

CHECKPOINT CHARLIE

PL

Miauczący szpiegdy

Autor gry: Jose Antonio Abascal

Gra dedukcyjna dla 3-5 osób od 10 lat

Akcja gry toczy się w latach 60-tych XX wieku, w przedzielnym murem Berlinie. Checkpoint Charlie to jedno z niewielu miejsc, gdzie pod ścisłą wojskową kontrolą można było przejść z jednej części Berlina do drugiej, co oznaczało zarazem przejście do innego świata, oddzielonego „żelazną kurtyną”. Przez Checkpoint Charlie przenikali też na drugą stronę muru szpiegdy z obu stron. Gracze wcielają się w role psów tropiących - agentów służb specjalnych, których celem jest zidentyfikowanie wśród przekraczających granicę kotów szefa szpiegowskiej siatki.

Gra Piatnika nr 613500

© 2018 Piatnik, Wiedeń • Wydrukowano w Austrii



piatnik.pl

Zawartość pudełka



32 karty szpiegów

Każda karta przedstawia inną kombinację pięciu cech, charakteryzujących kota-szpiega.



5 kart agentów

Każda karta przedstawia jednego psa tropiącego.



1 karta oficera Stasi



5 żetonów agentów, odpowiadających kartom agentów



30 żetonów punktacji, w tym żeton oficera Stasi i 4 żetony Cafe Adler, używane tylko w wariantach gry.



5 żetonów wskazówek:

Każdy żeton przedstawia na obu stronach przeciwne wartości jednej cechy:

- kapelusz / bez kapelusza*
- okulary słoneczne / bez okularów*
- płaszcz / sweter*
- z gazetą / bez gazety*
- szara twarz / pomarańczowa twarz*


Kombinacja tych cech pozwala na identyfikację szefa siatki i jego asystentów.


1 czarny woreczek


Cel gry


Celem gry jest zdobycie jako pierwszy 10 punktów za zdemaskowanie szefa siatki i jego asystentów. Drogą do tego celu jest obserwacja kart, analizowanie cech i wyciąganie właściwych wniosków.


Przygotowanie gry


 Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wyjąć elementy gry z arkuszy.

 Każdy z graczy wybiera agenta, którego będzie reprezentował. Bierze odpowiednią kartę agenta i pasujący do niej żeton agenta.



 Spośród 30 żetonów punktacji należy wybrać i odłożyć do pudełka 5 żetonów, używanych w wariantach gry (1 żeton oficera Stasi i 4 żetony Cafe Adler). Nie są one potrzebne w grze podstawowej. Pozostałe żetony należy ułożyć na stole cyframi do dołu i dobrze pomieszać.

 Żetony wskazówek należy włożyć do woreczka. Każdy z graczy wyciąga z woreczka jeden żeton i kładzie pod swoją kartą agenta tak, by inni gracze nie widzieli. Gracz wybiera, którą stroną do góry będzie leżał żeton. Jest to wskazówka obowiązująca do końca rundy, więc nie wolno w trakcie rundy odwracać żetonu!

 Jeżeli w grze bierze udział 5 graczy, tasuje się wszystkie karty szpiegów i układa na środku stołu w formie talii, obrazkami do dołu.

 Jeżeli w grze biorą udział 3 lub 4 osoby, talię kart szpiegów rozdziela się na dwie mniej więcej równe części. Do jednej z nich wtasowuje się nieużywane karty agentów (dwie przy grze w 3 osoby, jedną przy grze w 4 osoby). Część z agentami kładzie się na wierzchu i w ten sposób utworzoną talię należy umieścić na środku stołu.



-  Karta oficera Stasi nie jest używana w podstawowej wersji gry.
-  Losuje się lub wybiera gracza startowego. Gra przebiega w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Przebieg gry


Gra składa się z kilku rund. Każda runda podzielona jest na dwie fazy: fazę podejrzeń i fazę punktacji. W fazie podejrzeń wykładane są na stół karty, aby można było zdemaskować szpiegów. W fazie punktacji następuje rozwiązanie zagadki i przydział punktów za trafne rozwiązanie.


Faza podejrzeń

Na początku rundy każdy agent zna tylko jedną cechę szefa siatki szpiegowskiej – tę, która jest na żetonie, ukrytym pod jego kartą agenta. Aby zdemaskować szefa siatki, potrzebna jest znajomość również innych cech. Skąd zdobyć taką wiedzę?

Ujawnianie podejrzanych

Gracz, na którego przypada kolejka, bierze wierzchnią kartę z talii i porównuje ją z żetonem, ukrytym pod jego kartą agenta.

 Jeżeli cecha na karcie jest zgodna z cechą na żetonie (np. kot z gazetą), przedstawiony na karcie kot jest w kręgu podejrzanych. Gracz kładzie kartę przed sobą tak, by wszyscy gracze mogli ją widzieć. Jeżeli w trakcie rozgrywki gracz będzie miał wyłożonych więcej kart, muszą one leżeć tak, by wszystkie były widoczne.

 Jeżeli cecha nie jest zgodna, przedstawiony na karcie kot nie jest podejrzany. Gracz odkłada kartę na swój stos odrzuconych. (Każdy gracz ma osobny taki stos.)



Na tym kończy się ruch i do gry przystępuje następny gracz.

Uwaga: Jeżeli okaże się, że gracz omyłkowo odrzucił kartę, bierze za karę jeden czarny żeton i runda jest powtarzana.

Runda toczy się do chwili, gdy wszyscy gracze z wyjątkiem jednego wysuną oskarżenie (patrz rozdział „Wysuwanie oskarżeń”) pod adresem jakiegoś kota.

Jeżeli w rozgrywce z udziałem trzech lub czterech osób zamiast karty szpiega zostanie wzięta z talii karta agenta, wyjmuje się z woreczka żeton wskazówki i podrzuca w górę, aby wylosować cechę. Strona, która po spadnięciu żetonu na stół będzie na wierzchu, określa cechę szefa siatki. Żeton kładzie się na środku stołu tak, by wszyscy dobrze go widzieli.

Uwaga: Gracz nadal ma obowiązek porównywania karty wyłącznie z żetonem ukrytym pod kartą własnego agenta. Jeżeli zapomni, jaka cecha jest na jego żetonie, może w każdej chwili sprawdzić. Gracz, który wziął z talii kartę agenta, bierze z talii kolejną kartę i porównuje ją z własnym żetonem.

Wysuwanie oskarżeń

Bazując na wyłożonych kartach podejrzanych kotów, gracz musi analizować, jakie cechy są na żetonach, należących do innych graczy. Aby zdemaskować szefa siatki, potrzebne jest odgadnięcie wszystkich pięciu cech. Do zdemaskowania jego asystenta, wystarczy odgadnięcie czterech. Przez dobrą obserwację i właściwe kojarzenie różnych informacji, gracz coraz bardziej zbliża się do celu, jakim jest zdemaskowanie szefa siatki.

Jeżeli gracz jest przeświadczony, że zidentyfikował szefa siatki, kładzie żeton agenta na karcie szpiega, podejrzanego o bycie szefem. Oskarżenie można wysunąć w dowolnym momencie, nie tylko podczas swojego ruchu.

Uwaga: w jednej rundzie gracz może oskarżyć tylko jednego szpiega. Położony żeton nie może być przekładany na inną kartę. Jeden szpieg może być oskarżony tylko przez jednego gracza.

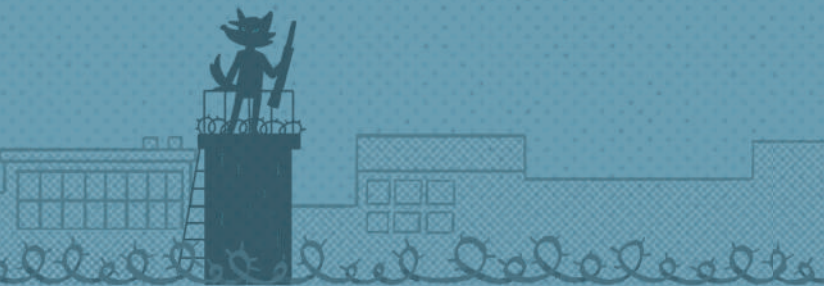
Nie każdy gracz jest w stanie odpowiednio szybko powiązać wszystkie cechy. Czasem ktoś inny wcześniej oskarży szpiega, którego gracz miał na oku. Tylko wtedy, gdy szef siatki zostanie zdemaskowany, jego oskarżyciel może otrzymać najwięcej punktów. Ale punkty daje też zdemaskowanie asystenta. Asystent spełnia cztery z pięciu cech szefa. Kto go zdemaskuje i oskarży, może też zyskać kilka punktów.

Gracze, którzy już wysunęli oskarżenie czyli położyli na kartach swoje żetony agentów, nadal biorą karty z talii i kładą je przed sobą bądź odkładają na stos kart odrzuconych. Dopiero gdy wszyscy gracze z wyjątkiem jednego wysuną oskarżenie, faza podejrzeń dobiega końca i następuje faza punktacji.






Faza podejrzeń kończy się również wtedy, gdy z talii zostanie wzięta ostatnia karta. Gracze, którzy do tego momentu nie oskarżyli żadnego szpiega, muszą to teraz zrobić w kolejności zegarowej.

Faza punktacji

Gracze odkrywają żetony wskazówek. Porównuje się cechy każdego oskarżonego kota z cechami na żetonach wskazówek (zarówno tymi, które były u graczy, jak i tymi, które w grze trzy- lub czteroosobowej leżały odkryte na stole).



Przydział żetonów punktacji

-  Gracz, który oskarżył szpiega, prawidłowo określając wszystkie 5 cech (a więc zdemaskował szefa siatki), bierze ze stołu jeden złoty żeton.
-  Gracz, który oskarżył szpiega, prawidłowo określając 4 cechy (a więc zdemaskował asystenta), bierze ze stołu jeden biały żeton.
-  Gracz, który oskarżył niewinnego kota (prawidłowo określił 3 cechy lub mniej), bierze ze stołu jeden czarny żeton.
-  Gracz, który nikogo nie oskarżył, również bierze ze stołu jeden czarny żeton.
-  Jeżeli okaże się, że szef siatki nie został zidentyfikowany (w chwili zakończenia fazy podejrzeń jego karta wciąż była w talii), gracz, który nikogo nie oskarżył, bierze zamiast czarnego – biały żeton. Jest to nagroda za to, że nie spieszył się z wysuwaniem nie do końca uzasadnionych oskarżeń.

Każdy z graczy może sprawdzić wartości zdobytych przez siebie żetonów, ale nie ujawnia innym, ile zgromadził punktów. Złote żetony mają wartość od 3 do 5 punktów, białe od 1 do 2 punktów, a czarne 0 lub nawet -1.

Gracz, który zdemaskował szefa siatki, rozpoczyna następną rundę. Jeżeli szef siatki nie został zdemaskowany, rozpoczyna ten sam gracz, który rozpoczął poprzednią rundę.



Przykład:



Po wyciągnięciu z woreczka piątego żetonu (szef siatki nie nosi okularów), agent *John Britton* wziął z talii kartę *Fleming*. Karta spełniała cechę jego żetonu (szara twarz), więc położył ją na stole przed sobą. Gracz postanowił w tym momencie oskarżyć kota imieniem *Boris* i położył na karcie tego szpiega swój żeton agenta.

W tym momencie zakończyła się faza podejrzeń, bo wszyscy gracze, z wyjątkiem jednego, zdążyli wysunąć oskarżenie. Agentka *Miss Lansbury* nie może już oskarżyć żadnego szpiega. Odkrywane są wszystkie żetony wskazówek.

Szpieg imieniem *Nils* okazał się być szefem siatki, bo spełnia wszystkie warunki. Oskarżający go agent *Jimmy Laces* bierze jeden złoty żeton. Szpieg imieniem *Lash* spełnia 4 warunki, jest więc asystentem. Oskarżający go agent *Martin Colombini* bierze jeden biały żeton. Agent *John Britton*, który oskarżył niewinnego kota oraz agentka *Miss Lansbury*, która nikogo nie zdążyła oskarżyć, biorą po jednym czarnym żetonie.

Zakończenie gry

Gra może zakończyć się na trzy sposoby:

1. Jeden z graczy ogłosi, że zebrał żetony o wartości 10 lub więcej punktów.
2. Skończyły się żetony w jednym z kolorów.
3. Zakończyła się piąta runda gry.

Jeżeli zabraknie żetonów w jakimś kolorze, gracze otrzymują żetony w kolejności wysuwania oskarżeń. Gracz, który nikogo nie oskarżył, zawsze jest ostatni w kolejności. Może się zdarzyć, że kilku graczy nie dostanie żetonów.

Jeżeli gra kończy się przez brak żetonów lub zakończenie piątej rundy, wszyscy gracze odkrywają żetony punktacji i liczą punkty. Zwycięża gracz, który zebrał ich najwięcej. Przy remisie decyduje większa liczba złotych żetonów. Jeżeli nadal jest remis, może być więcej niż jeden zwycięzca.

Warianty gry

Wariant 1: Oficer Stasi

Stasi to potoczna nazwa Służby Bezpieczeństwa NRD, uważanej za jedną z najlepszych służb specjalnych na świecie. W grze Checkpoint Charlie oficer Stasi śledzi wszystkich podejrzanych i zwraca szczególną uwagę na obcych agentów, kręcących się w pobliżu granicy.

W tym wariantcie gry kartę oficer Stasi kładzie się odkrytą obok talii z kartami szpiegów. Czarny żeton o wartości -1 odkłada się do pudełka, a zamiast niego dokłada do żetonów punktacji żeton oficera Stasi.

Agenci muszą teraz uważać! Oficer Stasi będzie im utrudniał życie. Gracz, który wziął żeton oficera Stasi, musi to natychmiast ujawnić, wziąć kartę oficera Stasi i położyć ją obok swojej karty agenta. Gdy wszyscy gracze wezmą żetony, żeton oficera Stasi wraca do żetonów punktacji.

Gracz, który ma kartę oficera Stasi, musi przez całą następną rundę grać z odkrytym żetonem wskazówek. Pozostali gracze widzą więc, jaką cechę przedstawia jego żeton.

Po zakończeniu fazy podejrzeń, karta oficera Stasi odkładana jest na środek stołu. Gracz ma szczęście – oficer Stasi zgubił jego trop.

Jeżeli gracz wziął żeton oficera Stasi w ostatniej rundzie, musi go zatrzymać. W końcowym rozliczeniu żeton ten ma wartość minus 2 punkty.



Wariant 2: Cafe Adler

Cafe Adler była usytuowana w odległości 5 metrów od muru berlińskiego i szybko stała się ostoją szpiegów. Była też chętnie odwiedzana przez wojskowych, a także amatorów sensacyjnych widowisk. Z okien Cafe Adler można było przecież obserwować, co się dzieje na Checkpoint Charlie.



W zestawie są 4 żetony Cafe Adler – 1 złoty, 2 białe i 1 czarny. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy odłożyć do pudełka 4 żetony punktacji – 1 złoty o wartości 3, 2 białe o wartości 1 i 1 czarny o wartości -1. Zamiast nich używa się żetonów Cafe Adler.

Gracz, który wziął żeton Cafe Adler, może w fazie punktacji (tej samej lub późniejszej) zamienić go u innego gracza na żeton tego samego koloru, nie oglądając wcześniej zabieranego żetonu. Zabranego żetonu kładzie obrazkiem do dołu. Natomiast gracz, który w trakcie wymiany otrzymał żeton Cafe Adler, musi go wyłożyć na stół obrazkiem do góry i nie może go wymienić do końca gry.



W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno

Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy.
Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.
Niebezpieczeństwo uduszenia.
Zachowaj adres.

Polub nas



facebook.com/PiatnikPolska



Autor
Ilustracja
Design

José Antonio Abascal
Joan Guardiet
Cecilia Ramirez

