

# CHECKPOINT CHARLIE

H

**Kémek bársonyos mancsokon!**

**Izgalmas dedukciós játék**

**José Antonio Abascal játéka**

**3-5 játékos részére • 10 éves kortól**

**C**heckpoint Charlie, a berlini fal egyik leghíresebb határátkelőhelye volt.

Az 1960-as években vagyunk. A hidegháború csúcspontján. A K9 ügynökei őrkutyák, akik szigorúan felügyelik a Checkpoint Charlie határterületét. Minden egyes ügynök egy másik hírszerző szolgálat tagja és elsőként akarja megtalálni a macskák között a kémeket. Melyik őrkutya a legügyesebb megfigyelő, aki az információkból a legpontosabb következtetést vonja le, és leleplezi a kémeket?



Piatnik Termékkód: 613500

© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria

[piatnik.com](http://piatnik.com)

## A játék tartalma:



### 1 titkosrendőr



### 5 ügynöklapka

Az ügynökkártyáknak megfelelően.



**30 pontkorong**, 1 titkosrendőr korong és 4 Café Adler korong, ami csak a játékvariációhoz szükséges.

### 32 kémkártya

Minden kártyán egy kém macska képével és 5 olyan különleges tulajdonsággal, amik az adott összeállításban csak egy adott kémre jellemzőek. (részletesen a tulajdonságlapoknál)






### 5 ügynökkártya

Minden kártyán különböző örku-tya képe van.



### 5 tulajdonságlapka

Minden lapka elő- és hátlapján egy tulajdonság és annak a tulajdonságnak az ellentéte látható.







-  kalapban / kalap nélkül
-  napszemüvegben / napszemüveg nélkül
-  kabátban / garbóban
-  újsággal / újság nélkül
-  szürke pofa / narancssárga pofa

Ezeknek a tulajdonságoknak egy kombinációja jellemző a keresett kémre és az asszisztensére is.


## A célotok a játékban


Elsőként 10 pontot összegyűjteni, a kém és az asszisztensének leleplezésével. Ez csak alapos megfigyeléssel, logikus kombinálással és a megszerzett információkból a jó következtetések levonásával lehetséges.

## Előkészületek

-  Óvatosan nyomjátok ki a korongokat a kartonokból.
-  Mindenki válassza ki azt az őrkutyát, akinek a szerepébe belebújna. Vegye el, és tegye maga elé a megfelelő ügynökkártyát, valamint a hozzá illő ügynökkorongot.
-  Válogassátok ki a 30 pontkorongból és tegyétek félre azt az 5 korongot, amelyek csak a játékvariációkhoz (lásd ott) használhatók. Ezekre az alapjátékhoz nem lesz szükségetek. A megmaradt korongokat forgassátok le, és lefordítva keverjétek össze.
-  Tegyétek az 5 tulajdonságorongot a vászonzsákba. Egy-más után húzzatok ki egy-egy korongot a zsákból úgy, hogy amikor húztok, a többiek ne láthassák azt, amit kihúzzatok. Titokban nézzétek meg a korongotokat. Döntsetek a korong egyik tulajdonsága mellett, majd a választott tulajdonsággal felfelé csúszassátok be a korongot az ügynökkártyátok alá. A kiválasztott tulajdonságok erre a fordulóra érvényesek, ebben a fordulóban nem változtathatjátok meg.
-  Öt játékos esetén keverjétek meg az összes kémkártyát és alakítsatok ki belőlük egy lefordított lapokból álló húzópaklit.
-  Három vagy négy játékos esetén osszátok el a kémkártyákat két nagyjából azonos méretű paklira. A nem használt ügynökkártyákat (2 három játékos esetén és 1 négy játékos esetén) keverjétek az első pakliba. Végül tegyétek rá az első paklit a második paklira.



 Tegyétek vissza a játék dobozába a titkosrendőrt, mert az alapjátékhoz nem lesz rá szükségetek.

 Válasszatok egy kezdő játékost, őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültök majd sorra.

## A játék menete


A Checkpoint Charlie játékot több fordulón át játsszátok. Minden forduló két részre osztható: a **gyanúsítási** rész és az **értékelő** rész. A gyanúsítási részben egymás után fordítjátok fel a kémkártyákat, hogy nyakon csípjétek a macskák között a kémeket. Az értékelő részben fény derül a kém kilétére és az örkutyák megkapják a jutalmukat.

## A gyanúsítási rész

A forduló kezdetekor mindenki csak egy tulajdonságát ismeri a kémnek és az asszisztensének, méghozzá azt, amelyiket az ügynökkártyája alá dugta. De ahhoz, hogy a macskák között nyakon csípjétek a kémeket, több tulajdonság ismeretére lesz szükség. Hogyan gyűjthettek további információkat?

## A gyanús kém leleplezése

A kezdő játékos húz egy lapot a kémkártya pakliból. Megnézi a kártyán látható kém tulajdonságait, és összehasonlítja az ügynökkártyája alatt fekvő tulajdonságkoronggal.

 Egyezést lát a kémkártya és a tulajdonságkorongja közt (például van a kémnél újság), akkor ez a macska gyanús. A játékos felfordítva leteszi maga elé a kémkártyát úgy, hogy a többi játékos is láthassa a lapot. Később, amikor már fekszik a játékos előtt egy vagy több kémkártya, akkor az éppen lehelyezett kémkártyát úgy kell letennie maga elé, hogy ne takarja le a többi kártya egyik részét sem.







Nem lát egyezést a kémkártya és a tulajdonságkorongja közt. Akkor ez a macska nem gyanús, ezért a lerakópaklira teszi. Mindenki előtt legyen egy saját lerakópakli.

A játékot a következő játékos folytatja úgy, hogy felhúz egy kémkártyát, majd az eddig megismertek szerint dönt róla stb.

*Figyelem!* Aki tévedésből hibásan rakott le egy kémkártyát, az húz egy fekete pontkorongot büntetésül, és a fordulót meg kell ismételnetek.

A játékot addig folytatjátok így, míg mindenki meggyanúsít egy kémét. (bővebben „Egy kém gyanúsítása” címszó alatt)

Három, vagy négy játékos esetén előfordulhat, hogy kémkártya helyett egy ügynökkártyát húz valaki. Ilyen esetben ki kell húznotok egy tulajdonságkorongot a zsákból. A korongot a kihúzás után dobjátok fel, mint egy pénzérmét. Miután a korong leesett, a kém egy újabb tulajdonsága válik ismertté a számotokra, méghozzá az, amelyik az asztalon fekvő korong látható oldalán van. Tegyétek a korongot az asztal közepére, hogy mindenki láthassa. Figyelem! A felhúzott kémkártyát továbbra is a saját ügynökkártyátok alatt fekvő tulajdonságkoronggal kell összehasonlíttatnotok! Az ügynökkártyátok alatt fekvő tulajdonságkorongot bármikor megnézhetitek. Az ügynökkártyát kihúzó játékos húz egy új lapot a kémkártya pakliból, majd az eddig megismertek szerint folytatja a játékot.

### **Egy kém gyanúsítása**

A többiek előtt fekvő lapok alapos megfigyelésével talán sikerül rájönnötök arra, hogy ki melyik tulajdonságról döntött és hogyan. A kém leleplezéséhez mind az öt tulajdonságot kell ismernetek, az asszisztens leleplezéséhez elég négy tulajdonság ismerete. Miután alaposan megfigyeltétek a nyitva fekvő kártyákat, próbáltok meg összegezni az információkat és megcsípni a kémét.

Amikor valaki úgy gondolja, hogy tudja a kém kilétét, az ráteszi az ügynökkorongját arra a kémkártyára. A játék bármelyik szakaszában gyanúsíthatok, akkor is, amikor éppen nem ti vagytok a soron.

*Figyelem!* Mindenki minden fordulóban maximum egy kémet gyanúsíthat. Az egyszer lerakott ügynökkorongot később már nem lehet áthelyezni. Minden kémmacskát csak egyszer lehet meggyanúsítani.

Nem mindenkinek sikerül egyforma idő alatt összegezni a rendelkezésre álló információkat, az is előfordulhat, hogy olyan kémet gyanúsítotok, aki előtte fekszik, mert a szemetek előtt van. Az kapja a legtöbb pontot, aki leleplezi a kémet, de az asszisztensek leleplezéséért is jár a pont. Az asszisztensekre négy tulajdonság jellemző a kém öt tulajdonságából.

Aki már letette az ügynökkorongját, az ugyan úgy játszik tovább, mint a többi játékos: kémkártyát húz stb. A fordulónak akkor van vége, amikor egy kivételével mindenki meggyanúsított egy kémet, azaz letette az ügynökkorongját.






A forduló ekkor véget ér, és kezdetét veszi az értékelő rész.

A forduló akkor is véget ér, ha elfogynak a lapok a kémkártya pakliból. Akik eddig még nem gyanúsítottak meg egy kémet sem, azok sorban egymás után pótolják ezt.

## **Értékelő rész**

A forduló véget ért. Hozzátok nyilvánosságra azt a tulajdonságot, amit választottatok úgy, hogy felemelitek az ügynökkártyáitokat. Hasonlítsátok össze sorban az összes meggyanúsított kém tulajdonságait a látható tulajdonságokkal (azokkal is, amik az asztal közepén fekszenek).

## A pontkorongok kiosztása

-  Aki elcsípte a kémeket, tehát a meggyanúsított kém mind az öt tulajdonságát eltalálta, az elvesz egy arany pontkorongot.
-  Aki elcsípte a kém asszisztensét, tehát a meggyanúsított kém négy tulajdonságát eltalálta, az elvesz egy fehér pontkorongot.
-  Aki ártatlan macskát gyanúsított, tehát három, vagy annál kevesebb tulajdonságát találta el a macskának, az elvesz egy fekete pontkorongot.
-  Aki nem gyanúsított meg egy macskát sem, az szintén egy fekete pontkorongot vesz el.
-  Ha a forduló úgy ér véget, hogy nem sikerült leleplezni a kémeket, akkor az a játékos, aki nem gyanúsított meg egy macskát sem, az elvehet egy fehér korongot a fekete helyett. Tehát megéri várni a gyanúsítással.

Mindenki megnézheti a saját pontkorongját, de egymás előtt titokban kell tartani a korongotok pontértékét. Az arany pontkorongok 3 - 5 pontértékűek, a fehér pontkorongok 1 - 2 pontértékűek, a feketék pedig 0 - -1 pontértékűek.

A következő fordulót az a játékos kezdi, aki leleplezte a kémeket. Ha nem sikerült lelepleznetek a kémeket, akkor az új fordulót is az kezdi, aki az előző fordulót kezdte.



## Példa:



Miután az ötödik tulajdonságkorongot is kihúztátok a zsákból (a kém nem visel napszemüveget) John Britton ügynök Fleming kém-et húzza. Mivel a kém tulajdonsága megegyezik azzal a tulajdonsággal, amit John Britton ügynök kiválasztott, Fleming kém-et felfordítva teszi maga elé. Ezután úgy dönt, hogy meggyanúsítja a Boris nevű kém-et és ráteszi az ügynökkorongját. Ezzel a lépéssel



a forduló véget ér. Minden ügynök meggyanúsított egy kémeket, egy kivételével Miss Lansburynek már nincsen esélye gyanúsításra. A játékosok megmutatják az ügynökkártyáik alatt fekvő tulajdonságkorongokat.

Nils a kém, lelepleződött, mivel öt tulajdonsága megegyezik a tulajdonságkorongokkal. Jimmy Laces ügynök gyanúsította meg Nils kémeket, ezért Jimmy Laces elvesz egy arany pontkorongot. Lash volt a kém asszisztense, mivel négy tulajdonsága megegyezik a tulajdonságkorongokkal. Martin Colombini gyanúsította meg őt, ezért Martin Colombini elvesz egy fehér korongot. John Britton ügynök egy ártatlan macskát gyanúsított meg, ezért el kell vennie egy fekete pontkorongot. Mivel Miss Lansbury senkit sem gyanúsított meg, ezért ő szintén egy fekete pontkorongot vesz el.

## **A játék vége**

A játék véget ér, amikor a következő események valamelyike bekövetkezik:

1. Egy játékos azt mondja, hogy a pontkorongjaival elérte, vagy meghaladta a 10 pontot.
2. Elfogynak az egyik színhez tartozó pontkorongok.
3. Az ötödik forduló is véget ért.

Abban az esetben, ha elfogynak az egyik színhez tartozó pontkorongok, a játékosok olyan sorrendben vehetnek el a megmaradt pontkorongokból, amilyen sorrendben megtették a gyanúsításukat. Az a játékos az utolsó, aki egyáltalán nem gyanúsított meg senkit, ő az, aki utoljára vehetne el korongot. Az is előfordulhat, hogy egy színből korábban elfogynak a pontkorongok és több játékos sem jut már koronghoz.

A 2. és a 3. pont esetén minden pontkorongot fel kell fordítanotok, majd össze kell számolnotok a megszerzett pontokat. A játékot az a játékos nyerte, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Ő volt a legügyesebb ügynök! Egyezőség esetén az érintettek közül az nyer, aki több arany pontkorongot gyűjtött. Ha még itt is egyezőség mutatkozik, akkor a játéknak több nyertese van.

## Játékvariációk:

### 1. variáció: A titkosrendőr

*Az állambiztonsági hivatal titkosrendőrei a Német Demokratikus Köztársaságban (NDK) jelentéseket adtak a környezetükről. A Checkpoint Charlie játékban ezek a leghatékonyabb titkos ügynökök, mert mindenkit figyelnek, aki a határterülethez közelít.*

Tegyétek a titkosrendőrt a kémkártya pakli mellé. Tegyetek ki a játékból egy fekete -1-es pontkorongot. Helyette keverjétek a korongok közé a titkosrendőr korongot.

Az ügynököknek nagyon kell figyelniük. A titkosrendőr rajtuk tartja a szemét. Aki a forduló végén a titkosrendőr korongot húzta, az elveszi és az ügynökkártyája mellé teszi a titkosrendőrkártyát. Miután mindenki elvett egy pontkorongot, a titkosrendőr korongot tegyétek vissza a megmaradt korongok közé, majd keverjétek össze a megmaradt korongokat.

Az a játékos, akinél a titkosrendőrkártya van, a következő fordulót úgy kell, hogy játssza, hogy a tulajdonságkorongja mindenki számára jól láthatóan fekszik előtte. Így mindenki láthatja, hogy ő melyik tulajdonságról dönt.

A következő fordulóban a gyanúsítások után, de még a korongok elvétele előtt tegyétek vissza a kémkártya pakli mellé a titkosrendőrkártyát. Aki az utolsó forduló végén húzta ki a titkosrendőr korongot, az az értékelésig magánál tartja azt. Az értékeléskor vonjatok le 2 pontot attól, akinél a titkosrendőr korong van.



## 2. variáció: Café Adler

A Café Adler 5 méter távolságra állt a berlini faltól, és a kémek főhadiszállása volt. Kedvelt gyülekezőhelye volt ez a katonáknak is, mert jól szemmel tarthatták Checkpoint Charlie-t, miközben a finom falatokat élvezték.



A játékban 4 Café Adler korong van: egy arany, kettő fehér és egy fekete. A játékvariáció kezdetekor tegyék ki a játékból egy 3-as értékű arany pontkorongot, két fehér 1-es értékű korongot, valamint egy fekete -1-es korongot. Keverjétek a megmaradt korongok közé a Café Adler korongokat.

Aki Café Adler korongot húz, az kicserélheti azt (ha akarja), egy játékostársa ugyanolyan színű korongjával. A játékos a játékostársától választott korongot csak a csere után nézheti meg. A kicserélt korongokat lefordítva tegyék az addig összegyűjtött korongjaitok közé. A cserét nem kötelező akkor megcsinálnotok, amikor felveszitek a Café Adler korongot, később is kicserélhetitek azt valakivel, de mindig csak a játék értékelő részében. A Café Adler korong lefordítva addig marad annál a játékosnál aki felhúzta, míg elcseréli.

Aki csere útján Café Adler korongot kapott, az felfordítva leteszi azt maga elé. A játék végéig nála marad. Ő már nem cserélheti el azt senkivel.



A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a  
Piatnik Budapest Kft!  
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!  
Apró alkatrészeket tartalmaz!  
Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt,  
mert a szabályban szereplő adatokra,  
címre még szüksége lehet.

Kedvelj minket a



<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

