

# MINI INKOGNITO

## Doel van het spel

## Spelmateriaal

⇒ 66 speelkaarten onder te verdelen in :

- \* 25 plaatskaarten : 5 sets van telkens 5 bekende bezienswaardigheden in Venetië. Vier van deze sets dragen aan de bovenzijde een blauwe, gele, roze of groene balk. Een set heeft aan de bovenzijde een zwarte balk. Deze set bevat de plaatskaarten van de boodschapper.
- \* 20 identiteitskaarten : 5 sets met telkens de afbeeldingen van 4 verschillende geheimagenten. Vier van deze sets dragen aan de bovenzijde een blauwe, gele, groene of roze balk. Met deze kaarten wordt er later informatie uitgewisseld tussen agenten. De vijfde set toont de afbeeldingen op een zwarte achtergrond en heeft bovenaan een gekartelde rand. Deze kaarten worden bij het begin van het spel verdeeld onder de spelers en geven hun 'ware identiteit' weer.
- \* 20 cijferkaarten : 5 sets met telkens verschillende delen (52-11-0-29) van een telefoonnummer. Vier van deze sets dragen aan de bovenzijde een blauwe, gele, groene of roze balk. Aan de hand van deze kaarten wordt later informatie uitgewisseld tussen geheimagenten. De vijfde set bevat de delen van het telefoonnummer op een zwarte achterzijde en is aan de bovenzijde gekarteld. Deze kaarten worden bij het begin van het spel verdeeld onder de spelers en geven hun deel van het telefoonnummer weer.
- \* Eén telefooncel-kaart

## Spelvoorbereiding

- ⇒ Voor het eerste spel moeten de onderzoeksblaadjes gekopieerd worden. Vervolgens worden de onderzoeksblaadjes uitgesneden en ontvangt elke speler er één. Voor elke ronde hebben de spelers een nieuw onderzoeksblaadje nodig. Vouw de drie overige spelreglementen en het voorbeeld dat gekopieerd werd zodanig dat er een houder ontstaat ter grootte van een onderzoeksblaadje met daarop het woord 'Top Secret'. De spelers leggen hun onderzoeksblaadje zodanig in de houder dat ze notities kunnen maken zonder dat de andere spelers dit kunnen lezen. Bij 5 spelers kan het originele spelreglement ook gevouwen worden tot houder.
- ⇒ Het basisspel is ontworpen voor 4 spelers. De spelregels voor 3 of 5 spelers worden afzonderlijk uitgelegd.
- ⇒ Achtergrond-verhaal : Het is carnaval in Venetië. In de uitgelaten feestende menigte mengen zich perfect gekleed 4 wereldberoemde geheimagenten. Lord Fiddlebottom en Colonel Bubble werken steeds samen. Hun tegenstanders zijn Madame Zsa Zsa en Agent X die ook een team vormen. De opdracht van de spelers is om contact te leggen met een geheimzinnige figuur die afgelegen leeft. Om dit te kunnen doen moeten de spelers samen met hun partner zijn telefoonnummer bemachtigen en hem telefoneren. De vermommingen van de geheimagenten zijn echter zo goed dat partners elkaar niet ontdekken. Ze beschikken elk over slechts een gedeelte van het telefoonnummer. Naast de geheimagenten speelt ook een informant mee die steeds bereid is om extra informatie te verschaffen als een geheimagent zich tot hem wendt.

## Spelverloop (basisspel voor 4 spelers)

⇒ **Doel van het spel :**

De spelers trachten te ontdekken welke speler zijn partner is. Bovendien proberen ze te bepalen welk deel van het geheime telefoonnummer elke geheimagent bezit. Om te winnen moeten de twee partners elkaar nog één maal ontmoeten. Ze kunnen dan de telefooncel-kaart nemen en aan de hand van het geheime telefoonnummer de contactpersoon telefoneren.

⇒ **Spelvoorbereiding :**

- \* De telefooncel-kaart wordt midden op tafel gelegd.
- \* Elke speler kiest zich een kleur en ontvangt : een houder met daarop het woord 'Top Secret', een onderzoeksblaadje waarop elke speler de namen en de kleuren van de andere spelers noteert. Vervolgens

wordt het onderzoeksblaadje in de houder gestopt. Van nu af aan mag geen enkele speler nog weten wat de andere neerschrijven. In het basisspel wordt de grijze onderzoeksblaadje niet gebruikt. Tot slot ontvangt elke speler nog 13 kaarten in zijn kleur. Deze set bestaat uit 5 plaatskaarten (die ter hand worden genomen), 4 identiteitskaarten met de afbeeldingen van de 4 geheimagenten en 4 cijferkaarten die elk een gedeelte van het geheime telefoonnummer aangeven. Er resten nu nog 13 zwarte kaarten (4 identiteitskaarten en 4 cijferkaarten met zwarte achtergrond en 5 plaatskaarten met de zwarte balken).

- \* De 4 identiteitskaarten worden geschud en elke speler ontvangt er verdekt één van. Hetzelfde gebeurt met de 4 cijferkaarten. Zij geven nu aan welke geheimagent een speler is en welk deel van het geheime telefoonnummer hij bezit. Het is erg belangrijk om deze twee kaarten goed verborgen te houden voor de andere spelers. Leg ze daarom zorgvuldig opzij of verberg ze in de houder. Noteer ook de gegevens van de twee kaarten op het onderzoeksblaadje. De 5 zwarte plaatskaarten vormen de stapel van de informant. De kaarten worden grondig geschud en verdekt op tafel gelegd.

#### ⇒ **Spelverloop :**

Elke speler tracht nu informatie te bekomen over de identiteit van de andere spelers en de delen van de telefoonnummers die ze bezitten. Een speler krijgt hierover echter alleen maar informatie als hij één van de andere geheimagenten of de informanten **alleen** in één van de 5 plaatsen ontmoet. Een speler kan nooit alleen winnen of verliezen. Of hij wint samen met zijn partner, of hij verliest er samen mee.

- \* **Plaats kiezen :** De speler links van de beginspeler van de vorige ronde begint het spel. Om beurten in uurwijzerzin kiest elk van de spelers één van de vijf plaatsen door de overeenkomstige kaart zichtbaar voor zich af te leggen. Als alle spelers dit gedaan hebben, wordt de bovenste kaart van de stapel van de informant omgedraaid.

- \* **Informatie bekomen :** Als op dezelfde plaats zich 2 agenten of een agent een boodschapper treft, wordt er informatie bekomen. Er mag zich niemand anders op die plaats bevinden. Dezelfde bestemming mag dus slechts op exact twee kaarten tevoorschijn komen. Als twee agenten elkaar ontmoeten, kiest elk van hen zich twee kaarten met een gekleurde balk. Slechts één van deze twee moet overeenstemmen met de realiteit, dit wil zeggen of hetzelfde cijfer of dezelfde afbeelding vertonen als een van de eigen zwarte kaarten. Beide kaarten mogen tot dezelfde soort behoren, m.a.w. het mogen beide identiteit- of cijferkaarten zijn. Als een agent een boodschapper ontmoet, moet deze laatste aan de agent één van zijn zwarte kaarten tonen. Deze informatie is dus steeds waarheidsgetrouw. Doorheen het spel ontmoeten dezelfde spelers elkaar vaak meermaals. Daarom is het belangrijk om per ontmoeting te noteren welke kaarten een bepaalde speler aan je heeft getoond. Het is niet toegestaan om aan een speler meermaals hetzelfde paar van kaarten of dezelfde zwarte kaart te tonen. Om te vermijden dat je eenzelfde speler twee maal hetzelfde paar kaarten zou tonen, noteer je in de kolom van die speler best welke kaarten je hem getoond hebt. Zo kan je bv. elke kaart die je gezien hebt aanduiden met een 'x' en elke kaart die je getoond hebt met een punt.

- \* Kaarten teruggeven en bestemmingskaarten afleggen

De spelers krijgen de kaarten waarmee ze informatie verschaft hebben terug. De gebruikte bestemmingskaarten blijven zichtbaar naast de spelers liggen. Op deze manier weet steeds iedereen welke bestemmingen reeds bezocht werden.

- \* Nu kan de volgende ronde beginnen

Na 5 ronden zijn alle bestemmingskaarten gebruikt en mogen ze terug ter hand genomen worden. De kaarten van de boodschappers worden terug geschud en verdekt op hun plaats gelegd.

- ⇒ Als een speler denkt zijn partner te hebben ontdekt, kan hij hem tijdens de eerstvolgende ontmoeting zijn zwarte kaarten tonen en op deze manier zijn identiteit bekend maken.

## Einde van het spel

- ⇒ Het spel eindigt niet onmiddellijk als een speler het juiste telefoonnummer heeft ontdekt. De speler moet zich nog één maal alleen treffen met zijn partner op een bepaalde bestemming. In plaats van dan opnieuw informatie uit te wisselen, neemt de speler dan de kaart met de telefooncel en noemt het nummer. Als het nummer juist is, heeft de speler en diens partner gewonnen. Is het nummer fout, dan verliezen de speler en diens partner. Er wordt dus steeds in team gewonnen.

- ⇒ Als er meerdere ronden gespeeld worden, levert elke overwinning (voor de beide spelers) telkens één punt op. De speler die als eerste 3 punten heeft verzameld, wint het spel. Per ronde ontvangt elke speler een nieuw

onderzoeksblaadje. De zwarte kaarten worden terug ingezameld, geschud en opnieuw verdeeld.

| <b>MINI INKOGNITO</b> |                     |      |
|-----------------------|---------------------|------|
| Abacus                | Randolph & Colovini | 1997 |
| 3 - 5 spelers         | vanaf jaar          | min. |

© Marc Van den Branden, Forum, 1997