agent X, Madame Z)
 - 4 **Carte Corporatura** (alto, basso, grasso, magro)
- 12 **Carte Segrete**, composte di:
 - 4 **Carte Identità** (vedi sopra)
 - 4 **Carte Corporatura** (vedi sopra)
 - 4 **Carte Missione** (A, B, C, D)

TABELLONE

Il tabellone raffigura la città di Venezia, con i suoi isolotti e i suoi canali. Questi sono gli elementi di gioco che troverete sulla mappa:

- 1 **Cerchi Arancioni**
Caselle in cui i personaggi possono fermarsi.
- 2 **Cerchi Blu**
Caselle di partenza dei personaggi del giocatore Blu.
- 3 **Cerchi Verdi**
Caselle di partenza dei personaggi del giocatore Verde.

- 4 **Cerchi Rossi**
Caselle di partenza dei personaggi del giocatore Rosso.
- 5 **Cerchi Gialli**
Caselle di partenza dei personaggi del giocatore Giallo.
- 6 **Cerchio Nero dell'Ambasciatore**
Casella di partenza dell'Ambasciatore.
- 7 **Linee Arancioni**
Strade percorribili con il movimento di terra.
- 8 **Linee Blu Tratteggiate**
Rotte percorribili con il movimento in mare.
- 9 **Cerchi Bianchi Numerati**
Punti cruciali della città, caselle in cui i personaggi dovranno fermarsi per compiere le missioni.





PERSONAGGI

Ogni agente segreto ha 4 possibili corporature, rappresentate nel gioco da 4 diverse figure dello stesso colore.

AMBASCIATORE

Questo speciale personaggio conosce qualcosa su tutti e condivide questo suo sapere con chiunque lo avvicini e gli proponga un "incontro privato".

Nella variante a 5 giocatori (vedi pagina 10)

assume un ruolo attivo nel gioco e viene direttamente impersonificato da uno dei giocatori.



MASCHERA DELLA PROFEZIA (MISCHIACOLORI)

Questa speciale figura fornisce in ogni turno le mosse disponibili per i giocatori. Ogni pallina di diverso colore rappresenta una differente azione movimento.

PASSAPORTI

Questi particolari schermi permettono ai giocatori di mantenere segrete tutte le informazioni che acquisiscono durante il gioco: le carte visionate, le carte mostrate, appunti vari e quant'altro racimolato durante la partita. Indicano inoltre le missioni da compiere.



BLOCCO NOTE

Durante il gioco verranno poste svariate domande agli altri giocatori per carpirne informazioni; il blocco note, già diviso in caselle, è uno strumento fondamentale per tenere traccia di tutte le loro risposte (ricordatevi di munirvi di matite o penne!).



CARTE IDENTITÀ E CORPORATURA

Queste carte (4 mazzi colorati di 8 carte ciascuno) sono usate dai giocatori per rispondere alle domande che gli sono poste al riguardo dell'identità e della corporatura del proprio agente segreto.

Nota: Il loro nome è volutamente riportato in inglese sulle carte.



CARTE SEGRETE

Queste carte sono casualmente distribuite a ogni giocatore e ne tracciano la vera identità, la vera corporatura e la loro missione. I giocatori devono gelosamente tenerle segrete, nascondendole dietro il loro passaporto.



ASSEMBLAGGIO

La prima volta che giocate dovrete assemblare le figure dei personaggi e della "Maschera della Profezia".

1. FIGURE COLORATE DEI PERSONAGGI

Innanzitutto dividete i pezzi per colore e grandezza. Quindi prendete uno dei piedistalli e, facendo attenzione che il suo piolo venga chiuso all'interno, premete una metà frontale contro la metà posteriore dello stesso colore e forma (vedi figura a fianco). Inserite infine una maschera e un copricapo negli appositi fori.



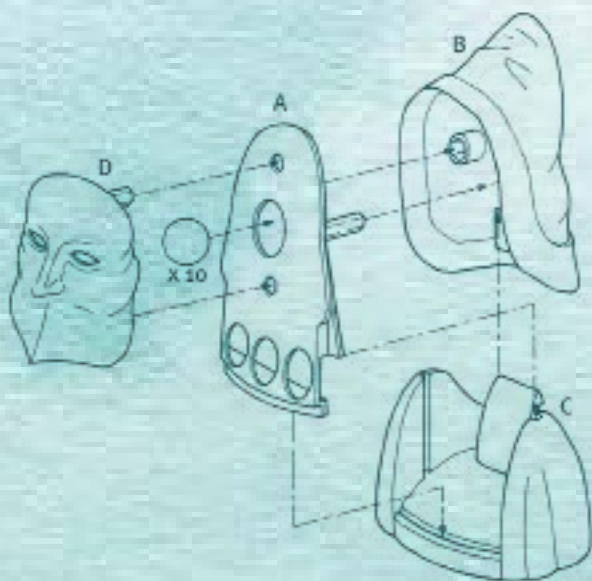
2. FIGURA DELL'AMBASCIATORE

Premete la metà frontale contro la metà posteriore (vedi figura a fianco).

3. MASCHERA DELLA PROFEZIA

Premete la parte A contro la parte B (vedi figura sottostante) e spingete il tutto sopra la base (parte C), facendo attenzione che si inseriscano correttamente dentro le guide.

Inserite una a una le 10 palline colorate dentro il foro della parte A. Coprite infine il foro con la maschera (parte D), premendola contro la parte A.



PREPARAZIONE

Le regole che seguono sono per una classica partita a **4 giocatori**. Nel caso giocate in 3 o in 5, integratele con le modifiche di pagina 10.

Innanzitutto posizionate la Maschera della Profezia nell'angolo superiore sinistro del tabellone (ovvero nella laguna).

Posizionate l'ambasciatore nel cerchio nero con dentro raffigurato il personaggio dell'ambasciatore. Questa casella è l'ambasciata.

Scegliete un colore e prendete tutti i corrispondenti componenti dello stesso colore: 4 figure, 8 carte colorate e 1 passaporto.

Quattro delle carte colorate sono **Carte Identità**, ognuna raffigurante un diverso agente segreto. Le altre quattro sono **Carte Corporatura**, raffiguranti le diverse forme delle figure: alta, bassa, grassa, magra.

Posizionate quindi le figure nelle quattro caselle del colore corrispondente.

Prendete un foglio del **Blocco Note** ciascuno e trascrivete i nomi e i colori degli altri giocatori nella colonna di sinistra, utilizzando le prime tre righe. Usate la quarta riga per annotare le carte che voi stessi mostrerete agli altri giocatori.

Piegate il passaporto ai lati e posizionalo dinnanzi a voi, in modo che protegga il vostro foglio dagli occhi indiscreti degli altri giocatori. Troverete inoltre all'interno di ogni passaporto la lista di tutte le missioni segrete che potrebbero capitarvi. Verrete a conoscenza della missione che dovrete compiere solo durante il gioco.

Dividete le 12 **Carte Segrete** grigie in 3 mazzi: identità, corporatura, missione. Un giocatore prenderà le 4 carte identità, le mescolerà e ne fornirà 1, a faccia in giù, a ogni giocatore (compreso se stesso). Un altro giocatore farà lo stesso con le carte corporatura e infine un altro ancora lo farà con le carte missione.

Una volta finita la distribuzione delle carte, ogni giocatore potrà guardare le proprie, da cui ricaverà le seguenti informazioni:

- **La Carta Identità** gli rivela quale agente segreto impersonifica.
- **La Carta Corporatura** gli rivela quale sia il vero aspetto del suo agente (le altre figure del tuo stesso colore rappresentano spie alleate, il cui scopo è confondere le idee agli avversari).
- **La Carta Missione** gli rivela, quando viene accoppiata con quella del suo compagno, quale sia la missione da compiere per vincere la partita.

Esempio: l'agente segreto è "Agente X", la corporatura è "Alta", il codice missione è "B".

Fate in modo che nessun altro giocatore sbirci le vostre carte, neppure involontariamente. Dovrete fornire queste informazioni seguendo unicamente le regole del gioco (vedi il capitolo *Incontri e Interrogazioni*).

COME GIOCARE






Inizia il giocatore che è stato più di recente a Venezia (oppure chi ci è stato più vicino!). Dopo che avrà terminato il suo turno, il gioco passerà al giocatore alla sua sinistra e continuerà in senso orario.

Il giocatore di turno deve eseguire in ordine questi due passaggi:

1. MOVIMENTO
2. INCONTRI E INTERROGAZIONI

I. MOVIMENTO

Quando è il vostro turno, scuotete per bene la Maschera della Profezia e poggiatela in piedi sul tavolo. Le tre palline colorate che appaiono sotto la maschera indicano le 3 azioni movimento a vostra disposizione.

-  Potete muovere 1 dei vostri personaggi di 1 casella attraverso un percorso di terra (linee arancioni).
-  Potete muovere 1 dei vostri personaggi di 1 casella attraverso un percorso di mare (linee blu tratteggiate).
-  Potete muovere 1 dei vostri personaggi di 1 casella attraverso un percorso di terra oppure di mare.
-  Potete muovere 1 dei personaggi degli altri giocatori di 1 casella attraverso un percorso di terra oppure di mare.
-  Potete muovere l'ambasciatore di 1 casella attraverso un percorso di terra oppure di mare.

Nota: Ogni azione movimento è facoltativa, inoltre non dovete eseguirle in ordine.

Una volta terminato il passaggio *Movimento*, eseguite il passaggio *Incontri e Interrogazioni* che trovate descritto nella pagina seguente.

Nota: Una volta al passaggio *Incontri e Interrogazioni* non potete più utilizzare le palline colorate.

MUOVERE I PROPRI PERSONAGGI

Le palline **arancioni, blu e bianche** possono essere usate per muovere i vostri personaggi nell'ordine e nel modo che preferite.

Per esempio potete decidere di usarle tutte e tre su un unico vostro personaggio, muovendolo quindi 3 volte; oppure potete decidere di muovere 3 diversi personaggi 1 volta ciascuno; oppure ancora potete decidere di muovere un personaggio 2 volte e un altro 1 volta.

Quando muovete i vostri personaggi **POTETE:**

- Muoverli sulle caselle occupate dai personaggi degli altri giocatori.
- Muoverne uno sulla casella occupata dall'ambasciatore.
- Muoverli oltrepassando le caselle occupate dai personaggi degli altri giocatori (ciò non blocca il loro movimento).

Quando muovete i vostri personaggi **NON POTETE:**




- Concludere il movimento su una casella già occupata da un vostro personaggio.
- Concludere il movimento su una casella già occupata dal personaggio di un giocatore se nel turno in corso vi siete già fermati su un altro suo personaggio.

I vostri personaggi possono incontrare più di un personaggio per turno, ma mai più di un personaggio di uno stesso giocatore.



ESEMPIO DI MOVIMENTO

Federico è il giocatore verde. Scuote la Maschera della Profezia e ottiene le seguenti palline: bianca, arancione e blu.

-  Usa la pallina arancione per muovere uno dei suoi personaggi più vicino all'ambasciatore (vedi 1).
-  Usa la pallina blu per muovere un altro suo personaggio via mare (attraverso il Canale della Giudecca) fin sullo spazio 4 (vedi 2).
-  In ultimo, usa la pallina bianca come movimento via terra per continuare a muoverlo fin sulla casella blu, così che possa poi interrogare il giocatore blu (vedi 3).

MUOVERE GLI ALTRI PERSONAGGI

● La pallina **nera** può essere usata per muovere la figura dell'ambasciatore di 1 casella, attraversando un percorso di terra oppure di mare. Potete muoverlo su una casella occupata da un vostro personaggio (in modo che possiate poi interrogarlo), ma non potete muoverlo su una casella occupata da un personaggio di un altro giocatore.

● La pallina **viola** può essere usata per muovere il personaggio di un altro giocatore di 1 casella, attraversando un percorso di terra oppure di mare. Potete muoverlo su una casella occupata da un vostro personaggio (in modo che possiate poi interrogarlo), ma non potete muoverlo su una casella occupata da un personaggio di un altro giocatore o dall'ambasciatore.

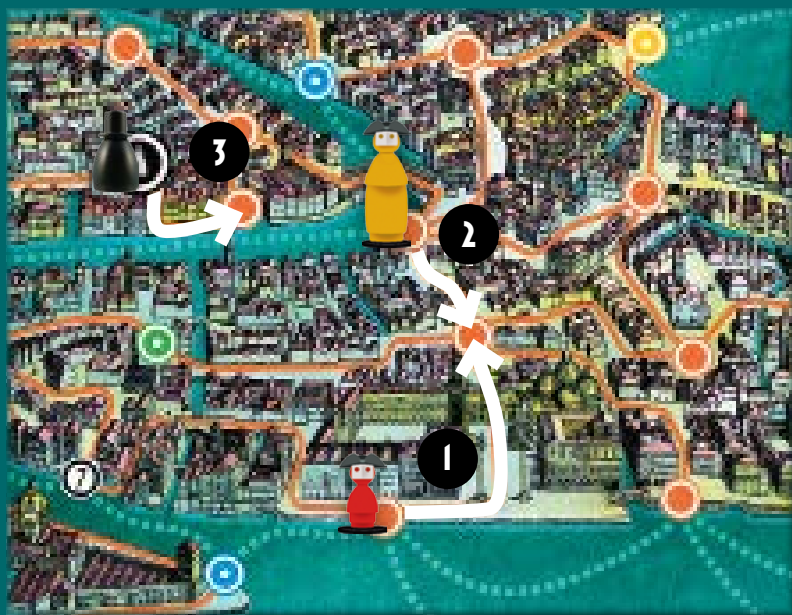
2. INCONTRI E INTERROGAZIONI

Per ottenere le informazioni che vi servono dovrete raggiungere le caselle occupate dai personaggi degli altri giocatori o dall'ambasciatore. Esistono due modi per farlo:

- I. Muovere un vostro personaggio su una casella occupata da un personaggio di un altro giocatore.
- II. Muovere il personaggio di un altro giocatore su una casella occupata da un vostro personaggio (usando la pallina viola o nera della Maschera della Profezia).

Quando incontrate un personaggio di un altro giocatore potete decidere di interrogarlo e poi di spostare la sua figura su un'altra casella a vostra scelta, rispettando le regole di *Esclusione* descritte nella pagina seguente.

Potete anche scegliere, invece di interrogarlo, di muovere il vostro personaggio di 1 casella in più, attraversando un percorso di terra oppure di mare.



Questo vi tornerà particolarmente utile verso la fine della partita, quando avrete informazioni a sufficienza e sarete intenti a compiere il prima possibile la vostra missione segreta.

Tuttavia, se scegliete di muovere di 1 casella in più, questo non deve farvi fermare su una casella occupata da un qualsiasi altro personaggio.

INTERROGARE GLI AGENTI SEGRETI

Quando vi fermate su una casella occupata dal personaggio di un altro giocatore avete poi il diritto di interrogarlo (cioè vedere **3** delle sue carte):

1. Potete interrogarlo sulla sua **identità**. Dovrà mostrarvi, di nascosto dagli altri giocatori, 2 delle sue carte identità e 1 delle sue carte corporatura.

ALMENO 1 di queste 3 carte deve essere vera!

2. Potete interrogarlo sulla sua **corporatura**. Dovrà mostrarvi, di nascosto dagli altri giocatori, 2 delle sue carte corporatura e 1 delle sue carte identità.

ALMENO 1 di queste 3 carte deve essere vera!

Ricordate: Nel vostro turno i vostri personaggi possono incontrare personaggi di più di un giocatore e/o l'ambasciatore, ma mai più di un personaggio di uno stesso giocatore.

INTERROGARE L'AMBASCIATORE

Se vi fermate sulla casella occupata dall'ambasciatore:

- Potete chiedere di farvi mostrare **2 carte identità oppure 2 carte corporatura** da un qualsiasi giocatore di vostra scelta.

ALMENO 1 di queste 2 carte deve essere vera!

ESEMPIO DI MOVIMENTO

Michele è il giocatore rosso. Scuote la Maschera della Profezia e ottiene le seguenti palline: arancione, nera e viola.

- Usa la pallina arancione per muovere uno dei suoi personaggi via terra (vedi 1).
- Usa la pallina viola per costringere il personaggio giallo a muovere sulla sua stessa casella, così che possa poi interrogare il giocatore giallo (vedi 2).
- In ultimo, usa la pallina nera per muovere l'Ambasciatore via terra (vedi 3).

TENERE TRACCIA DELLE INFORMAZIONI

Quando ottenete delle informazioni dai vostri avversari, ricordatevi di annotarle nel vostro foglio, in modo che possiate poi andarle a ricontrollare anche più avanti nel gioco. Annotatevi tutte le volte che un altro giocatore vi mostra le sue carte, usando la specifica riga di quel giocatore; vi consigliamo inoltre di segnare le vostre deduzioni logiche usando un diverso simbolo, così da non confonderle con le carte visionate.

Dopo un certo numero di incontri, aiutandovi un po' con l'intuito e un po' con le carte visionate, comincerete a capire (o a immaginare di capire) la vera identità e corporatura degli altri giocatori.

In aggiunta, vi suggeriamo di annotarvi (usando un diverso simbolo o, meglio, usando la quarta riga del foglio) quali delle vostre carte avete mostrato agli altri giocatori, così da evitare di mostrargli più volte le stesse carte (se accade, questo potrebbe farvi subire delle penalità).

ESEMPIO

Federico è Lord Fiddlebottom. Nel suo turno muove uno dei suoi personaggi su una casella occupata da un personaggio di Michele e lo interroga al riguardo della sua corporatura.

Michele mostra a Federico le carte "Basso" e "Alto" e la carta identità "Colonnello Bubble". Federico annota le carte che Michele gli ha mostrato e, allo stesso modo, Michele annota le carte che ha mostrato a Federico.

Nel turno seguente uno dei personaggi di Federico incontra l'Ambasciatore. Tramite l'Ambasciatore Federico interroga Michele al riguardo della sua identità.

Michele gli mostra le carte "Lord Fiddlebottom" e "Agente X." Ma è Federico Lord Fiddlebottom! Poiché una di queste due carte è vera, Federico ne deduce che Michele è l'Agente X.

Federico deduce inoltre che Michele, essendo l'Agente X, deve essere "Basso" o "Alto" in quanto anche una delle carte della prima interrogazione è vera. Federico appunta tutto sul suo foglio e continua la sua razzia di informazioni.

MOSTRARE DUE VOLTE LE STESSE CARTE

Non potete mostrare la stessa combinazione di 3 carte allo stesso giocatore per più di una volta!

Se per errore mostrate per una seconda volta la stessa combinazione di 3 carte allo stesso giocatore e questo se ne accorge, come penalità dovrete mostrargli una carta in meno (ovvero due), sempre con l'obbligo che almeno 1 delle carte mostrate sia vera.

Se addirittura mostrate per una terza volta la stessa combinazione di 3 carte allo stesso giocatore e questo se ne accorge, come penalità dovrete direttamente mostrargli una carta vera!

Se un giocatore controbatte e discute sull'aver o meno già mostrato la stessa combinazione di carte per una seconda o terza volta, potete cercare di dimostrarli di avere ragione facendogli vedere gli appunti presenti sul vostro foglio (ovviamente, non barate!).

Se non siete in grado di dimostrarlo, dovrete fidarvi della sua parola.

In modo simile, quando mostrate le vostre carte a un altro giocatore tramite l'ambasciatore, **non potete mostrare lo stesso paio di carte allo stesso giocatore per più di una volta.**

Non potete inoltre mostrare allo stesso giocatore un paio di carte che facevano precedentemente parte di una combinazione di 3 carte.

Se lo fate, come penalità dovrete direttamente mostrargli una carta vera!

ESEMPIO

Nell'interrogazione precedente Michele aveva mostrato a Federico le carte "Basso", "Alto" e "Colonnello Bubble". Federico ora interroga Michele tramite l'Ambasciatore al riguardo della sua corporatura. Michele gli mostra nuovamente le carte "Basso" e "Alto". Queste facevano però già parte di una sua precedente combinazione. Federico glielo fa notare, costringendolo a mostrargli la sua vera carta corporatura.

ESPULSIONE

Dopo che avete incontrato e interrogato il personaggio di un altro giocatore, dovete spostare la sua figura su una qualsiasi casella di vostra scelta, che non sia però già occupata da un altro personaggio e neppure che sia numerata.

Dopo che avete incontrato e interrogato l'ambasciatore, dovete spostare la sua figura sulla casella dell'ambasciatore. Nel caso sia già occupata, spostatela su una qualsiasi casella di vostra scelta, che non sia però già occupata da un altro personaggio e neppure che sia numerata.

COMPIERE LA MISSIONE

Per vincere dovrete identificare il vostro compagno, decodificare la vostra missione segreta e compierla prima dei vostri avversari.

IDENTIFICARE IL PROPRIO COMPAGNO

In **INKOGNITO** è importante celare la propria vera identità agli altri giocatori, ma è ancora più importante (anzi, fondamentale per la vittoria) scoprire chi è il vostro compagno e rivelarsi a lui.

A un certo punto del gioco, dopo aver eseguito abbastanza interrogazioni e aver osservato a sufficienza il comportamento degli altri giocatori, comincerete a capire quali agenti segreti impersonificano gli altri giocatori e quindi chi fra di loro è il vostro compagno.

Potete rivelarvi al vostro compagno come meglio credete, ma i due modi seguenti si sono rivelati particolarmente efficaci:

1) usate il tic del vostro agente segreto (ad esempio, nel caso di Lord Fiddlebottom, fate l'occholino con l'occhio destro); 2) nel caso siate assolutamente certi della sua identità, mostrategli in una interrogazione una (o più) delle vostre carte segrete grigie al posto di quelle colorate.

Una volta certi di chi sia il vostro compagno, dovrete fare in modo di mostrargli la vostra carta missione per decodificare così la vostra missione segreta e tentare di compierla. Cercate di far incontrare i vostri personaggi il prima possibile, così da potervi passare le informazioni sulla missione... attenzione però a non sbagliare il vostro compagno o fornirete informazioni cruciali ai vostri avversari!

Nota: La carta missione mostrata non è considerata "vera"; dovrete quindi mostrare nella combinazione anche una che lo sia.

CONFONDERE GLI AVVERSARI

Mentre cercate di capire quale sia il vostro compagno, nulla vi vieta di confondere i vostri avversari... Ad esempio, potete usare i diversi tic degli agenti segreti per depistarli, mandandogli dei segnali a volte veri, altre volte falsi. **L'unico frangente in cui il gioco esige che siate onesti è quando mostrate le vostre carte: almeno 1 deve essere sempre vera!** In tutti gli altri casi potete bleffare, mettere zizzania, creare e rompere intese, giocare con le parole e i tic... dopotutto siete agenti segreti e vi è concesso tutto (o quasi)!

Potete anche imbrogliare gli avversari mostrandogli la vostra carta missione e facendogli credere di essere il loro compagno così da usarli per i vostri piani! Nel pieno dell'azione vi verranno poi sicuramente in mente trucchetti ancora più subdoli e malefici...

Un'altro modo con cui potete ostacolare il gioco degli avversari è spostando le loro figure con un uso accorto della pallina viola e della regola dell'*Espulsione*; così facendo potrete avvicinarle alle vostre oppure allontanarle da quella dell'ambasciatore. Cercate di facilitarvi il compimento della missione e allo stesso tempo cercate di mettere i bastoni fra le ruote alla squadra avversaria. Aggiungeteci un oculato utilizzo dei movimenti forniti dalla Maschera della Profezia e vi garantirete un notevole ventaglio di strategie (da perfette spie!).

DECODIFICARE LA MISSIONE

Quando il vostro compagno vi mostrerà la sua carta missione potrete decodificare la missione segreta da svolgere assieme.

Cercate la riga nel passaporto che mostra nella giusta sequenza le vostre due lettere e di fianco troverete la descrizione della missione e cosa dovrete fare per compierla. Fatelo e vincerete la partita!

COMPIERE LE MISSIONI

Potete compiere la missione solo nel vostro turno.

Quando una missione indica il nome di un agente segreto, dovrete fare riferimento al personaggio con la vera corporatura (quindi spie non comprese). Questo vale in entrambi i casi, sia che il bersaglio debba essere mosso (ad esempio, "Muovi Lord Fiddlebottom sulla casella 5") sia che il bersaglio debba essere raggiunto (ad esempio, "Muovi un qualsiasi tuo personaggio sull'Agente X").

Quando in una descrizione trovate scritto "un qualsiasi vostro personaggio" significa che per compiere la missione potete usare un qualsiasi personaggio fra quelli vostri e del vostro compagno (quindi 8, spie comprese).

ESEMPIO

Sei Lord Fiddlebottom e hai la carta missione "B". Il tuo compagno è il Colonnello Bubble e ha la carta missione "D". Incrociandole sul passaporto scoprite la vostra missione segreta:

Messaggio al Colonnello Bubble: «Hanno scoperto che sei Zero-Zero-Uno. Una mongolfiera ti recupererà alle 23:00 al vecchio Arsenale». Muovi il Colonnello Bubble sulla casella "1".

Per compiere la missione dovrete far occupare al vero personaggio del Colonnello Bubble la casella "1".

Potete inoltre dedurre che Madame Zsa Zsa e l'Agente X abbiano la missione segreta "A-C" oppure "C-A". Questo significa che dovrete evitare a ogni costo che i personaggi dei giocatori avversari si avvicinino al Colonnello Bubble.

VITTORIA

Vincono i giocatori della squadra che compie per prima la sua missione segreta. La missione può essere compiuta solo durante il turno di uno dei due compagni.

La vittoria deve essere annunciata pronunciando le parole "**Missione Compiuta!**" e stringendo la mano al proprio compagno (vero o presunto).

Tuttavia, bisogna sempre verificare *quale* sia il proprio vero compagno e *quale* sia la missione segreta da compiere. Nel caso si sbagli uno o entrambi, vince automaticamente la squadra avversaria!

Un giocatore può sempre rifiutare di ricambiare la stretta di mano. Per esempio, nel caso tu sia Lord Fiddlebottom e un giocatore rifiuti la tua stretta di mano, sia che tale giocatore sia il tuo vero compagno (Colonnello Bubble) sia che non lo sia (Agente X o Madame Zsa Zsa) avete perso e la vittoria va automaticamente alla squadra avversaria (Agente X e Madame Zsa Zsa).

VARIANTE A 3 GIOCATORI

La polizia ha emesso un comunicato in cui afferma di aver arrestato una spia. Gli unici dettagli trapelati è che si trova sotto interrogatorio in un luogo segreto e che si è ancora scoperta la sua vera identità.

L'ambasciatore, non appena venuto a conoscenza della sconcertante notizia, dichiara: "Rivolterò mari e monti fino a che non avrò trovato la fonte di questa fuga di notizie..."

INKOGNITO è stato originariamente pensato per 4 giocatori, ma la variante a 3 giocatori è non di meno intrigante. Uno dei quattro agenti segreti è stato arrestato. Nel caso sia il vostro compagno, non potrete compiere la missione e vi converrà lasciare la città il più in fretta possibile, prima che veniate catturati anche voi! Nel caso contrario, dovrete sfruttare questa momentanea confusione per compiere silenziosamente la vostra missione segreta...

REGOLE AGGIUNTIVE

Rimuovete dal gioco le figure, il passaporto e le carte di un colore.

Nella preparazione si distribuiscono le carte come in una partita a 4 giocatori, con l'unica differenza che un mazzo di carte verrà lasciato da parte. Il gioco procede come di consueto, almeno fino a quando un giocatore scopre il suo compagno oppure di non avere alcun compagno.

Se avete un compagno, continuate il gioco come in una partita a 4 giocatori, apportando però la seguente modifica:

- Se la vostra missione segreta fa riferimento all'agente segreto fuori dal gioco, consideratela come se facesse invece riferimento al suo compagno.

ESEMPIO

La missione segreta della squadra di Madame Zsa Zsa e Agente X è di muovere uno dei loro personaggi sulla casella occupata dal Colonnello Bubble (missione "C-A"). Tuttavia il Colonnello Bubble è fuori dal gioco, quindi devono muoverlo sulla casella occupata dal suo compagno, Lord Fiddlebottom.



Se non avete il compagno, allora la vostra missione è di lasciare Venezia ricorrendo al "Piano B": dovrete andare più velocemente possibile sulla casella con disegnata a fianco, sul vostro passaporto, una figura in ombra che scappa.

- **Lord Fiddlebottom** deve recarsi sulla casella **5** (al suo yacht).
- **Il Colonnello Bubble** deve recarsi sulla casella **1** (all'arsenale).
- **L'Agente X** deve recarsi sulla casella **6** (ai giardini).
- **Madame Zsa Zsa** deve recarsi sulla casella **4** (al porto).

VARIANTE A 5 GIOCATORI

L'ambasciatore è preoccupato su cosa stiano architettando tutte queste spie a Venezia. Si stanno organizzando per compiere qualche crimine? Decide quindi di fare il doppio gioco, da una parte entrando maggiormente in confidenza con loro, aiutandoli, dall'altra smascherandoli, rivelandone la vera identità alla polizia!

INKOGNITO per 5 giocatori è un'esclusiva di questa edizione!

REGOLE AGGIUNTIVE

La differenza rispetto a una partita a 4 giocatori è che il quinto giocatore impersonificherà e muoverà l'ambasciatore.

IL TURNO DI GIOCO

Il giocatore che impersonifica l'ambasciatore non usa la Maschera della Profezia. Durante il suo turno può sempre muovere la sua figura di 1 o 2 caselle attraversando, a scelta, percorsi di terra o di mare.

Quando l'ambasciatore si ferma su una casella occupata dal personaggio di un altro giocatore può interrogarlo a riguardo della sua identità o della sua corporatura. **Questi deve mostrargli 2 carte, di cui almeno 1 deve essere vera.** L'ambasciatore poi sposta il personaggio del giocatore su una qualsiasi casella del tabellone non occupata e non numerata.

Nel turno degli altri giocatori la pallina nera viene usata come di consueto, ovvero per muovere la figura dell'ambasciatore di 1 casella facendogli attraversare uno spazio di terra oppure di mare.

Quando un giocatore usa l'ambasciatore come tramite per interrogarne un altro, il giocatore indagato deve passare le carte prescelte al giocatore dell'ambasciatore, questi le guarderà e le ripasserà a sua volta al giocatore indagatore. In questo modo l'ambasciatore riuscirà a racimolare informazioni sugli altri giocatori non solo nel suo turno, ma anche ogni volta che verrà usato come tramite dagli altri giocatori.

VITTORIA

Lo scopo dell'ambasciatore è di svelare tutte le vere identità e le vere corporature degli altri giocatori, prima che una delle due squadre riesca a compiere la propria missione segreta.

Una volta che ritiene di esserci riuscito deve pronunciare le parole: **"So chi siete!"** e annotare nel suo foglio del Blocco Note le identità e le corporature di ognuno, ricordandosi che non potrà più modificarle. Il gioco continua come di consueto fino a quando una squadra non dichiara **"Missione Compiuta!"**; a questi punti, prima di verificarne la correttezza, l'ambasciatore deve mostrare il suo foglio. Se ha correttamente riconosciuto le identità di tutti i 4 giocatori, vince il gioco, altrimenti determinate chi ha vinto seguendo le normali regole.

Se la vostra missione segreta è del tipo "Muovi l'Ambasciatore sulla casella X", consideratela come se fosse del tipo "Muovi uno dei tuoi personaggi sulla casella X". Come di consueto, potete compiere la missione usando uno qualsiasi degli 8 personaggi della vostra squadra.

TI È PIACIUTO **INKOGNITO**? SCOPRI GLI ALTRI GIOCHI **RED GLOVE!**



PREPARATI A GESTIRE UN
VERO RISTORANTE ALL'ITALIANA!



Scegli le ricette, abbinaci il giusto
vino, cucinale e ottieni le migliori
recensioni per vincere!

FUORI di ROTELLA

C'È SPAZIO PER UN SOLO ROBOT!
SARÀ IL TUO?



Un combattimento all'ultimo
ingranaggio fra i più pazzi robot
del futuro. Scendi nell'arena!



Rimani sempre aggiornato su tutti i nostri ultimi giochi!
www.RedGlove.eu www.facebook.it/RedGloveEdizioni

Autori: Leo Colovini e Alex Randolph

Produzione: Roberto Di Meglio

Grafica: Studio Tapiro

Direzione Artistica: Fabio Maiorana

Disegni e Impaginato: Peter Gifford (www.universalhead.com)

Supervisione: Roberto Di Meglio e Fabrizio Rolla

Versione Italiana a Cura di: Michele Faiman

Un ringraziamento speciale a Roberto Grasso e a Leonardo Rina per il continuo supporto e per gli utili suggerimenti forniti.

Publicazione e Distribuzione
Italiana a Cura di:



RED GLOVE
di Dumas Federico
Via Carriona 259/B
54033 Carrara (MS)
Tel. 0585 55383

www.RedGlove.eu

Un Gioco Creato, Prodotto e
Distribuito Internazionalmente
da:



ARES GAMES SRL
Via dei Metalmeccanici 16
55041 Capezzano Pianore (LU)
Tel. 0584 968696
Fax 0584 325968

www.AresGames.eu

© 2013 Ares Games Srl. Inkognito™ è un marchio registrato
di Ares Games Srl.
Tutti i diritti riservati. Made in China.

