

INCOGNITO – Kaartspel

Spelmateriaal

66 speelkaarten
1 markeerblad

De kaarten

De 66 speelkaarten zijn als volgt onderverdeeld :

- 25 **Plaatskaarten**: 5 series van 5 kaarten (met bekende sites uit Venetië). 4 series hebben als kleur blauw, geel, groen en rood. De vijfde is zwart, en behoort toe aan de ambassadeur.



- 20 **Identiteitskaarten**: 5 series van 4 kaarten met de portretten van Lord Fiddlebottom, kolonel Bubble, Agent X en madame Zsa Zsa. 4 series zijn in de 4 kleuren. Tijdens het spel worden deze kaarten gebruikt om geheime informatie te verstrekken.



De vijfde serie heeft een zwarte achtergrond met getande boord. Deze kaarten worden bij het begin van het spel onder de spelers verdeeld en tonen hun ware identiteit.

- 20 **Genummerde kaarten**: 5 series van 4 kaarten waarop telkens een fragment van een telefoonnummer (52, 11, 0, 29). 4 series zijn in de 4 kleuren. De vijfde serie heeft een zwarte achtergrond en getande boord. Deze kaarten worden eveneens in het begin van het spel aan de spelers uitgedeeld en tonen hun deel van het telefoonnummer.



- 1 **Telefoonkaart**



Voor het eerste spel

Kopieer het markeerblad een aantal malen. Knip vervolgens één van deze kopies langs de streepjeslijn. Voor elk spel krijgt elke speler zo één blaadje.

Aantal spelers

Het basisspel is voor 4 spelers. De spelregels voor 3 en 5 spelers volgen achteraan deze regels.

Het Basisspel voor vier

De achtergrond

Het is carnaval in Venetië. In de feestende menigte hebben zich, perfect verkleed, 4 geheimagenten gemengd (en u bent één van hen!): Lord Fiddlebottom, Kolonel Bubble, Madame ZsaZsa en Agent X.

Hun missie is zich in verbinding te stellen met een hooggeplaatste, mysterieuze persoon. Niemand kent zijn ware identiteit. **Je moet zijn telefoonnummer ontdekken.**

Lord Fiddlebottom en kolonel Bubble werken altijd samen, net zoals Agent X en madame Zsa Zsa. Beide groepen zijn aartsvijanden. Er is ook nog de aimabele ambassadeur. Hij neemt niet deel aan de speurtocht, maar kan je toch belangrijke informatie bezorgen.

Doel van het spel

In het begin ken je enkel je eigen identiteit. Ook heb je je eigen deel van het telefoonnummer in je bezit. Je weet echter niet wie het andere deel bezit. Je moet dus je partner vinden. Dan moet je nog de delen van het telefoonnummer ordenen en ... het nummer vormen!

Vorbereidingen

1. Leg de telefoonkaart goed voor iedereen bereikbaar in het midden van de tafel.
2. Ieder kiest een kleur en krijgt:
 - a. Een dossier met opschrift 'Top Secret Inkognito'
 - b. Een kopie van het markeerblad. Noteer hierop de namen en kleuren van de andere spelers. Verberg dit blad in je dossier. Niemand heeft er zaken mee wat je hier opschrijft.
 - c. De 13 kaarten van je kleur:
 - 4 identiteitskaarten.
 - 4 genummerde kaarten.
 - 5 plaatskaarten.Hou deze 5 kaarten apart.
3. Dan blijven er nog 13 zwarte kaarten over: 4 identiteitskaarten en 4 genummerde kaarten, plus 5 plaatskaarten. Meng de 5 plaatskaarten en leg ze bedekt opzij: het zijn de plaatskaarten van de ambassadeur. Meng ook de 4 identiteitskaarten en geef (geheim!) aan ieder één kaart. Doe hetzelfde met de genummerde kaarten. Deze zwarte kaarten tonen je identiteit en welk fragment van het telefoonnummer je bezit.

Het spel

1. Plaats bepalen

Elk op zijn beurt (in uurwijzerzin) kiest een plaats in Venetië. Daarbij legt hij één van zijn plaatskaarten voor zich. Nadat iedereen een plaatskaart heeft gekozen wordt de kaart bij de ambassadeur gedraaid.

2. Informatie bekomen

Doel van deze bezoeken is het uitwisselen van informatie. Dat kan echter enkel gebeuren indien twee agenten zich samen, zonder derde, op een plaats bevinden. Ook wanneer één agent alleen is met de ambassadeur.

- a. Indien twee agenten alleen zijn op een plaats dan kiezen beiden twee kaarten, waarvan **één en slechts één kaart de waarheid toont**. Dat betekent dat één kaart overeenkomt met één van zijn zwarte kaarten. De beide kaarten worden onderling uitgewisseld. De tegenspelers noteren de informatie en geven de beide kaarten terug. Indien dezelfde agenten mekaar later terug treffen, dan mogen ze mekaar niet exact dezelfde informatie tonen. Minstens één van de kaarten moet verschillend zijn.
- b. Indien een agent alleen bij de ambassadeur staat, dan mag hij van één van de andere agenten een zwarte kaart vragen. Zo krijgt hij dus onmiddellijk juiste informatie. Indien later dezelfde agent aan dezelfde agent opnieuw een zwarte kaart vraagt, dan moet deze nu verplicht de andere kaart tonen.

3. Nota's

Na elke ontmoeting wordt de verkregen informatie op het markeerblad genoteerd. Gebruik voor elke ontmoeting een aparte kolom. Noteer op dezelfde kolom eveneens wat je de ander hebt getoond. Zo kan je vermijden twee maal dezelfde kaarten te tonen. *Van zodra je zeker bent wie je collega is kan je hem bij een volgende gelegenheid één van je zwarte kaarten tonen.*

4. Volgende ronde

Nadat ieder zijn plaats kaart heeft gespeeld, en de nodige kaarten gepasseerd en genoteerd zijn, is de ronde beëindigd. De plaatskaarten blijven open op tafel liggen. De speler links van de vorige beginspeler legt nu een nieuwe, dus andere plaatskaart, op tafel. Pas nadat alle plaatskaarten (na 5 ronden) aan de beurt zijn gekomen, worden de plaatskaarten terug op de hand genomen. Dan worden ook de ambassadeurkaarten gemengd en er worden terug 5 ronden gespeeld.

Einde van het spel

Als u het telefoonnummer hebt gevonden, dan is het spel ...niet gedaan ! Nu is het zaak zo snel mogelijk een ontmoeting met je medespeler te arrangeren, en dit alleen. In de plaats van nog informatie door te geven geef je nu de oplossing van het raadsel, in de zin van :

Ik draai het nummer 5211029 – 52 Anne-Lord Fiddlebottom, 11 ik-kolonel Bubble, 0 Mario-madame zsa zsa, en 29 David-Agent X. De informatie wordt geverifieerd. Is alles correct dan hebben jullie gewonnen, in het andere geval ... de tegenspelers.

Reeks van partijen

De winnaars krijgen elk één zegepunt (onafhankelijk van wie de zege heeft aangekondigd).

Bij elke partij worden alle kaarten terug goed gemengd en verdeeld. Winnaar is degene die als eerste drie zegepunten behaalt.

Voorbeeld van een spelbegin

Jij bent kol. Bubble en het deel van je telefoonnummer is 11.

Je begint en speelt de kaart 'Rialto' uit. Anne, links van je, legt ook 'Rialto' neer. Dan speelt Mario 'San Marco', wat ook David doet. De kaart van de ambassadeur wordt gedraaid en het is eveneens 'San Marco'. Er liggen dus drie 'San Marco'-kaarten en hier zal geen ontmoeting plaatsvinden. Jij ontmoet Anne, alleen, in Rialto en er wordt dus informatie uitgewisseld. Je toont haar 'Kol. Bubble' en '0'. Anne noteert dit. Zij toont je 'Lord Fiddlebottom' en '11'. Voor jou betekent dit veel. Omdat je zelf de '11' bezit weet je dat Anne Lord Fiddlebottom is. Je bent dus haar partner!

Enkele ronden later : je hebt Anne niet meer kunnen ontmoeten, maar hebt ondertussen wel andere informatie verkregen : Davis is Agent X, en dus moet Mario Madame Zsa-Zsa zijn. Je weet ondertussen ook dat David de '0' heeft. Het enige wat je nu nog moet weten is wat het fragment van één van de anderen is. Het overblijvende fragment moet dan aan de overblijvende vierde toebehoren. Dat kan je al te weten komen bij een volgende ontmoeting met Anne of David...

Het spel voor drie

Lijkt sterk op het basisspel voor vier. De belangrijkste verschillen zijn :

- Elk speelt voor zich, er zijn geen partners.
- De vierde agent wordt door niemand gespeeld.

Vorbereiding

De voorbereidingen voor ambassadeur en spelers zijn dezelfde als in het basisspel.

De vierde agent krijgt nu als 'stille speler' een plaats aan tafel tussen de andere spelers. Op deze plaats worden, bedekt en goed gemengd, zijn vijf plaatskaarten gelegd.

De beide zwarte kaarten (met zijn identiteit en telefoon-segment) worden bedekt langs beide kanten van zijn plaatskaarten gelegd. De 4 identiteitskaarten en telefoonkaarten worden uit het spel genomen.

Het spel

Het spel verloopt zoals het basisspel. Voor de vierde agent gelden volgende bijzondere regels :

- Wanneer de vierde agent aan de beurt is wordt zijn bovenste plaatskaart opgelegd.
- Wanneer een andere agent de vierde agent ontmoet mag hij stiekem één van beide zwarte kaarten inkijken.
- Wanneer de ambassadeur de vierde agent ontmoet gebeurt er niets.
- Voor de rest verloopt alles zoals in het basisspel.

Speleinde

Wanneer je het telefoonnummer kent moet je een ontmoeting met een willekeurige andere agent of de ambassadeur arrangeren. Dan neem je de telefoonkaart en zegt het telefoonnummer. Is het juist dan win je, anders winnen beide andere spelers.

Reeks van partijen

Heb je de oplossing juist dan krijg je een zegepunt. Bij fout krijgen beide anderen een zegepunt en ... jij verliest er één.

Wie eerst drie punten verzamelt wint het spel.

Het spel voor drie

Lijkt sterk op het basisspel voor vier. De belangrijkste verschillen zijn :

- Elk speelt voor zich, er zijn geen partners.
- De vijfde speler is de ambassadeur. Ook hij zoekt naar het geheime telefoonnummer.

Vorbereiding

Idem als het basisspel. Omdat de ambassadeur nota's moet maken over vier spelers krijgt hij een tweede markeerblad.

Het spel

Wijzigingen t.o.v. het basisspel :

- Bij het begin van elke ronde kiest de ambassadeur een plaatskaart en legt ze verdeckt voor zich neer. Daarna kiezen de andere agenten zoals gewoonlijk een plaatskaart. Pas dan maakt de ambassadeur zijn keuze bekend.
- Wanneer iemand de ambassadeur alleen ontmoet mag hij zoals gewoonlijk een zwarte kaart inzien van een agent naar keuze. De ambassadeur mag deze kaart ook inzien.
- Als de ambassadeur tegelijk twee agenten ontmoet mogen deze beide agenten, zoals anders, geen informatie uitwisselen. Ze moeten wel elk twee kaarten aan de ambassadeur tonen, waarvan één en slechts één kaart waar is.
- In alle andere evallen gelden de gewone regels.

Speleinde

Wanneer een agent het telefoonnummer ontcijferd heeft moet hij één van de andere spelers (agent of ambassadeur) alleen ontmoeten. Als je ambassadeur bent volstaat het een ontmoeting te hebben met één of twee agenten.

De telefoonkaart wordt opgenomen en het nummer wordt gezegd. Heb je het juist dan heb je gewonnen, anders winnen alle anderen.

Reeks van partijen

Heb je de oplossing juist dan krijg je een zegepunt. Bij fout krijgen alle andere spelers een zegepunt. Wie eerst drie punten verzamelt wint het spel.