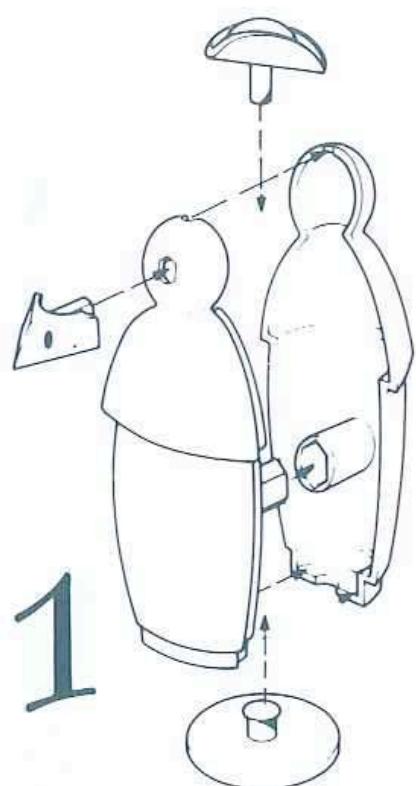


INKOGNITO

CARNEVALE DI SPIE A VENEZIA

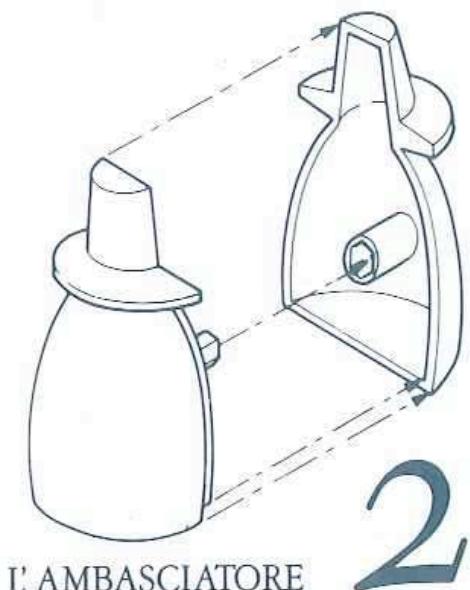
ALEX RANDOLPH
LEO COLOVINI





1

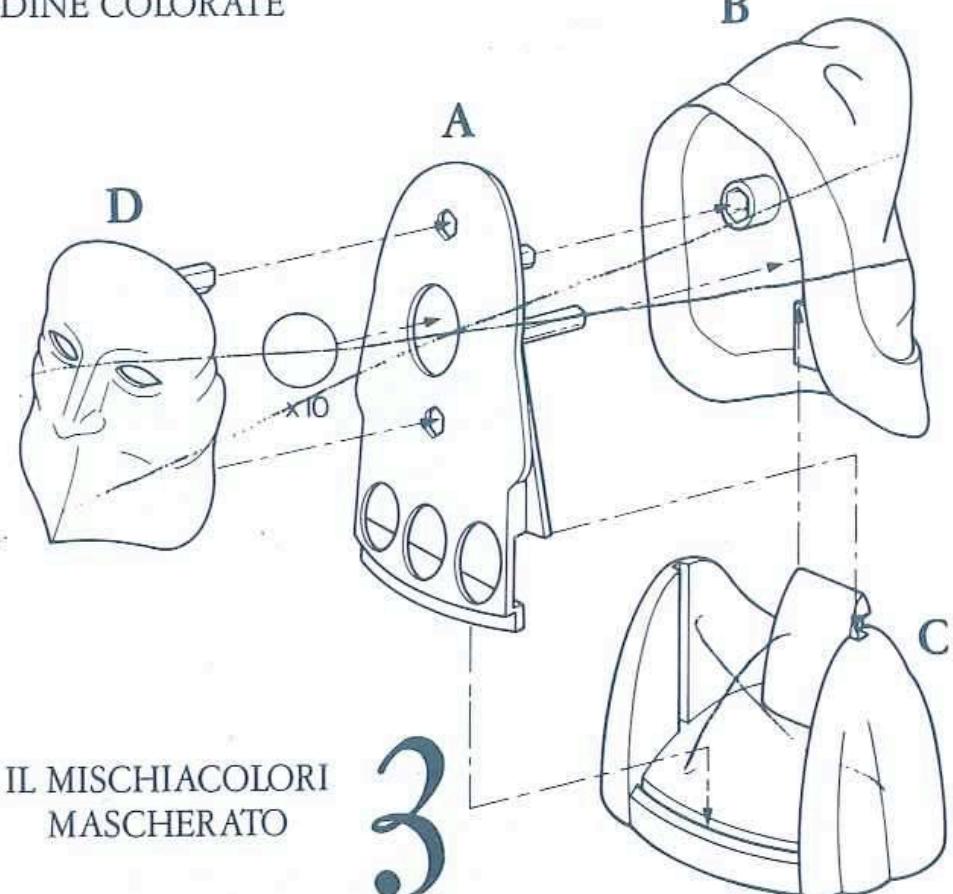
LE PEDINE COLORATE



2

L'AMBASCIATORE

B



IL MISCHIACOLORI
MASCHERATO

3

CONTENUTO

- 1 tabellone di gioco
- 16 pedine in quattro colori
- 1 pedina nera (Ambasciatore)
- 1 mischiacolori mascherato con 10 biglie colorate
- 4 passaporti
- 4 buste
- 1 blocco segna-indizi
- 48 carte:**
 - 4 mazzi colorati ed uno in bianco e nero. Ogni mazzo contiene:
 - 4 carte di identità**
 - Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Agent X, Madame Zsa Zsa
 - 4 carte di travestimento**
 - basso, alto, grasso, magro
 - Il mazzo di carte in bianco e nero contiene in più **4 carte di messaggio segreto**
 - Alpha, Bravo, Charlie, Delta
 - 1 carta di inizio**
 - 3 carte bianche.** (Queste non sono usate nel gioco, ma sono di ricambio.)
- libretto di istruzioni**

MONTAGGIO

Togliere tutti i pezzi dai supporti in plastica.

Figura **1**

LE PEDINE COLORATE

Unire le metà delle pedine di colore e dimensioni simili, chiudendo la base fra di loro. Inserire la maschera ed il cappello (Figura 1). Ripetere l'operazione con tutte le pedine.

Figura **2**

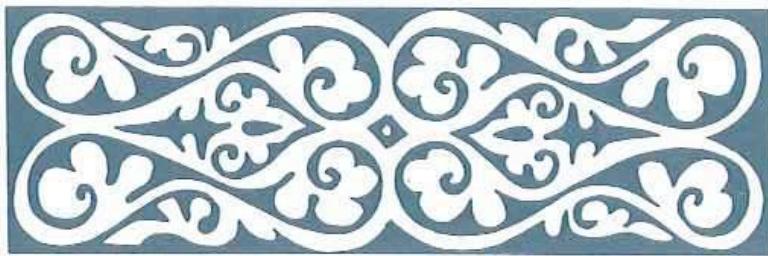
L'AMBASCIATORE

Unire le due metà.

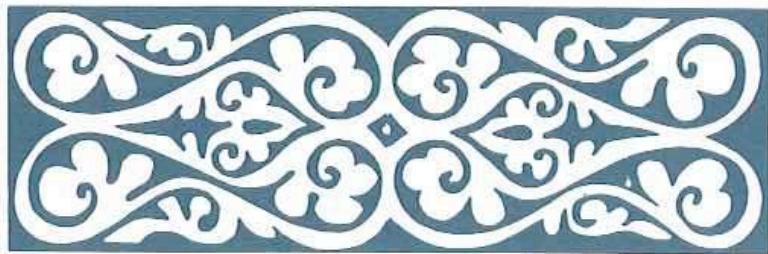
Figura **3**

IL MISCHIACOLORI MASCHERATO

Unire le parti A e B e agganciarle alla parte C. Lasciar cadere le 10 biglie colorate attraverso il buco nella parte A. Infine, fissare la maschera, D, come dimostrato.



ECARNEVALE A VENEZIA. La notte brulica di suoni gioiosi, di allegria, di risate e di canti delle maschere che danzano nelle strette calli. Ma la baldoria fornisce la copertura per quattro figure sinistre, quattro maestri dell'inganno in grado di camuffarsi in modo irriconoscibile. Intenti nelle loro missioni, camminano furtivamente lungo calli scure. Oltre a questi quattro agenti, un altro personaggio importante è in giro per la città: l'Ambasciatore, uomo di mondo che adora le feste ed il carnevale.



I quattro agenti possono essere descritti come segue:



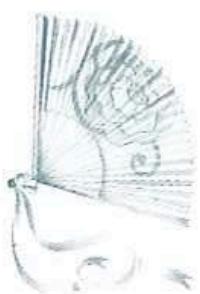
LORD FIDDLEBOTTOM era nel Servizio Segreto da molto prima che il Servizio diventasse Segreto. È molto ricco, in ottimi rapporti con tutte le casate nobili d'Europa, ed è arrivato a Venezia a bordo del suo sfarzoso panfilo MATA HARI II. È un uomo di grande prestigio, ma gli anni durante i quali ha condotto una pericolosa doppia vita cominciano a farsi notare nella *costante contrazione del suo occhio destro*.



COLONEL BUBBLE è stato il braccio destro di Lord Fiddlebottom per molti anni, per essere più precisi, da quando ha lasciato l'esercito, dove ottenne riconoscimento per la formazione dei Corpi Reali della Mongolfiera. È imperturbabile e così freddo di fronte al pericolo che sembra congelarsi. La sua sola manifestazione di tensione si nota quando *tira il suo orecchio sinistro*.

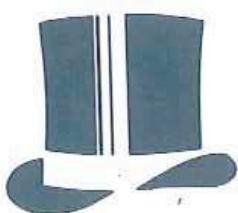


AGENT X è eccezionalmente astuto, estremamente subdolo, straordinariamente malvagio. Non si sa niente del suo sinistro passato, ma dicono che al momento si trovi a Venezia. Con la sua abilità di mimetizzarsi in qualunque sfondo, è in pratica l'agente perfetto, ed il solo modo per riconoscerlo è notare il suo *incessante aggrottare le sopracciglia*.

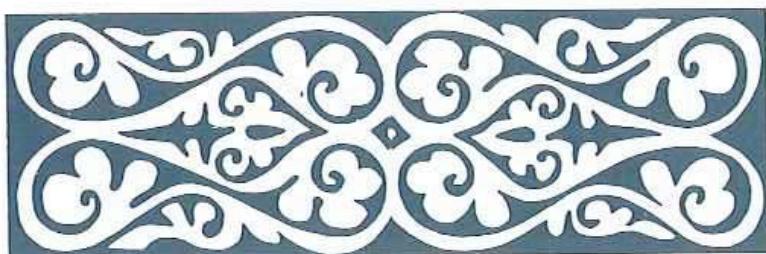


MADAME ZSA ZSA si vanta di essere stata una prima ballerina durante la sua giovinezza. In realtà, era una contorsionista, il che potrebbe spiegare il suo carattere contorto. Pure essendo una spia che collabora con l'infame Agent X, la si può incontrare a tutte le feste. Si considera sensuale e superiore e *spesso arriccia il naso*.

Ora ricordate i loro tic. Li userete nel gioco.



L'AMBASCIATORE è il quinto personaggio importante. Si dedica al lavoro partecipando ad ogni festa, lavorando frequentemente ben dopo mezzanotte e facendo baldoria con la nobiltà veneziana. Ovunque vada, gli piace collezionare informazioni, che tiene in un MEGA-ARCHIVIO all'Ambasciata. Inexplicabilmente, porta sempre con sé un microfilm del MEGA-ARCHIVIO nella tasca del suo panciotto.



IL GIOCO PER QUATTRO GIOCATORI

Mettere il mischiacolori mascherato accanto al tabellone e la pedina nera dell'Ambasciatore sull'Ambasciata. Questa casella è segnata con un cappello a cilindro.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende quanto segue:

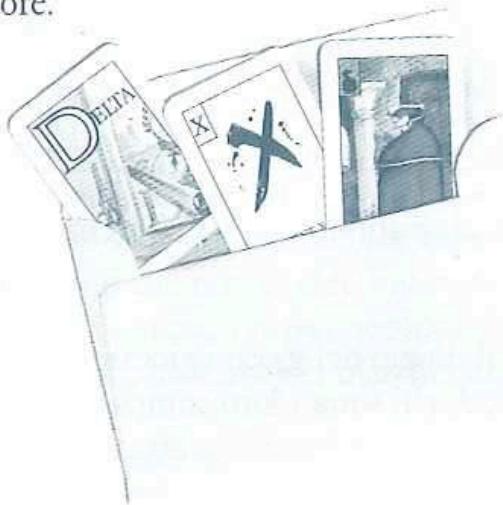
- 4 pedine dello stesso colore
- 8 carte del colore delle pedine
- 1 passaporto
- 1 foglio dal blocco segna-indizi

Il vostro mazzo di carte include quattro carte di identità, che mostrano i quattro ruoli che potete impersonificare, e quattro carte di travestimento, che mostrano le quattro sembianze che potete assumere: alto, basso, grasso, magro.

Mettete le vostre quattro pedine sulle caselle colorate corrispondenti del tabellone. Poi mettete il vostro passaporto verticalmente, in modo che formi uno schermo dietro il quale sarete in grado di prendere appunti sul vostro foglio segna-indizi.

Rendete nota dei nomi e dei colori degli altri giocatori sul vostro foglio segna-indizi.

Prendere ora le tredici carte in bianco e nero e le quattro buste. Un giocatore prende le quattro carte di identità, le mischia e ne mette una in ogni busta. Il giocatore seguente prende le quattro carte di travestimento ed esegue la stessa operazione. Il terzo giocatore fa la stessa cosa con le quattro carte del messaggio segreto. L'ultimo giocatore mette la carta d'inizio in una delle buste, mischia le buste e ne distribuisce una ad ogni giocatore.



Ognuno di voi ha ora una busta che contiene quanto segue:

Una carta di identità, che vi dice quale dei quattro ruoli dovete giocare durante il gioco;

Una carta di travestimento, che vi dice quale delle quattro pedine siete;

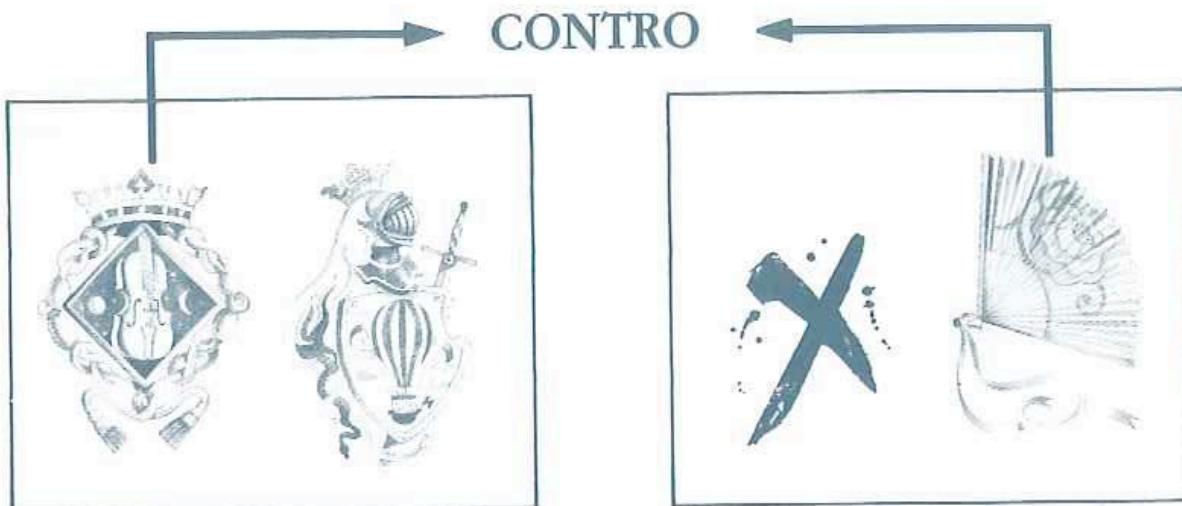
Una carta del messaggio segreto, che, combinata con il messaggio del vostro compagno, vi dirà come vincere il gioco.

Non lasciate vedere agli altri giocatori le vostre carte!
Le informazioni devono essere tenute segrete fino a quando deciderete di rivelarle.

LO SCOPO DEL GIOCO

Scoprire il vostro compagno fra i vostri tre avversari e completare la vostra missione con successo.

In ogni gioco le due parti antagoniste sono:



All' inizio del gioco i giocatori non sono al corrente di chi sono i loro compagni. Durante il gioco voi muoverete i vostri quattro personaggi mascherati sul tabellone cercando di finire sui pezzi degli altri giocatori o sull' Ambasciatore; facendo così avrete il diritto di guardare alcune delle loro carte. In questo modo, andando ad eliminazione, scoprirete chi è il vostro compagno. Allora sarete in grado di scambiarvi i messaggi segreti e determinare quindi la missione che insieme dovrete portare a termine.



INIZIO DEL GIOCO

La busta di un giocatore conterrà la Carta d'Inizio. Questo giocatore comincia il gioco. Poi si continua in senso orario.

MOSSE

Quando è il vostro turno, scuotete il mischiacolori mascherato e riponetelo sul tabellone. Tre palline colorate appariranno allora da sotto la maschera. Esse hanno il seguente significato:

ROSSA Muovete una delle vostre pedine di una casella lungo la linea rossa (terra).

BLU Muovete una delle vostre pedine di una casella lungo la linea blu (acqua).

GIALLO Muovete una delle vostre pedine di una casella via terra o sull' acqua.

NERO Muovete l'Ambasciatore di una casella via terra o sull' acqua.

BIANCO Nessuna mossa (*Tre biglie bianche* significano che non potete muovervi affatto).

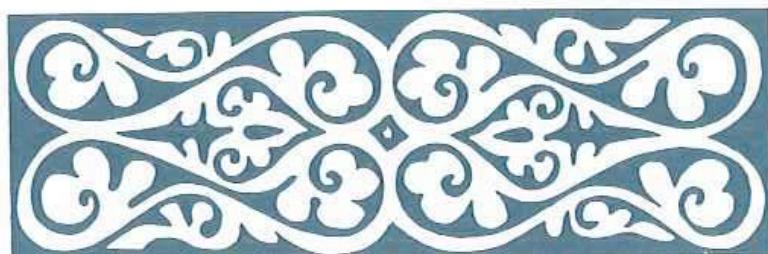
Quando è il vostro turno, secondo i colori che sono rivelati dal mischiacolori mascherato,

Potrete:

- Muovere una pedina fino a tre volte; e/o; muovere fino a tre pedine una sola volta;
- Fermarvi su una casella occupata da un altro giocatore;
- Fermarvi con una delle vostre pedine sulla casella occupata dall'Ambasciatore o muovere l'Ambasciatore su una delle vostre pedine.

Non potrete:

- Fermarvi sulle caselle occupate dallo stesso giocatore più di una volta nello stesso turno;
- Fermarvi con una delle vostre pedine sulla casella occupata da una delle vostre altre pedine.
- Fermarvi con l'Ambasciatore sulla pedina di un altro giocatore.





INCONTRO DI ALTRE PEDINE

Cercate di muovere le vostre pedine sulle caselle occupate da altri giocatori o dall'Ambasciatore. Quando avete finito tutte le vostre mosse, potete chiedere di vedere tre carte da ogni giocatore su cui siete capitati. Avete tre scelte:

1. IDENTITÀ Potete chiedere informazioni sull'identità dell'avversario. Quest'ultimo deve allora mostravi due carte di identità e una carta di travestimento. Almeno una di queste carte deve essere vera.
2. TRAVESTITIMENTO Potete chiedere informazioni sul travestimento dell'avversario. Quest'ultimo deve allora mostravi due carte di travestimento e una carta di identità. Almeno una di queste carte deve essere vera.
3. Se muovete sull'Ambasciatore (o lo muovete su una delle vostre pedine) potete chiedere di vedere due carte di identità o due carte di travestimento di un qualunque avversario. Una di queste deve essere vera. Non potete muovere l'Ambasciatore su una pedina appartenente a qualcun altro.

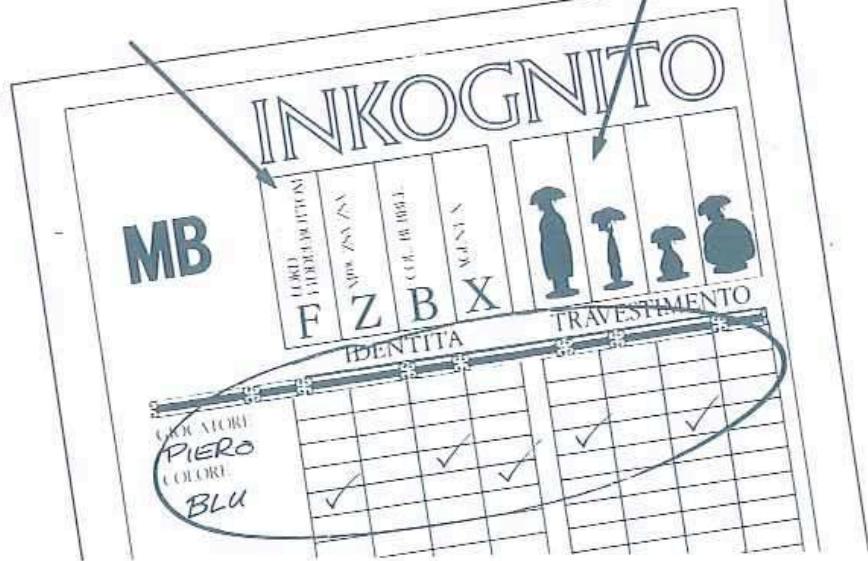
N.B. Verso la fine del gioco, quando ottenere informazioni diventa meno importante, invece di chiedere di vedere le carte potete muovervi di un'altra casella via terra o sull'acqua, purchè non andiate a finire su uno spazio occupato.

ANNOTAZIONI

Alla fine di ogni turno, dovreste prendere nota delle informazioni che vi siete procurato sul vostro foglietto segna-indizi. (Figura).

Ricordatevi di usare una riga diversa per ogni giocatore.

Esempio:



Voi siete Lord Fiddlebottom e finite su Piero, che gioca col blu. La prima volta che finite su una delle pedine di Piero, chiedete di vedere il suo travestimento. Egli vi mostra basso, alto e Col. Bubble. (Figura).

Più tardi finite sull' Ambasciatore. Chiedete a Piero informazioni sulla sua identità ed egli vi mostra Lord Fiddlebottom ed Agent X.

Poichè siete Lord Fiddlebottom, sapete che Piero deve essere Agent X, dovendo egli dire la verità almeno una volta. Voi sapete anche che deve essere travestito come basso o alto, poichè una delle sue prime tre carte deve essere vera e sapete che non è Col. Bubble.

RIPETIZIONI

Se un giocatore vi mostra tre carte che vi ha già mostrato:

Dite al giocatore che vi ha già mostrato quelle tre carte prima e prendetene nota. Mostrate questa annotazione al giocatore in questione in modo che possa confermare che le avete annotate correttamente. Se quel giocatore vi mostra le stesse tre carte ancora una volta, allora per punizione deve dirvi quale carta era la vera.

ALLONTANAMENTO

Dopo aver visto le carte del vostro avversario e aver preso appunti, dovete mandare via le pedine che avete appena visitato in una qualunque casella non numerata e non occupata. Se avete incontrato l'Ambasciatore, allora dovete mandarlo via in qualunque casella colorata o all'Ambasciata.

SEGRETEZZA

Dovete rendervi conto che è importante nascondere la vostra identità agli avversari, ma ricordate che è ancora più importante – vitale per la vittoria – scoprire il vostro compagno e rivelarvi a lui.



IL CONTATTO

Nel corso del gioco comincerete a sospettare chi sono gli altri giocatori e come sono travestiti. Quando pensate di avere scoperto il vostro compagno, dovreste cercare di rivelargli la vostra identità. Lo si può fare in due modi:

- 1 Usando i manierismi del vostro personaggio se se ne presenta l'occasione. Per esempio, *Madame Zsa Zsa arriccerrebbe il naso*.
- 2 Facendo vedere al vostro compagno una o più carte segrete contenute nella vostra busta.

IL MESSAGGIO SEGRETO

Potete in qualunque momento mostrare ad un altro giocatore la vostra carta del messaggio segreto invece di una delle altre carte che dovreste mostrargli. È importante notare che quando mostrate ad un altro giocatore la vostra carta del messaggio segreto essa non può contare come la carta vera. Almeno un'altra carta dovrà essere vera.

Se mostrate al vostro compagno la vostra carta del messaggio segreto gli permetterete di scoprire la missione. Avete una parte vitale da giocare per completare la missione, perciò dovete capitare su uno dei pezzi del vostro compagno per dargli la possibilità di farvi vedere la sua carta del messaggio segreto.

LA MISSIONE



Vista la carta del messaggio segreto del vostro compagno, potete determinare la vostra missione segreta comune. La lista completa delle missioni è all'interno di ogni passaporto. Accoppiando il vostro codice a quello del vostro compagno, potete scoprire la vostra missione. Per esempio: se voi, Lord Fiddlebottom, avete la carta Bravo ed il vostro compagno, Col. Bubble, ha la carta Delta, allora la vostra missione comune è di portare Col. Bubble al vecchio Arsenale (Casella 1 sul tabellone).

Da ciò potete dedurre che Agent X e Madame Zsa Zsa hanno la missione Alpha/Charlie (catturare Col. Bubble, il temuto Zork), o la missione Charlie/Alpha (portare qui Col. Bubble per interrogarlo). Così sapete che dovete stare attenti e dovete impedire alle pedine avversarie d'avvicinarsi a Col. Bubble.

LA VITTORIA

Vincete il gioco se siete la prima coppia a completare la vostra missione. Voi e il vostro compagno vi darete una stretta di mano annunciando: "Missione compiuta". Ma ricordate che dovete essere certi di aver completato la missione giusta, poichè, se avete fatto un errore ... i vostri avversari vincono!





IL GIOCO PER TRE GIOCATORI

Inkognito è stato ideato come gioco per quattro giocatori, ma può tuttavia essere giocato da tre giocatori.

La trama:

In un comunicato stampa, la Polizia veneziana annuncia di aver arrestato una pericolosa spia. L'agente è sotto interrogatorio in un luogo segreto, la situazione è estremamente delicata, ed è troppo presto nelle indagini per rilasciare ulteriori dichiarazioni riguardo alla sua identità.

Da qualche parte a Venezia, il complice della spia è in pericolo e deve sparire dalla circolazione... (questo giocatore gioca da solo)

LE REGOLE

Tutte le regole sono le stesse del gioco per quattro giocatori, eccetto per quanto segue:

- Togliete le pedine ed il passaporto di un colore dal gioco.
- Distribuite le carte come al solito nelle quattro buste. Prima di mettere la carta di inizio in una delle buste, toglietene una dal gioco. Poi mettete la carta di inizio in una delle tre buste rimaste, mischiatele, e datene una ad ogni giocatore.
- Giocate esattamente come nella versione per quattro giocatori, fino a quando scoprirete il vostro compagno, o scoprirete che giocate per conto vostro.
- Se avete un compagno, completate la vostra missione come al solito. (Se la missione riguarda il personaggio che è stato arrestato, applicatela a quello che è in gioco).

Se siete da soli, essendo il complice della spia, siete in grave pericolo, e la vostra missione è di lasciare Venezia il più presto possibile!

Questo significa che se siete Lord Fiddlebottom o Col. Bubble, dovete raggiungere il panfilo (casella 5), o la mongolfiera (casella 1). Come Agent X o Madame Zsa Zsa, la vostra missione è di raggiungere il motoscafo (casella 6), o il Corno d'Oro (casella 4). Questi luoghi sono mostrati nei passaporti da piccole figure in fuga.



TRUCCHI DEL MESTIERE

Il punto chiave di questo gioco è di trovare il vostro compagno e di confondere il nemico. Nonostante parlare al vostro compagno sia contro lo spirito del gioco, l'uso dei manierismi dei personaggi è perfettamente accettabile. Infatti, voi potete anche usarli per confondere gli altri. La sola occasione in cui siete costretti a dire la verità è quando si mostrano le carte, allora almeno una della carte deve essere vera. In tutte le altre occasioni voi potete ingannare i vostri avversari. Potete anche, per esempio, "fare il doppio gioco" con un avversario mostrandogli la vostra carta della missione segreta e facendogli credere di essere il suo compagno!

4092 IT 888

© 1988 MB ITALY SRL STRADA 7, PALAZZO RI, 20089 ROZZANO (MILANO)

© 1988 MB Italy s.r.l.