

Spiel über mehrere Runden

Wenn sie mehrere Runden spielen wollen, empfiehlt es sich nach Punkten zu spielen. Die beiden Gewinner erhalten je einen Punkt. Sieger ist, wer zuerst drei Punkte erreicht.

Vor jeder neuen Runde erhält jeder Spieler einen neuen Ermittlungszettel. Die "schwarzen Karten" werden eingesammelt, gemischt und neu verteilt.

Hier ein Beispiel für den Beginn einer Partie.

Sie sind „Colonel Bubble“ und ihr Teil der Telefonnummer ist die „11“.

Sie beginnen und spielen als Ort die Karte RIALTO. Nun spielt Anna, die neben Ihnen sitzt, ebenfalls RIALTO. Mario spielt SAN MARCO und auch David spielt SAN MARCO. Jetzt wird, als letztes, die oberste Karte vom Stapel des Botschafters aufgedeckt.

Sie zeigt zufällig auch SAN MARCO.

Nun liegen also gleichzeitig drei Karten SAN MARCO auf dem

Tisch. Deshalb erhält dort niemand Informationen.

Sie sind Anna dagegen allein in RIALTO begegnet.

Sie können also Informationen austauschen.

Sie zeigen „Bubble“ (wahre Karte) und die „0“ (falsche Karte).

Anna notiert sich die Karten. In dieser Situation kann sie daraus noch keine weiteren Schlüsse ziehen.

Sie zeigt ihnen „Lord Fiddlebottom“ und die „11“.

Das ist sehr interessant! Da sie selbst die „11“ haben, muß Anna „Lord Fiddlebottom“ sein.

Das bedeutet auch, daß Anna ihre Partnerin ist.

Sie notieren es sich auf dem Ermittlungszettel im Feld „Info“ und eine neue Runde kann beginnen.

Ein paar Runden später sind sie Anna immer noch nicht wieder begegnet und konnten ihr daher nicht mitteilen, daß sie Partner sind. Aber sie haben inzwischen herausgefunden, daß David „Agent X“ ist. Dabei wissen sie automatisch, daß Mario „Madame Zsa Zsa“ ist. Sie haben außerdem herausgefunden, daß Mario das Fragment „0“ der Nummer hat.

Sie haben im Abschnitt „secret telephone number“ in dem Feld unter „Z“ die „0“ eingetragen. Jetzt müssen sie nur noch eines der beiden fehlenden Fragmente der Nummer herausfinden, da sie dann ja auch das letzte Fragment kennen.

Sie müßten jetzt also noch einmal Anna oder David treffen...

Varianten

FÜR DAS SPIEL DER FOLGENDEN VARIANTEN IST ES NOTIG, DIE REGELN FÜR 4 SPIELER ZU KENNEN.

Variante für 3 Spieler

Das Spiel für 3 Spieler ist dem Grundspiel sehr ähnlich.

Die wichtigsten Unterschiede sind:

- Alle Spieler spielen allein, es gibt keine Partner.
- Der vierte Agent ist nicht durch einen Spieler vertreten.

Vorbereitung

Die Vorbereitungen für die Spieler und den Botschafter sind die gleichen wie im Grundspiel.

Der vierte Agent erhält nun „als stummer Spieler“ einen Platz am Tisch zwischen den anderen Spielern. Auf diesen Platz werden, verdeckt und gut gemischt, seine 5 Ortskarten gelegt.

Die beiden schwarzen Karten, die seine Identität und seinen Teil der Telefonnummer angeben, werden verdeckt zu beiden Seiten des Stapels mit den Ortskarten gelegt. Die 4 Identitäts- und die 4 Nummernkarten der vierten Farbe kommen aus dem Spiel.

Das Spiel

Das Spiel verläuft wie das Grundspiel. Für den vierten Agenten gelten folgende Sonderregeln:

- Wenn der vierte Agent an die Reihe kommt, wird zufällig eine seiner Ortskarten aufgedeckt.
- Wenn ein Spieler dem vierten Agenten allein an einem Ort begegnet, sieht er sich heimlich eine seiner beiden schwarzen Karten an.
- Wenn der Botschafter den vierten Agenten trifft, geschieht nichts.
- Alle anderen Begegnungen werden wie im Grundspiel abgehandelt.

Spielende

Wenn sie die Telefonnummer herausgefunden haben, müssen sie sich allein mit einem beliebigen anderen Agenten oder dem Botschafter treffen. Dann können sie die Karte mit der Telefonzelle nehmen und die Nummer nennen. Wenn sie recht haben gewinnen sie, andernfalls gewinnen die anderen Spieler.

Spiel über mehrere Runden

Nennt ein Spieler die richtige Telefonnummer, erhält er dafür einen Punkt. Wenn er sich geirrt hat, muß er einen Punkt abgeben und seine beiden Gegner erhalten je einen Punkt. Sieger ist, wer zuerst drei Punkte erreicht.

Variante für 5 Spieler

Das Spiel für 5 Spieler ist dem Grundspiel für 4 Spieler sehr ähnlich.

Die wichtigsten Unterschiede sind:

- Alle Spieler spielen allein, es gibt keine Partner.
- Der fünfte Spieler spielt den Botschafter. Auch er versucht, die geheime Telefonnummer herauszufinden.

Vorbereitung

Die Vorbereitungen sind die gleichen, wie im Grundspiel.

Der Spieler des Botschafters erhält einen zweiten Ermittlungszettel. Da er die Angaben von 4 Spielern notieren muß, benötigt er eine vierte Spalte.

Das Spiel

Im Spiel kommt es zu folgenden Änderungen:

- Zu Beginn jeder Runde wählt der Botschafter eine Ortskarte. Er legt sie verdeckt vor sich hin. Nun spielen alle Agenten ihre Ortskarten wie üblich. Erst jetzt deckt der Botschafter seine Karte auf.
- Wenn der Botschafter allein auf einen Agenten trifft, kann der betreffende Agent sich ganz normal eine schwarze Karte eines anderen Agenten ansehen. Er muß die Karte aber auch dem Botschafter zeigen.
- Wenn der Botschafter sich mit zwei Agenten am gleichen Ort trifft, erhalten diese natürlich keine Informationen. Sie müssen aber jeder dem Botschafter zwei Karten zeigen, von denen eine wahr sein muß (so als würden sie untereinander Informationen austauschen).
- In allen anderen Fällen gelten die Regeln vom Grundspiel.

Spielende

Wenn sie Agent sind und die Telefonnummer herausgefunden haben, müssen sie sich allein mit einem beliebigen anderen Agenten oder dem Botschafter treffen. Wenn sie der Botschafter sind, müssen sie sich allein mit einem anderen oder mit zwei anderen Agenten treffen. Jetzt können sie die Karte mit der Telefonzelle nehmen und Nummer nennen. Wenn sie recht haben gewinnen sie, andernfalls gewinnen alle anderen Spieler.

Spiel über mehrere Runden

Nennt ein Spieler die richtige Telefonnummer, erhält er dafür einen Punkt. Wenn er sich geirrt hat, erhalten alle seine Gegner je einen Punkt. Sieger ist, wer zuerst drei Punkte erreicht.

© 1996 Venice Connection, Venedig

© 1997 ABACUSSPIELE Verlags KG, Dreieich

Alle Rechte vorbehalten.

Top Secret

INKOGNITO

MINI INKOGNITO

ein Spiel für drei, vier
oder fünf Spieler
von Alex Randolph - Leo Colovini



Spielmaterial

- 66 Spielkarten
- 4 Bögen mit der Spielregel in verschiedenen Sprachen
- 1 Bogen als Kopiervorlage für die Ermittlungszettel

Die Karten

Die 66 Spielkarten unterteilen sich in:

- 25 **Ortskarten**: 5 Sätze mit je 5 bekannten Sehenswürdigkeiten



Venedigs. Vier dieser Sätze tragen an der Oberkante einen Balken in den Farben blau, gelb, grün und rosa. Der fünfte Satz trägt einen schwarzen Balken. Dieser Satz enthält die Ortskarten des Botschafters.

- 20 **Identitätskarten**: 5 Sätze mit den Bildern der 4 verschiedenen Agenten (Lord Fiddlebottom = F, Colonel Bubble = B, Madame Zsa Zsa = Z und Agent X = X). Vier dieser Sätze tragen an der Oberkante einen Balken in den Farben blau, gelb, grün und rosa. Mit diesen Karten werden



später Informationen ausgetauscht, wenn sich Agenten treffen. Der fünfte Satz zeigt die Bilder auf schwarzem Hintergrund und hat oben einen gezackten Rand. Diese Karten werden zu Beginn des Spieles an die Mitspieler verteilt und zeigen ihre "wahre Identität".

- 20 **Nummern-Karten**: 5 Sätze mit 4 verschiedenen Teilen einer Telefonnummer (52 - 11 - 0 - 29). Vier dieser Sätze tragen an der Oberkante einen Balken in den Farben blau, gelb, grün und rosa. Mit diesen Karten werden später die



Informationen ausgetauscht, wenn sich Agenten treffen. Der fünfte Satz zeigt die Teile der Telefonnummer auf schwarzem Hintergrund und hat oben einen gezackten Rand. Diese Karten werden zu Beginn des Spieles an die Mitspieler verteilt und zeigen ihren Teil der Telefonnummer.

- 1 **Telefonzellenkarte**



Vor dem ersten Spiel

Bitte kopieren sie den Bogen mit den Ermittlungszetteln ausreichend oft und schneiden sie die Kopien an den gestrichelten Linien auseinander, so daß jeder Spieler einen Ermittlungszettel erhält.

Sie benötigen für jeden Spieler und für jede Runde einen neuen Ermittlungszettel!

Falten sie die drei übrigen Spielregeln und die Kopiervorlage für die Ermittlungszettel so, daß sie einen „Aktenordner“ in der Größe eines Ermittlungzettels mit der Aufschrift „Top Secret INKOGNITO“ erhalten. In diese Akte legen sie den Ermittlungszettel so, daß sie sich Notizen machen können, ohne daß die anderen Spieler sie einsehen können. Für das Spiel zu fünf können sie aus dieser Regel, wenn sie mit ihr vertraut sind, einen weiteren Ordner falten.

Anzahl der Mitspieler

Das Grundspiel ist für 4 Spieler. Die Varianten für 3 und 5 Spieler werden im Anschluß an die Regel für das Grundspiel erklärt.

Das Grundspiel (für 4 Spieler)

Hintergrund der Ereignisse

In Venedig ist Karneval! In der ausgelassen feiernden Menge haben sich, perfekt verkleidet, vier weltberühmte Geheimagenten versteckt (... und einer davon sind SIE !): Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Madame Zsa Zsa und Agent X.

Ihr Auftrag ist es, Kontakt zu einer geheimnisumwitterten Person aufzunehmen, die sehr zurückgezogen lebt. **Dazu müssen sie aber erst einmal zusammen mit ihrem Partner oder ihrer Partnerin deren geheime Telefonnummer herausfinden und anrufen.**



Allerdings arbeiten Lord Fiddlebottom und Colonel Bubble immer zusammen.

Madame Zsa Zsa und Agent X sind ebenfalls Partner und ihre erbitterten Gegner.



Zu guter Letzt ist da noch der Botschafter. Er ist ein liebenswürdiger Herr, der selbst nicht in die Affären der Geheimdienste verstrickt ist, aber gerne jedem, der sich an ihn wendet, mit wertvollen Informationen weiterhilft.

Spielziel

Am Anfang des Spiels, wissen sie wer sie sind, aber nicht wer ihr Partner ist. Sie kennen auch ihren Teil der Telefonnummer, aber nicht welche Teile die anderen haben. Um zu gewinnen müssen sie also herausfinden, wer ihr Partner ist, welches Teil (Fragment) der geheimen Telefonnummer jeder Agent besitzt.

Dann müssen sie nur noch die vier Teile der Nummer in der richtigen Reihenfolge zusammenstellen... und die Nummer anrufen!

Vorbereitung

- Legen sie die Karte mit der Telefonzelle für alle gut erreichbar in die Mitte.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält :
 - eine Akte mit der Aufschrift „Top Secret INKOGNITO“
 - einen Ermittlungszettel

Notieren sie auf dem Ermittlungszettel den Namen und die Farbe der anderen Spieler. Auf dem Ermittlungszettel ist oben links ein Abschnitt „secret telephone number“ mit vier Kästchen, über denen jeweils der Anfangsbuchstabe eines Agenten steht. Wenn sie herausgefunden haben, welchen Teil der Telefonnummer ein Agent besitzt, tragen sie diesen Teil in das Kästchen ein, das unter dem Anfangsbuchstaben des betreffenden Agenten steht. (z.B. Anna - blau; Mario - rosa; David - grün).

Legen sie den Ermittlungszettel in die Akte.

Von nun an soll niemand sehen, was sie hier aufschreiben.
- 13 Karten in seiner Farbe:
 - 5 Ortskarten. Nehmen sie diese auf die Hand, und halten sie sie getrennt von den anderen.
 - 4 Identitätskarten mit den Bildern der vier Geheimagenten
 - 4 Nummern-Karten, die je einen Teil der geheimen Telefonnummer zeigen

Nun sind noch 13 "schwarze Karten" übrig: die 4 Identitätskarten und die 4 Nummern-Karten mit schwarzem Hintergrund und gezackten oberen Rand, sowie die 5 Ortskarten mit dem schwarzen Balken.

- Mischen Sie die 4 Identitätskarten und verteilen sie je eine an die Spieler. Auf die gleiche Weise mischen und verteilen sie die 4 Nummern-Karten an die Spieler.

Die beiden "schwarzen Karten" mit dem gezackten oberen Rand, die sie erhalten haben, zeigen ihnen, welcher Agent sie sind und welchen Teil der geheimen Telefonnummer sie besitzen.

Notieren sie auf dem Ermittlungszettel gleich diese Angaben.
Zum Beispiel: Wenn sie „Colonel Bubble“ sind und die „11“ erhalten haben, dann tragen sie im Abschnitt „secret telephone number“ im Kästchen unter „B“ für Colonel Bubble die „11“ ein.

Das Spiel

Sie müssen nun versuchen, Informationen über die Identität d anderer Spieler zu erhalten und herausfinden welchen Teil der Telefonnummer jeder Agent besitzt. Informationen erhalten sie j nur, wenn sie andere Agenten oder den Botschafter allein an e der fünf Orte treffen. Sie können das Spiel nur zusammen mit Partner oder ihrer Partnerin gewinnen.

Beide Partner gewinnen oder verlieren immer gemeins

1. Ort wählen

Es beginnt der Spieler links vom Startspieler der letzten Run Nacheinander wählen die Spieler im Uhrzeigersinn einen O sie aufsuchen möchten und legen die entsprechende Karte o vor sich ab.

Wenn jeder Spieler eine Karte ausgelegt hat, wird zu die oberste Karte vom Stapel des Botschafters umged

2. Erwerb von Informationen

Nun werden die Karten ausgewertet. Wenn sich nur zwei Age am gleichen Ort treffen oder ein Agent sich mit dem Botscha am gleichen Ort trifft, erhalten sie Informationen. Es darf sic sonst niemand an dem Ort aufhalten. Der gleiche Ort, z.B. Rial muß also auf genau zwei - nicht mehr und nicht weniger - K erscheinen.

- Wenn zwei Agenten Informationen austauschen, wählt jed zwei von seinen Karten mit dem Farbbalken aus. **Nur ein von beiden muß der Wahrheit entsprechen** (d.h., d gleiche Bild oder die gleiche Zahl wie eine seiner schwar Karten zeigen)! Beide Karten dürfen zum gleichen Typ gehö das heißt, es dürfen beide Identitäts- oder Nummern-Karten
- Wenn ein Agent dem Botschafter begegnet, verlangt er von einem anderen Agenten, eine seiner schwarzen Karten zu sehen. Diese Information ist also auf jeden Fall wahr.

Im Laufe des Spiels treffen sie sicher mehrere Male den gleich Spieler. Daher sollten sie nach jeder Begegnung auf dem Ermitt zettel notieren, welche Karten ihnen vorgezeigt wurden oder w sie selbst vorgezeigt haben. Benutzen sie für jede Begegnung ei eigene Spalte unter dem Namen des betreffenden Spielers

Kein Spieler darf einem anderen mehrere Male das gle Paar Karten oder die gleiche schwarze Karte zeigen.

Um zu vermeiden, daß sie einem Spieler zweimal die gleichen Karten zeigen, notieren sie in derselben Spalte auch die Karten, die sie gezeigt haben. *Sie können zum Beispiel die Karten, d erhalten haben, mit einem X und die Karten, die sie gezeigt haben, mit einem Punkt markieren.*

3. Karten zurückgeben und Ortskarten ablegen

Die Spieler erhalten die Karten, mit denen sie Informationen getauscht haben, zurück. Die benutzten Ortskarten bleiben o neben den Spielern liegen. Auf diese Weise wissen immer all welche Orte schon besucht wurden.

4. Nun kann die nächste Runde beginnen.

Nach fünf Runden sind alle Ortskarten benutzt und können v auf die Hand genommen werden. Die Ortskarten des Botsch werden neu gemischt und verdeckt an ihren alten Platz geleg

Spielende

Wenn sie alle Abschnitte der Telefonnummer in der richtigen Reihenfolge auf dem Ermittlungszettel eingetragen haben ist die Partie aber noch nicht beendet! Sie müssen sich noch einmal i ihrem Partner **allein** an einem Ort treffen. Anstatt jedoch Informat auszutauschen, nehmen sie die Karte mit der Telefonzelle und ne die Teile der Nummer in der richtigen Reihenfolge. Wenn meh Agenten am Schluß der gleichen Runde den Anruf machen woll hat der Spieler das Vorrecht, der zuvor die Karte mit der Telefo in die Hand genommen hat.

*Zum Beispiel: Ich rufe die Nummer 2911052 an!
„29“ Anna/Fiddlebottom, „11“ ich/Colonel Bubble,
„0“ Mario/Madame Zsa Zsa“ und „52“ David/Agent X“.*

Wenn die Nummer richtig ist, haben sie und ihr Partner gewor