

511

AGENTENTREFF IN VENEDIG

INKOGNITO

SPIELREGEL



ALEX RANDOLPH
LEO COLOVINI

Agententreff in Venedig

Karneval in Venedig – die Nacht ist erfüllt vom fröhlichen Lärm, dem ausgelassenen Jubel, Gesang und Gelächter verummter Gestalten, die durch die engen Gassen quirlen.

Doch untergetaucht in dieser wilden, ausgelassenen Atmosphäre sind auch vier ganz andere Charaktere: Wahre Meister der Täuschung, fähig, sich bis zur Unkenntlichkeit zu tarnen, so schleichen sie in geheimer Mission durch die Nacht. Diese vier (und einer davon bist DU!) lassen sich wie folgt beschreiben:



Lord Fiddlebottom war schon beim Geheimdienst, als der Dienst noch gar nicht geheim war. Er ist ein Mann von unschätzbarem Reichtum, auf Du mit allen Adelshäusern Europas, und erreichte Venedig an Bord seiner Luxusyacht MATA HARI II. Eine würdige Figur. Doch die langen Jahre eines brisanten Doppellebens beginnen Wirkung zu zeigen. Was sich unter anderem erkennen lässt am ständigen Zwinkern seines rechten Auges.



Colonel Bubble ist seit Jahren Lord Fiddlebottoms rechte Hand. Genau gesagt: Seit er die Armee verließ, wo er sich vor allem mit der Gründung der Königlichen Ballon-Brigade große Verdienste erworben hatte. Man sagt von ihm, dass er unerschütterlich sei und selbst in größter Gefahr so kühl, dass es ihn sichtbar friert. In Agentenkreisen ist er bekannt für seine Schlagfertigkeit und für die seltsame Angewohnheit, an seinem linken Ohrläppchen zu zupfen.



Agent X ist eXtrem durchtrieben, eXtra hinterhältig und von eXquisiter Bosheit. Niemand kennt Einzelheiten aus seiner finsternen Vergangenheit, aber zur Zeit soll er sich in Venedig aufhalten. Er ist ein absoluter Profi, völlig unbestechlich, und von geradezu perfekter Gefühllosigkeit. Äußerlich ist er so farblos, dass seine Konturen bereits zu zerfließen beginnen, wenn er vor einer Raufasertapete steht. Das würde ihn perfekt machen, wäre da nicht sein zwanghaftes Stirnrnzeln.



Madame Zsa Zsa behauptet von sich, sie sei in jungen Jahren eine gefeierte Ballerina gewesen. In Wirklichkeit ist sie aber als Gummimensch aufgetreten, was vielleicht ihre verbogene Persönlichkeit erklärt. Man sagt ihr auch die Beteiligung an einigen zweifelhaften Geschäften nach, wofür aber die örtlichen Behörden gar kein Interesse zeigen. Jeder weiß, dass sie eine Spionin ist und zur Zeit mit dem berühmtesten Agent X zusammenarbeitet. Sie selbst hält sich für so überaus überlegen, dass sie oftmals anderen gegenüber verächtlich die Nase rümpft.



Und noch eine fünfte Figur mischt sich ins Spiel: Der glücklose **Botschafter**. Er ist stets freundlich, von angenehmer Ueffektivität, und liebt es, auf jeder Party irgendwelche Gesprächsfetzen aufzuschnappen, die er dann sorgsam notiert und im Botschafts-Safe hinterlegt – direkt neben der supergeheimen MEGA-Liste, von der er unerklärlicherweise immer eine Mikrofilm-Kopie in seiner Westentasche mit sich herumträgt.

Das Spiel für 4 Spieler

Vorbereitung des Spiels

- Setzt das maskierte Menetekel in das Lagunengebiet auf dem Spielbrett und die schwarze Botschafter-Figur auf das Spielfeld, das mit einem Zylinder markiert ist – das ist die Botschaft.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und bekommt einen kompletten Satz dieser Farbe: 4 Spielfiguren, 8 Karten und 1 Pass (Vier der Karten sind Identitätskarten, je eine für die verschiedenen Rollen, die zu spielen sind. Die anderen vier Karten sind Gestaltkarten, je eine für eine der vier Gestalten, die die Spieler entsprechend ihren Spielfiguren annehmen können: lang, kurz, dick und dünn).



- Setzt die Spielfiguren auf die vier Felder eurer Farbe und stellt den Pass so auf, dass er vor euch eine Sichtblende bildet, hinter der ihr euer Aufzeichnungsblatt ausfüllen könnt. (In eurem Pass findet ihr eine Liste von geheimen Missionen. Während des Spiels werdet ihr herausfinden, welche Mission ihr zu erfüllen habt.) Notiert sofort auf eurem Aufzeichnungsblatt die Namen und Farben der anderen Mitspieler.

- Von den 12 Geheimkarten nimmt ein Mitspieler die vier Identitätskarten, mischt sie und verteilt verdeckt und unbesehen eine an jeden Mitspieler (und an sich selbst). Der nächste Spieler macht dasselbe mit den vier Gestaltkarten, und der dritte Spieler wiederholt das ganze mit den Missionskarten.



Damit hat jeder Spieler folgende Informationen:

- 1 Identitätskarte**, die ihm sagt, welchen der vier Agenten er repräsentiert.
- 1 Gestaltkarte**, aus der er erfährt, welche seiner vier Spielfiguren sein wirkliches Ich ist.
- 1 Missionskarte**, die (zusammen mit der Missionskarte des bislang noch unbekanntem jeweiligen Spielpartners) enthüllt, wie man das Spiel gewinnen kann.

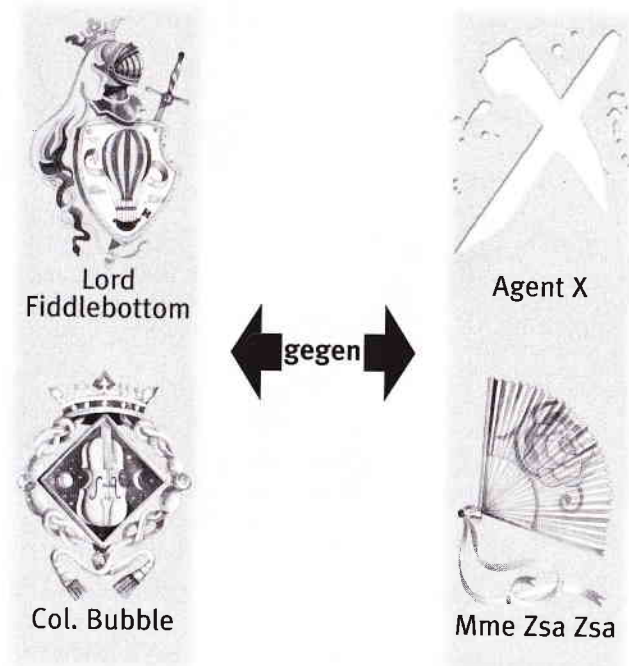
Lasst keinen anderen Spieler diese Karten unabsichtlich sehen!

In anderen Worten: Alle diese Informationen müssen geheim gehalten werden, bis ihr sie absichtlich weitergeben wollt.

Ziel des Spiels

Das nächstliegende Ziel ist, mit eigenen Figuren auf Felder zu ziehen, auf denen bereits eine Figur eines Mitspielers steht. Dadurch erhält man das Recht auf Einblick in einige der Karten des jeweiligen Spielers, so dass man durch Kombinieren und Eliminieren auf dessen Identität und Absicht schließen kann.

Das endgültige Ziel aber ist, aus den drei Mitspielern den eigenen Partner herauszufinden. Denn er hat die andere Hälfte der geheimen Botschaft, die beiden zusammen den Gewinn des Spiels ermöglicht.



Start

Es wird bestimmt, welcher Spieler beginnt. Dieser zieht als erster. Danach geht das Spiel an seinen Nachbarn zur Linken weiter, und so fort.

Züge

Wer am Spiel ist, schüttelt das maskierte Menetekel kräftig und setzt es dann fest wieder auf. 3 farbige Kugeln erscheinen unterhalb der Maske. Sie bedeuten:



Rot: Der Spieler darf eine seiner Figuren auf dem Landweg (rote Linien) 1 Feld weiterziehen.



Blau: Der Spieler darf eine seiner Figuren auf dem Wasserweg (blaue Linien) 1 Feld weiterziehen.



Gelb: Der Spieler darf eine seiner Figuren auf dem Land- oder Wasserweg 1 Feld weiterziehen.



Schwarz: Der Spieler darf den Botschafter auf dem Land- oder Wasserweg 1 Feld weiterziehen.



Weiß: Kein Zug.

Die Farben Rot, Blau und Gelb können beliebig auf eigene Figuren aufgeteilt werden, also z.B. mit 1 Figur drei entsprechende Züge oder mit bis zu 3 Figuren einen Zug ausführen. 3 weiße Kugeln bedeuten: überhaupt kein Zug möglich.

Man darf an Figuren vorbei ziehen, ohne auf dem entsprechenden Feld stehen zu bleiben (d.h. ohne eine eigene Figur zu treffen).

Es ist nicht erlaubt, einen Zug bei einer eigenen Figur zu beenden.

Die Zugmöglichkeiten müssen nicht ausgenutzt werden.

Andere Figuren treffen

Wie bereits erwähnt, sollte versucht werden, Felder zu erreichen, die bereits von anderen Agenten oder vom Botschafter besetzt sind.

Wer die **Figur eines Mitspielers** trifft (d.h. mit einer eigenen Figur auf dem Feld einer **Figur eines Mitspielers** stehen bleibt), darf Einblick in 3 seiner Karten verlangen. Es gibt folgende Wahlmöglichkeiten:

1. Der Spieler kann nach der **Identität** des Mitspielers fragen. Dann muss dieser ihm (für die anderen Spieler verdeckt) 2 seiner Identitäts- und 1 seiner Gestaltkarten zeigen. Mindestens eine der 3 Karten muss wahr sein.
2. Der Spieler kann den Mitspieler nach der **Gestalt** fragen. Dann muss dieser (für die anderen Spieler verdeckt) 2 Gestaltkarten und 1 Identitätskarte zeigen. Mindestens eine der 3 Karten muss wahr sein.
3. Gegen Ende des Spiels sind möglicherweise weitere Informationen nicht mehr von Interesse. Dann kann der Spieler, statt Einblick in die Karten des Mitspielers zu verlangen und dessen Figur zu verbannen, seine eigene Figur um ein zusätzliches Feld weiterziehen, egal ob zu Land oder auf dem Wasser. Er darf dabei aber nicht wieder auf einem Feld landen, das von einer anderen Figur besetzt ist.

Ein Spieler darf während seiner Aktion auch mehrere Figuren verschiedener Mitspieler treffen, von demselben Spieler jedoch höchstens eine Figur.

Wer den **Botschafter** trifft, kann von einem beliebigen Mitspieler Einblick in 2 Identitätskarten oder 2 Gestaltkarten verlangen. Eine davon muss wahr sein.

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Botschafter zu treffen:

- a) Der Spieler zieht eine seiner Figuren zum momentanen Aufenthaltsort des Botschafters.
- b) Der Spieler zieht den Botschafter (bei schwarzer Kugel) auf den Standort einer seiner Figuren.

Es ist nicht erlaubt, den Botschafter zu einer fremden Figur zu ziehen.



Aufzeichnungen machen

Nach jedem Einblick zeichnet man die Erkenntnisse auf; und zwar für jeden Einblick bei jedem Spieler in einer gesonderten Zeile, beginnend mit der obersten Zeile. Außerdem notiert man (als Beweis oder zur Gedankensstütze mit einem anderen Symbol mit der untersten Zeile beginnend, oder aber auf der Rückseite des Blattes), welche der eigenen Karten man welchem Spieler gezeigt hat.

Beispiel für cleveres Kombinieren:

Michel (Lord Fiddlebottom) trifft mit einer seiner Figuren eine Figur von Leo und fragt nach der GESTALT. Leo zeigt Michel die Gestaltkarten „kurz“ und „lang“ und die Identitätskarte „Colonel Bubble“. In der nächsten Runde trifft Michel den Botschafter und fragt Leo nach der IDENTITÄT. Leo zeigt ihm „Lord Fiddlebottom“ und „Agent X“. Aber Lord Fiddlebottom ist Michel selbst!

Da eine der beiden Karten wahr sein muss, weiß Michel jetzt, dass Leo „Agent X“ ist. Weiterhin kann Michel kombinieren, dass Leo als Agent X „kurz“ oder „lang“ sein muss, da ja auch eine Karte aus der ersten Befragung wahr sein muss.

Verbannen

Wer die Figur eines Mitspielers getroffen hat, verbannt diese nach der Befragung auf ein beliebiges unnummeriertes und unbesetztes Feld. Wer den Botschafter getroffen hat, verbannt ihn auf ein unbesetztes Feld, und zwar entweder auf ein beliebiges farbiges Feld oder in die Botschaft.

Geheimhaltung

Macht euch klar, dass es zwar wichtig ist, eure Identität vor den Mitspielern zu verbergen, dass es aber noch wichtiger ist (und für den Gewinn unerlässlich), euren Partner herauszufinden und euch ihm zu offenbaren. Dabei darf man demselben Spieler kein weiteres Mal dieselbe Kartenkombination zeigen. Auch das Zeigen einer 2er-Kombination (anlässlich des Treffens mit dem Botschafter), die Teil einer gezeigten 3er-Kombination ist (oder in umgekehrter Reihenfolge), ist eine unzulässige Wiederholung.

Zeigst du dem Spieler dennoch ein 2. Mal dieselben Karten, so musst du ihm (nachdem er dich darauf hingewiesen hat) jetzt eine Karte weniger zeigen. Mindestens eine davon muss wahr sein.

Zeigst du einem Spieler das 3. Mal dieselben Karten, so musst du ihm zur Strafe genau eine wahre Karte zeigen.

Zum Beispiel:

Leo hatte Michel bei einer früheren Befragung bereits die Karten „kurz“, „lang“ und „Colonel Bubble“ gezeigt. Michel trifft nun den Botschafter und fragt Leo (erneut) nach der Gestalt. Michel erhält von Leo Einsicht in die Gestaltkarten „kurz“ und „lang“. Damit zeigt Leo Michel also zum 2. Mal die Karten „kurz“ und „lang“. Da Leo jetzt nur diese beiden Karten gezeigt hat, muss er Michel seine wahre Gestalt zu erkennen geben.

Partnersuche

Im Verlauf des Spiels wirst du argwöhnen, wer die anderen Spieler sind und mit der Zeit herausfinden, wer von ihnen dein Partner ist. Versuche dann, ihm deine Identität zu offenbaren. Dazu gibt es grundsätzlich zwei Wege. Entweder zeigst du ihm die manische Angewohnheit des Charakters, den du spielst (z.B. mit dem rechten Auge zwinkern, wenn du Lord Fiddlebottom bist).

Oder du zeigst ihm, sofern du absolut sicher bist, bei der nächsten sich ergebenden Gelegenheit anstelle einer oder mehrerer farbigen Karten eine bzw. mehrere Geheimkarten. **Achtung:** Zeigst du eine Missionskarte, gilt die Anforderung „wahr“ noch nicht als erfüllt; wenigstens eine weitere Karte muss noch wahr sein.



Sobald der Partner deine Missionskarte gesehen hat, kann er für sich eure gemeinsame Mission entschlüsseln. Trotzdem musst du zuerst noch eine seiner Figuren treffen, damit du seine Hälfte der geheimen Mission zu sehen bekommst.

Die Mission entschlüsseln und gewinnen

Sobald du die Missionskarte deines Partners gesehen hast, kannst du die gemeinsame geheime Mission entschlüsseln: Suche in der Liste der Missionen in deinem Pass die Zeile, die sowohl dein Codewort als auch das deines Partners enthält.

Zum Beispiel:

Wenn du Lord Fiddlebottom bist und die Bravo-Karte hast, und wenn dein Partner (Colonel Bubble) die Delta-Karte hat, so heißt eure gemeinsame Mission: *Sorgt dafür, dass Colonel Bubble zum Alten Arsenal (Platz 1) gelangt. Um die Mission zu erfüllen, muss Colonel Bubble sich also auf Platz 1 befinden.*

Daraus kannst du schließen, dass Madame Zsa Zsa und Agent X entweder die Mission Alpha/Charlie haben (Nimmt Colonel Bubble, den großen Zampano, gefangen) oder die Mission Charlie/Alpha (Führt Colonel Bubble zur „Befragung“ vor). Also weißt du, dass du jede Annäherung fremder Figuren an Colonel Bubble strikt vermeiden musst.

Spielgewinn

Das Team, das zuerst seine gemeinsame Mission erfüllt, hat gewonnen. Dies ist der Fall, wenn die entsprechende Bedingung aus dem Reisepass erfüllt und einer der beiden Partner am Zug ist.

Der Sieg wird verkündet durch den Ausspruch: „Mission erfüllt!“ und durch demonstratives Händeschütteln der beiden Partner. Allerdings muss dann bewiesen werden, dass es tatsächlich die richtigen Partner und die richtige Mission waren. Wenn nicht, dann haben die beiden anderen Spieler gewonnen!



Amateur-Agenten

(Ungewöhnliche Reaktionen ungewöhnlicher Charaktere)

Bestreitet ein Spieler, dass er dir bereits das 2. (oder 3.) Mal die gleichen Karten gezeigt hat, so musst du anhand deiner Aufzeichnungen (nicht schummeln!) das Gegenteil beweisen. Kannst du das nicht, musst du dich mit den gezeigten Karten zufrieden geben.

Was passiert, wenn du (z.B. als Lord Fiddlebottom) einem Spieler die Hand schütteln willst und dieser dies verweigert?

Ist der Spieler dein tatsächlicher Partner (Colonel Bubble), dann hast du Pech gehabt, und die Gegenmannschaft gewinnt.

Ist der Spieler nicht dein wirklicher Partner (z.B. Agent X), dann hast du ebenfalls Pech gehabt und dein wirklicher Partner noch dazu. Dann gewinnt nämlich der andere Spieler (Agent X) mit seinem Partner (Madame Zsa Zsa).

Tipps und Tricks

Während du deinen Partner suchst, kannst du gleichzeitig versuchen, deine Gegner zu verwirren. Zwar widerspricht es dem Selbstverständnis jedes Agenten, seine Mitspieler direkt anzusprechen. Aber beispielsweise kann man das Gehabe und die Gewohnheiten der vier Charaktere verwenden, um anderen Spielern echte oder falsche Botschaften zu übermitteln. Nur beim Kartenzeigen ist Ehrlichkeit Pflicht: Mindestens eine Karte muss immer stimmen. Ansonsten aber darf man Verwirrung stiften, so viel man will und kann. Zum Beispiel kannst du einen Gegner austricksen, indem du ihm deine geheime Missionskarte zeigst, so dass er fälschlicherweise annimmt, du seiest sein Partner! Und sicher werden euch im gnadenlosen Agentenkrieg noch viel gemeinere Bosheiten einfallen!



Inkognito für 3 Spieler

Eigentlich ist Inkognito für 4 Spieler gedacht. Trotzdem macht auch die Version für 3 Spieler teuflischen Spaß: Was bisher geschah ...

Die Polizei hat eine Presseveröffentlichung herausgegeben, nach der sie einen Spion unter Arrest hält. Der Agent werde an einem geheimen Ort verhört, und es sei noch zu früh, etwas über seine Identität zu sagen. Dazu der Botschafter: „Ich werde allen Schmutz aufwühlen, bis wir das Leck gefunden haben...“.

Die Regeln für 3 Spieler

Die Figuren, Karten und der Pass einer Farbe werden aus dem Spiel genommen.

Zu Anfang werden die Karten wie gewohnt auf vier Spieler verteilt. Ein Satz Karten wird jedoch beiseite gelegt. Das Spiel verläuft ganz normal, bis ein Spieler entweder entdeckt, dass einer der beiden Mitspieler sein Partner ist, oder dass er auf sich allein gestellt ist.

Hast du einen Partner, vollendest du das Spiel wie in der Vierer-Version.

(Wenn sich deine Mission auf den fehlenden Charakter bezieht, überträgst du alles sinngemäß auf den Alleinspieler.)

Spielst du aber ohne Partner, dann ist deine Mission: Verlasse Venedig auf dem schnellsten Wege!

Das bedeutet, dass du als Lord Fiddlebottom oder Colonel Bubble entweder die Yacht (Platz 5) oder den Ballon (Platz 1), als Madame Zsa Zsa oder Agent X dagegen entweder den Frachter (Platz 4) oder das Schnellboot (Platz 6) erreichen musst (die jeweilige Figur muss sich zur Erfüllung der Mission auf dem entsprechenden Platz befinden).

In deinem Pass sind diese Fluchtpunkte als kleine rennende Figuren vermerkt.

