



CHECKPOINT



CHARLIE



Um mistério criado por
José Antonio Abascal

KNINOS

DEVIR



CHECKPOINT CHARLIE

Um mistério criado por
José Antonio Abascal

K-NINOS

Nos anos sessenta, durante o auge das tensões da Guerra Fria, os cães treinados da **K-Nino** estão vigiando o posto de observação militar conhecido como **Checkpoint Charlie**. Eles fazem parte de uma agência de investigação diferente e todos desejam ser o primeiro a descobrir quem é o chefe dos espões que está tentando passar escondido para o outro lado do Muro de Berlim.

O Muro corta a cidade ao meio e divide o mundo em dois lados. **Checkpoint Charlie** é um dos poucos lugares onde, sob pesada vigilância militar, as pessoas podem passar de um lado para o outro. O que torna o local perfeito para os espões mais espertos atravessarem e entregarem segredos para os inimigos que estão à espera e dispostos a pagar por eles.

Qual investigador **K-Nino** será capaz de capturar o chefe dos espões e ganhar o reconhecimento da sua organização?



3-5



10+



30 min



Conteúdo do Jogo:

- 32 cartas de gatos suspeitos • 5 cartas de cães investigadores • 5 fichas de cães investigadores • 1 carta de oficial da Stasi • 5 fichas de pistas • 1 bolsa de tecido • 30 marcadores de pontos (5 são opcionais)



O OBJETIVO DO JOGO

Cada cão investigador quer ser o melhor de todos e capturar os espões mais procurados. Para fazer isso, você precisa juntar suas pistas, adivinhar quais as pistas que estão com os outros jogadores e relacioná-las a suspeitos que entram em cena até você descobrir quem é o agente infiltrado. O grupo procurado de espões é formado por um chefe e seus assistentes, e você ganha pontos ao capturá-los. O investigador que somar 10 pontos primeiro, ou aquele que conseguir a maior quantidade de pontos depois de 5 rodadas (rondas), é o vencedor.

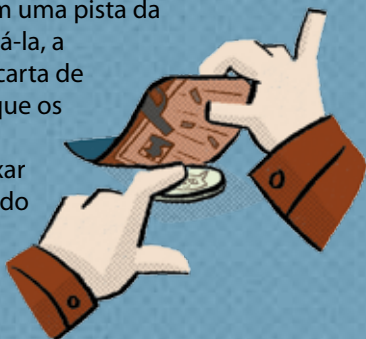
PREPARAÇÃO DE UMA PARTIDA

1. Todos os jogadores escolhem uma carta de cão investigador e as colocam à sua frente, visível para os outros participantes. Todos os jogadores pegam uma ficha de investigador correspondente.
2. Coloque todos os marcadores de pontos, virados para baixo, e misture-os.
3. Se a regra opcional do “Oficial da Stasi” for usada, então deixe a carta dele perto do baralho de suspeitos e substitua um marcador de pontos preto de -1 pelo marcador de pontos do Oficial da Stasi (ver “Oficial da Stasi”).
4. Se a regra opcional do “Café Adler” for usada, substitua todos os marcadores de pontos correspondentes indicados abaixo (ver “Café Adler”).
5. O jogador que acordou mais cedo será o jogador inicial da primeira rodada (ronda).

PREPARAÇÃO DE CADA RODADA (RONDA)

1. Coloque 5 fichas de pistas na bolsa de tecido.

Todos os jogadores pegam uma pista da bolsa e, depois de examiná-la, a colocam embaixo da sua carta de investigador, sem deixar que os outros a vejam. O jogador escolhe um lado para deixar para cima e o lado escolhido é o que conta como pista.



2. Em partidas com 5 jogadores, embaralhe as 32 cartas de suspeito e coloque o baralho de cartas, viradas para baixo, no centro da mesa. Em partidas com 3 ou 4 jogadores, divida o baralho de suspeitos em dois montes parecidos. Embaralhe as cartas de investigador que não foram escolhidas (2 cartas em partidas com 3 jogadores ou 1 carta em partidas com 4 jogadores) no primeiro monte. Coloque o primeiro monte no topo do segundo monte para criar um baralho de suspeitos completo.
3. O jogador que capturou o chefe dos espões na rodada anterior será o jogador inicial. Se ninguém descobriu quem é o chefe, o jogador inicial será o mesmo da rodada anterior.



A SEQUÊNCIA DE UMA RODADA (RONDA)

Há duas fases em cada rodada. Na primeira fase, os personagens do baralho de suspeitos são revelados para que sejam acusados, ou não, de serem suspeitos de espionagem. Na segunda fase, a rodada termina e todos os investigadores recebem o marcador de ponto devido.

1ª FASE: SUSPEITOS E ACUSAÇÕES

AS FICHAS DE PISTA

Todas as fichas de pista mostram uma característica oposta em cada uma das suas faces. Os jogadores terão uma única pista no começo de cada rodada. Cada pista indica uma das seguintes características do chefe dos espões que se esconde entre os suspeitos:

- se ele usa um chapéu ou não;
- se ele usa óculos ou não;
- se ele usa um casaco ou um suéter;
- se ele é cinzento ou laranja, e
- se ele leva um jornal debaixo do braço ou não.



SUSPEITOS REVELADOS

Começando pelo jogador inicial e alternando em turnos no sentido horário, cada investigador pega uma carta do baralho de suspeitos e mostra a carta para todos os jogadores ao mesmo tempo. Depois, o investigador verifica se o personagem da carta corresponde à pista que está sob a sua carta de investigador (por exemplo, ele está usando óculos). Se corresponder, o personagem é considerado um suspeito e é colocado, virado para cima, na frente do jogador que possui a pista correspondente, perto do centro da mesa. Se outras cartas de suspeito já foram colocadas ali, a nova carta é colocada com elas em uma fila, mantendo-as todas visíveis. Se o personagem não corresponder à pista escondida do jogador, ele não é considerado um suspeito e é colocado na pilha de descarte (todos os investigadores têm a sua própria pilha de descarte). Os jogadores continuam a jogar assim, por turnos, revelando seus suspeitos até que todos os jogadores, exceto um, tenham anunciado as suas acusações.

Em partidas com 3 ou 4 jogadores, quando uma carta de investigador é comprada do baralho, uma ficha de pista é retirada da bolsa de tecido e jogada como uma moeda. O lado que cair virado para cima mostrará uma outra pista sobre o suspeito que será pública e visível para todos os investigadores a partir daí.

Mesmo se houver pistas públicas, todos os jogadores devem ficar atentos à sua pista ao considerar se um personagem é suspeito ou não. Você pode examinar a sua pista oculta quando quiser.

Duas cartas que são de suspeitos e duas que não são, baseando-se na correspondência da pista.



ACUSANDO UM SUSPEITO

Levando-se em conta os suspeitos revelados, cada investigador examinará a fila de suspeitos dos outros investigadores e tentará descobrir quais são as pistas escondidas. Eles devem usar estas deduções juntamente com a sua própria pista e as pistas públicas para adivinhar quem é o chefe dos espíões e, depois, escolhê-lo de entre as cartas visíveis sobre a mesa até o momento. Quando um jogador achar que descobriu finalmente quem é o chefe, ele deverá colocar sua ficha de investigador no topo da carta do suspeito acusado. Essa será a sua acusação e poderá ser feita a qualquer momento durante o jogo, mesmo quando não for o seu turno.

Cada investigador pode fazer apenas uma acusação por rodada e não pode acusar um suspeito que já foi acusado por outro investigador.

Mesmo se um investigador já tiver feito uma acusação, o jogador deve continuar a comprar cartas do baralho de suspeitos e colocá-las na mesa como suspeitos ou não. Os jogadores devem continuar assim até que todos, menos um dos investigadores, tenham acusado um suspeito.

Você pode não conseguir juntar todas as pistas a tempo e outro investigador pode conseguir acusar o suspeito que você acreditava ser o chefe dos espíões. Seu rival ganhará mais pontos por ser mais esperto, mas você ainda poderá capturar os assistentes do chefe! Os assistentes correspondem com quatro das cinco pistas que indicaram o chefe. Se você conseguir capturar esses espíões menores a tempo, você ainda terá a chance de ganhar alguns pontos.

A rodada termina quando todos os investigadores, menos um, tiverem acusado seus suspeitos. Por exemplo, numa partida com 4 jogadores, a rodada termina quando três dos jogadores tiverem feito suas acusações. O fim da rodada pode ser forçado se o baralho de suspeitos acabar. Neste caso, todos os investigadores devem fazer imediatamente as suas acusações (e prestar atenção à ordem em que os jogadores fazem as acusações!).

Todos os jogadores têm seus suspeitos para essa rodada. O Laces e o Colombini já fizeram as suas acusações.

O Laces está acusando o Nils e o Colombini está acusando o Lash.



2ª FASE: PONTUAÇÃO

Em primeiro lugar, cada jogador levanta a sua carta de investigador para que sua pista fique visível. Verifique os suspeitos acusados com as cinco pistas reveladas (as pistas de cada um dos jogadores e as pistas públicas).

DISTRIBUIÇÃO DOS MARCADORES DE PONTOS

- O investigador que acusou o suspeito que corresponde com as cinco pistas reveladas (ou seja capturando o chefe dos espíões) ganha um marcador dourado aleatório.
- Os investigadores que acusaram um suspeito que corresponde com quatro das cinco pistas reveladas (correspondentes aos assistentes) ganham um marcador branco aleatório.
- Os investigadores que acusaram gatos inocentes (suspeitos que combinam com três ou menos pistas) ganham um marcador preto.
- O último investigador, que não conseguiu fazer a sua acusação, também ganha um marcador preto.
- No caso de a rodada acabar e o chefe de espíões não for revelado porque a sua carta ainda está no baralho de suspeitos, mas todos os jogadores já fizeram as suas acusações, então o jogador que não conseguiu fazer a sua acusação ganha um marcador branco em vez de um marcador preto. Essa é a vantagem de esperar um pouco antes de realizar acusações apressadamente.

Os marcadores que os jogadores ganham ficam escondidos até ao final do jogo, de forma que apenas a sua cor seja visível. Os marcadores dourados valem 3, 4 ou 5 pontos; os brancos valem 1 ou 2 pontos e os pretos valem 0 ou -1 pontos. Alguns marcadores permitem ações especiais nesta fase. Isso será explicado nas regras opcionais.

Pista pública.



Depois de revelar as pistas públicas (o chefe dos espíões não usa óculos), o Britton compra a carta do Fleming e escolhe acusar o Bóris. Neste momento, a rodada termina e o Lansbury perde a sua chance de acusar.

Todos revelam as suas pistas escondidas.

O Nils acerta nas cinco pistas e o chefe de espíões é revelado. O Laces ganha um marcador de ponto dourado. O Lash acerta em quatro pistas, o que faz dele um espião assistente. O Colombini ganha um marcador branco. O Britton acusou um gato inocente e o Lansbury não conseguiu acusar ninguém, por isso, os dois ganham um marcador preto.

O FIM DO JOGO

O jogo pode terminar em três situações diferentes:

- um investigador anuncia que a soma de todos os seus marcadores de pontos alcançou 10 pontos;
- os marcadores de ponto, de qualquer cor, acabam; ou
- a quinta rodada termina.

Se os marcadores de pontos, de qualquer cor, estiverem acabando, então, estes sempre serão comprados na ordem de acusação da rodada e alguns jogadores talvez não recebam um marcador. O investigador que não conseguiu fazer a sua acusação em tal rodada é o último a comprar um marcador.

Finalmente, vire todos os seus marcadores e some os pontos obtidos. O jogador que tiver mais pontos é o melhor investigador. Se houver um empate, o jogador que tiver mais marcadores dourados vence. Se o empate persistir, a vitória é compartilhada e os dois jogadores empatados vencem.



REGRAS OPCIONAIS

O OFICIAL DA STASI

A Stasi foi a polícia secreta da República Democrática Alemã (RDA) e era conhecida por ser uma das agências de inteligência mais eficazes no mundo. Em suas partidas, eles vigiarão todos os suspeitos de perto e dedicarão atenção especial aos investigadores estrangeiros que se aproximarem de suas fronteiras.

Há um marcador preto para o oficial da Stasi. Ao preparar o jogo, se você decidir usar esta regra especial, substitua um marcador preto de -1 pelo marcador correspondente ao oficial da Stasi. Deixe o marcador que foi substituído na caixa, pois este não será mais usado no jogo.

Este novo marcador indica que um oficial da Stasi está te perseguindo e isso limita as suas atividades investigativas. Se você pegar este marcador no final de uma rodada mostre-o imediatamente e depois coloque a carta do oficial da Stasi junto ao seu investigador. Quando todos os jogadores já tiverem pego os seus marcadores de pontos, devolva o marcador do oficial da Stasi, virado para baixo, para a reserva de marcadores de ponto. Você terá que jogar a próxima rodada com sua ficha de pista à vista, para que todos possam vê-la.

Depois de todas as acusações terem sido feitas na próxima rodada, mas antes de os marcadores de ponto serem recolhidos, coloque a carta do oficial da Stasi no baralho de suspeitos novamente. Por enquanto, você conseguiu despistá-lo.

Se você conseguir este marcador na última fase de pontuação, mantenha-o com os seus outros marcadores e ele tem um valor de -2.

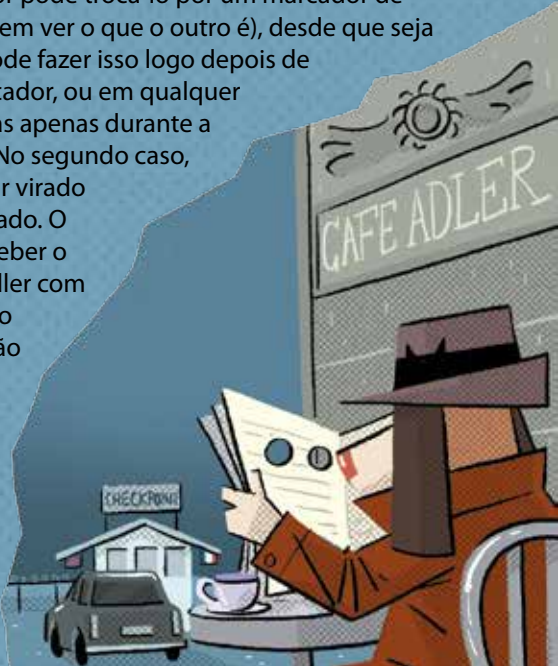


CAFÉ ADLER

O Café Adler, em Berlim, ficava localizado a apenas 5 metros do muro e se tornou rapidamente um antro de espões. Era muito popular entre os oficiais aliados, as forças armadas e os curiosos. O Café Adler oferece aos jogadores um lugar perfeito e único para monitorar o Checkpoint Charlie, enquanto degustam um saboroso lanche.

Há quatro marcadores de ponto do Café Adler: um dourado, dois brancos e um preto. Se você decidir usar esta regra especial, ao preparar o jogo, substitua um marcador dourado de 3 pontos, dois marcadores brancos de 1 ponto e um marcador preto de -1 pelos marcadores do Café Adler correspondentes. Deixe os marcadores que foram substituídos na caixa, pois estes não serão mais utilizados neste jogo.

Quando um dos jogadores conseguir um marcador do Café Adler, tal jogador pode trocá-lo por um marcador de outro investigador (sem ver o que o outro é), desde que seja da mesma cor. Ele pode fazer isso logo depois de ter comprado o marcador, ou em qualquer rodada posterior (mas apenas durante a fase de pontuação). No segundo caso, o marcador deve ficar virado para baixo até ser usado. O investigador que receber o marcador do Café Adler com a troca deve mantê-lo virado para cima e não poderá trocá-lo. O jogador que realizou a troca manterá o marcador novo virado para baixo, como de costume.





Jogos Devir Novos tempos, novos jogos.



DEVIR

CRÉDITOS

Autor	José Antonio Abascal
Ilustrador	Joan Guardiet
Editor original	David Esbrí
Textos em português	Rodrigo Sponchiado Uemura
Revisão	Marc Figueras e Marià Pitarque
Logos	Minsk Disseny S.L.
Design Gráfico	Cecilia Ramírez



ATENÇÃO! Não é recomendado para crianças menores de 3 anos, por conter partes pequenas que podem ser engolidas.

© Devir Iberia S.L.
Impresso na Europa pela Cartamundi.



Publicado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184.
08008 - Barcelona
www.devir.com

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodoreto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela - www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440