



Inkognito versetzt euch in das Karnevalstreiben von Venedig, wo jeder eine geheime Identität, eine getarnte Gestalt und einen Auftrag mit sich herumträgt. Ihr müsst zuerst herausfinden, wer euer Partner ist, und dann gemeinsam eure Mission erfüllen. Als fünfter Mitspieler kann der Botschafter mitmischen, der die Identitäten und Gestalten der anderen aufdecken will.

## Spielziel

Findet heraus, welcher Mitspieler euer Partner ist, und erfüllt zusammen mit ihm eure gemeinsame Mission, bevor ein anderes Team das schafft.

## Vorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte, die Botschafterfigur auf das schwarze Startfeld der Botschaft. Jeder wählt eine Farbe und bekommt 4 Figuren, 8 Karten und einen Reisepass in dieser Farbe. Die Figuren stehen auf den Startfeldern der eigenen Farbe. Die 12 grauen Geheimkarten werden nach ihren 3 Kategorien sortiert und verdeckt so verteilt, dass jeder aus jeder Kategorie eine Karte erhält.

## So spielt ihr

- 1 Der Startspieler beginnt und führt zwei Aktionen aus.
- 2 Zum Ziehen schüttelst du das schwarz-weiße Phantom. Die sichtbaren Kugeln geben an, wie du deine Figuren bewegen darfst.
- 3 Landest du auf einem Feld mit einer fremden Figur, befragst du deren Besitzer nach Identität oder Gestalt.
- 4 Der Befragte zeigt drei Karten, von denen mindestens eine stimmen muss.
- 5 Notiere die Ergebnisse auf deinem Notizblatt und verbanne die befragte Figur auf ein beliebiges freies, unnummeriertes Feld.

## So gewinnt ihr

Das Team gewinnt, das als Erstes seine Mission gemeinsam erfüllt und das den anderen beweisen kann.

## Spielziel

---

Jeder Spieler hat eine geheime Identität, eine geheime Gestalt und eine geheime Mission. Zu jedem Spieler gehört ein Partner, den er zunächst nicht kennt. Deine erste Aufgabe ist es, durch Befragungen und logisches Kombinieren herauszufinden, wer dieser Partner ist. Danach müsst ihr beide gemeinsam die Mission ausführen, die sich aus euren beiden Missionskarten ergibt und die auf dem Reisepass abzulesen ist.

## Spielmaterial

---

1 Spielbrett

16 Spielfiguren

1 Botschafter-Figur

1 Phantom, schwarzweiß

4 Reisepässe

1 Notizblock

44 Karten

1 Spielregel

1 Mehrsprachige Spielanleitung

## Spielaufbau

---

- In der Tischmitte findet der Spielplan seinen Platz.
- Auf dem schwarzen Startfeld der Botschaft wird die Botschafterfigur postiert.
- Entscheidet euch reihum für eine Farbe; zu ihr gehören 4 Spielfiguren, 8 Karten und ein Reisepass, die ihr an euch nehmt.
- Unter den 8 Karten finden sich Identitätskarten (wer man ist) und Gestaltskarten (welche Spielfigur einen darstellt).
- Als Sichtschutz nutzt ihr ebenfalls den Reisepass.
- Eure Figuren gehören auf die Startfelder in eurer Farbe.
- Auf dem Notizblatt, das jeder erhält, notiert ihr Namen und Farbe der Mitspieler.
- Die 12 grauen Geheimkarten werden nach ihren 3 Kategorien getrennt und dann verdeckt und zufällig so ausgeteilt, dass bei jedem Spieler aus jeder Kategorie genau eine Karte landet.
- Aus diesen drei Karten ergibt sich deine Identität, deine Gestalt und deine Mission. Halte sie geheim.

## Spielbeginn

---

Sobald alle ihre drei Geheimkarten verdeckt erhalten und angesehen haben, eröffnet der Startspieler die Partie. Er führt zwei Aktionen aus, danach geht es reihum weiter.

## Spielablauf

---

### Zwei Aktionen pro Zug

---

Bist du an der Reihe, führst du zwei Aktionen aus. Die erste Möglichkeit ist das Bewegen deiner Figuren.

### Bewegen mit dem Phantom

---

Zum Ziehen nimmst du das schwarz-weiße Phantom und schüttelst es. Die danach sichtbaren Kugeln bestimmen, wie du deine Figuren bewegen darfst. Welche Farbe wofür steht, erklärt die beiliegende Spielregel im Detail. Orange erlaubt zum Beispiel den Zug entlang einer orangen Linie. Weiß ist flexibel: Damit darfst du wahlweise den orangen Landweg oder den blauen Wasserweg nutzen. Auf ein Feld, auf dem bereits eine eigene Figur steht, darfst du nicht ziehen.

### Befragung

---

Endest du auf einem Feld, auf dem eine Figur einer anderen Farbe steht, musst du deren Besitzer befragen. Du entscheidest, ob du nach der Identität oder nach der Gestalt fragst.

- 1 Fragst du nach der Identität, zeigt dir der Befragte 2 Identitätskarten und 1 Gestaltkarte.
- 2 Fragst du nach der Gestalt, zeigt er dir 2 Gestaltkarten und 1 Identitätskarte.
- 3 In beiden Fällen muss mindestens eine der gezeigten Karten der Wahrheit entsprechen.
- 4 Demselben Spieler darfst du bei einer Befragung nicht zweimal denselben Kartensatz vorlegen.

### Der Botschafter

---

Auch dem Botschafter darfst du Fragen stellen. Dabei befragst du einen beliebigen Spieler, der dir in diesem Fall nur 2 Karten zeigt. Von diesen beiden muss eine korrekt sein.

### Notizen und Verbannung

---

Schreibe die gewonnenen Hinweise nach jeder Befragung auf deinen Notizblock. Über Ausschlussverfahren und Logik grenzt du so ein, wer welchen Charakter verkörpert. Nach der Befragung verbannst du die befragte Figur auf ein beliebiges freies Feld ohne Nummer.

### Partner finden und Mission ausführen

---

Wer dein Partner ist, entnimmst du dem Reisepass. Du musst durch Kombination und Vermutung ermitteln, welcher Mitspieler das ist, und ihm das auf irgendeine Weise zu verstehen geben. Kennt ihr beide die Missionskarten des anderen, ergibt sich daraus eure gemeinsame Aufgabe: Es ist die Mission, die auf dem Reisepass neben den beiden Buchstaben eurer Missionskarten steht.

## Der Spielzug

---

- 1 Nimm das Phantom, schüttle es und lies die sichtbaren Kugeln ab.
- 2 Ziehe deine Figur entsprechend der angezeigten Farben, aber nicht auf ein Feld mit einer eigenen Figur.
- 3 Steht auf dem Zielfeld eine fremde Figur, befrage deren Besitzer nach Identität oder Gestalt.
- 4 Sieh dir die gezeigten Karten an und trage die Informationen in dein Notizblatt ein.
- 5 Verbanne die befragte Figur auf ein beliebiges freies unnummeriertes Feld.
- 6 Insgesamt führst du in deinem Zug zwei Aktionen aus, danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Sonderregeln

---

- Bei einer Befragung muss immer mindestens eine der gezeigten Karten wahr sein.
- Demselben Spieler darf man nicht zweimal denselben Kartensatz zeigen.
- Auf ein Feld mit einer eigenen Figur darf nicht gezogen werden.
- Nach jeder Befragung wird die befragte Figur auf ein freies Feld ohne Nummer verbannt.
- Beim Botschafter werden nur 2 Karten gezeigt, davon muss eine stimmen.
- Landet man auf einem Feld mit einer fremden Figur, ist die Befragung Pflicht.

## Spielende und Gewinn

---

Das Spiel endet, sobald ein Team seine Mission gemeinsam erfüllt hat und dies gegenüber den anderen Spielern belegen kann. Dieses Team gewinnt. Zu Gleichständen oder anderen Sonderfällen macht die Quelle keine Angaben.

## Tipps

---

- Nutze den Notizblock konsequent. Nur wer alle gezeigten Kartensätze festhält, kann per Ausschlussverfahren die Wahrheit einkreisen.
- Weiße Kugeln sind besonders wertvoll, weil du damit zwischen Land- und Wasserweg wählen kannst.
- Wechsle bei Befragungen zwischen Identität und Gestalt, um beide Informationsseiten abzudecken.
- Da du demselben Spieler nie zweimal denselben Kartensatz zeigen darfst, verrätst du mit jeder Befragung mehr. Überlege dir früh, welche Kombinationen du aufsparen willst.
- Signalisiere deinem vermuteten Partner vorsichtig, wer du bist. Ein zu offener Hinweis hilft auch der Konkurrenz und dem Botschafter.

## Häufige Fragen

---

### Muss ich befragen, wenn ich auf einem Feld mit einer fremden Figur lande?

Ja. Die Quelle sagt, dass du den Besitzer dieser Figur befragen musst. Du hast nur die Wahl, ob du nach Identität oder nach Gestalt fragst.

### Darf der Befragte lügen?

Teilweise. Er zeigt drei Karten, aber mindestens eine davon muss der Wahrheit entsprechen.

### Welche Karten werden bei einer Befragung gezeigt?

Bei einer Frage nach der Identität sind es 2 Identitätskarten und 1 Gestaltkarte. Bei einer Frage nach der Gestalt sind es 2 Gestaltkarten und 1 Identitätskarte.

### Was ist beim Botschafter anders?

Dem Botschafter gegenüber werden nur 2 Karten gezeigt, und davon muss eine stimmen. Der Botschafter befragt dabei einen beliebigen Spieler.

### Was passiert mit der befragten Figur?

Nach der Befragung wird sie auf ein beliebiges freies Feld ohne Nummer verbannt.

### Darf ich auf ein Feld ziehen, auf dem schon eine meiner Figuren steht?

Nein. Felder mit eigenen Figuren sind für dich gesperrt.

### Wie erfahre ich, welche Mission ich ausführen muss?

Sobald du und dein Partner die Missionskarten des jeweils anderen kennt, lest ihr auf dem Reisepass die Mission ab, die neben den beiden Buchstaben eurer Missionskarten steht.

### Wie viele Aktionen habe ich in meinem Zug?

Du führst zwei Aktionen aus. Eine davon ist das Ziehen deiner Figur nach dem Schütteln des Phantoms.

### Darf ich meinem Partner offen sagen, wer ich bin?

Die Quelle sagt nur, dass du ihm deine Erkenntnis auf irgendeine Art mitteilen musst. Genauere Vorgaben dazu nennt der Text nicht.

### Wie oft darf ich denselben Kartensatz zeigen?

Demselben Spieler darfst du bei einer Befragung nicht zweimal denselben Kartensatz vorlegen.

## Informationen zum Spiel

---

|                      |                                                  |
|----------------------|--------------------------------------------------|
| Verlag               | Piatnik                                          |
| Edition / Regelstand | Neuaufgabe (Piatnik 2013), Vorgängerversion 1988 |
| Spielart             | Brettspiel                                       |
| Kategorien           | Gesellschaftsspiele                              |

**Quelle und Regelstand.** Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Piatnik, Regelstand Neuaufgabe (Piatnik 2013), Vorgängerversion 1988, zuletzt geprüft am 20.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



### **Regelfrage am Spieltisch?**

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

[www.spiele-anleitungen.de/inkognito/](https://www.spiele-anleitungen.de/inkognito/)

---

**spiele-anleitungen.de** · <https://www.spiele-anleitungen.de/inkognito/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026