

CHECKPOINT CHARLIE

D

Spione auf leisen Pfoten!
Ein spannendes Deduktionsspiel
von José Antonio Abascal
für 3 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

Checkpoint Charlie, einer der bekanntesten Berliner Grenzübergänge durch die Berliner Mauer, ist Schauplatz dieses Spiels. Wir befinden uns zurückversetzt in die 1960er Jahre. Der Kalte Krieg ist auf seinem Höhepunkt. Die Agenten der K9 Hundestaffel überwachen den Checkpoint Charlie sehr genau. Jeder der ermittelnden Spürhunde ist Mitglied eines anderen Geheimdienstes und möchte als erster den Oberspion unter den Katzen aufspüren. Welcher Spürhund nähert sich durch saubere Deduktion dem Oberspion an und kann ihn am Ende enttarnen?



Spielinhalt:



32 Spionkarten:

Jede Karte zeigt einen Katzenspion mit 5 verschiedenen Merkmalen, die nur auf diesen einen Spion zu treffen (siehe Hinweisplättchen).



5 Agentenkarten:

Jede Karte zeigt einen anderen Spürhund.








1 Stasi-Offizierskarte



5 Hinweisplättchen:

Jedes Plättchen zeigt ein Merkmal auf jeder Seite, wobei diese Merkmale immer gegenteilig sind:

-  Hut / kein Hut,
-  Sonnenbrille / keine Sonnenbrille,
-  Trenchcoat / Pullover,
-  mit Zeitung / ohne Zeitung,
-  graues Fell / oranges Fell.



5 Agentenplättchen analog zu den Agentenkarten.




30 Punktechips, darunter 1 Stasi-Offizierschip und 4 Café Adler Chips, die nur für die Spielvarianten benötigt werden.


Eine Kombination aus jeweils einem dieser Merkmale trifft auf den gesuchten Oberspion und seine Assistenten zu.


Spielziel:


Das Ziel ist, als Erster 10 Punkte zu sammeln, indem der Oberspion und seine Assistenten enttarnt werden. Dies gelingt nur durch gute Beobachtung, logische Kombination der Hinweise und präzise Schlussfolgerungen.

Spielvorbereitung:


 Bitte vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus den Stanztableaus herausdrücken.


 Jeder Spieler sucht sich einen Spürhund aus, in dessen Rolle er schlüpfen möchte. Er nimmt die entsprechende Agentenkarte, legt sie offen vor sich hin und nimmt sich das dazu passende Agentenplättchen.

 Von den 30 Punktechips werden die 5 Chips, die nur für die beiden Spielvarianten benötigt werden (siehe dort), aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden für das Basisspiel nicht benötigt. Die restlichen Chips werden mit dem Wert nach unten gemischt und als Vorrat bereitgelegt.

 Die 5 Hinweisplättchen werden in den schwarzen Beutel gegeben. Jeder Spieler zieht ein Hinweisplättchen aus dem Beutel und zwar so, dass es die anderen Spieler nicht sehen können. Die Spieler entscheiden sich im Geheimen für ein Merkmal und legen das Plättchen anschließend - mit der Seite des gewählten Merkmals nach oben - unter ihre eigene Agentenkarte. Das sind die Hinweise, die für die aktuelle Runde gelten und nicht mehr verändert werden dürfen!



 Beim Spiel zu fünft werden alle Spionkarten gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

 Beim Spiel zu dritt oder zu viert werden die Spionkarten in zwei etwa gleich hohe Stapel aufgeteilt. Die nicht verwendeten Agentenkarten (zwei beim Spiel zu dritt, eine beim Spiel zu viert) werden in den ersten Stapel gemischt. Danach wird der erste Stapel auf den zweiten Stapel gelegt und in der Tischmitte bereitgelegt.



Die Stasi-Offizierskarte wird im Basisspiel nicht benötigt.



Der Startspieler wird bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielablauf:

Checkpoint Charlie wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde ist in zwei Phasen unterteilt: Die Verdachtsphase und die Wertungsphase. In der Verdachtsphase werden reihum Spionkarten aufgedeckt, um Katzen als mögliche Spione zu entlarven. In der Wertungsphase erfolgt zunächst die Auflösung, und anschließend erhalten die Spürhunde die erspielten Punkte.

Die Verdachtsphase

Zu Beginn einer jeden Runde ist jedem Agenten nur ein Merkmal bekannt, das auf den Oberspion und seine Assistenten zutrifft – jenes, das auf dem Hinweisplättchen unter seiner eigenen Agentenkarte abgebildet ist. Um allerdings die gesuchten Spione unter all den Katzen zu entlarven, werden mehrere Merkmale benötigt. Doch wie können weitere Hinweise gesammelt werden?

Verdächtige Spione ausfindig machen

Der Startspieler beginnt und zieht eine Spionkarte vom Stapel. Er sieht sich die Merkmale des auf der Karte abgebildeten Katzenespions gut an und vergleicht diese mit dem Merkmal auf seinem Hinweisplättchen:



Gibt es eine Übereinstimmung (zum Beispiel: ein Spion mit Zeitung), ist diese Katze verdächtig. Der Spieler legt die Karte offen vor sich ab, sodass sie die anderen Spieler gut sehen können. Liegen bereits eine oder mehrere Spionkarten vor dem Spieler aus, wird die neue Karte so daneben gelegt, dass diese die bereits ausliegenden Karten nicht verdeckt.





Gibt es keine Übereinstimmung, ist die Katze nicht verdächtig. Die Karte wird auf den Ablagestapel gelegt. Jeder Agent hat einen eigenen Ablagestapel.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, zieht eine Spionkarte vom Stapel, usw.

Achtung: Sollte der Fall eintreten, dass ein Spieler irrtümlich eine Spionkarte falsch ablegt, muss er als Strafe einen schwarzen Punktechip ziehen und die Runde wird wiederholt!

Die Spieler spielen so lange reihum weiter, bis alle Spieler – bis auf einen – eine Katze als Spion beschuldigt haben (siehe „Einen Verdächtigen beschuldigen“).

Wird beim Spiel zu dritt oder zu viert ein Spürhund statt einem Katzenspion vom Nachziehstapel gezogen, darf ein Hinweisplättchen aus dem Beutel gezogen werden. Dieses wird wie eine Münze in die Luft geworfen. Die Seite, die nach der Landung oben liegt, zeigt ein weiteres zutreffendes Merkmal. Das Plättchen wird offen, für alle Spieler gut sichtbar, in die Tischmitte gelegt. Doch Achtung: Nach wie vor darf ein Katzenspion auf einer gezogenen Karte immer nur mit dem Merkmal auf dem eigenen Hinweisplättchen verglichen werden! Sein eigenes Hinweisplättchen unter der Agentenkarte darf sich ein Spieler jederzeit ansehen. Der Spieler, der die Agentenkarte gezogen hat, zieht eine weitere Karte vom Stapel und handelt wie zuvor beschrieben.

Einen Verdächtigen beschuldigen

Basierend auf den ausliegenden Kartenreihen verdächtiger Katzenspione muss jeder Spieler schlussfolgern, welche Merkmale die anderen Spieler auf ihren Hinweisplättchen abgebildet haben könnten. Um den Oberspion zu entlarven, werden alle fünf Merkmale benötigt, um seine Assistenten zu enttarnen lediglich vier. Durch gute Beobachtung und richtiges Zusammenfügen der verschiedenen Hinweise (des eigenen verdeckten Merkmals mit den offen ausliegenden sowie mit den Merkmalen, die bei den anderen Mitspielern vermutet werden), lassen sich nach und nach die wahren Spione entlarven.

Ist ein Spieler überzeugt, den Oberspion gefunden zu haben, legt er sein Agentenplättchen auf die betreffende Karte des verdächtigen Spions. Eine Beschuldigung kann jederzeit getätigt werden, selbst wenn der Spieler gerade nicht an der Reihe ist.

Achtung: Jeder Spieler darf pro Runde nur einen Spion beschuldigen. Ein einmal gesetztes Agentenplättchen darf nicht mehr versetzt werden. Jeder Katzenspion darf nur einmal beschuldigt werden.

Vielleicht schafft es nicht jeder Spieler, alle Hinweise in kürzester Zeit zu kombinieren, oder ein anderer Spieler beschuldigt zuerst den Katzenspion, den man selbst im Auge hatte. Nur wer den Oberspion fasst, erhält am Ende die meisten Punkte. Doch auch für das Entlarven der Assistenten des Oberspions gibt es Punkte. Die Assistenten weisen vier der fünf gesuchten Merkmale auf. Wer rechtzeitig einen Assistenten identifiziert und beschuldigt, erhält zumindest ein paar Punkte.






Spieler, die ihr Agentenplättchen bereits gesetzt haben, ziehen nach wie vor Spionkarten vom Stapel nach und legen sie entsprechend der Regeln vor sich ab. Erst wenn alle Spieler – bis auf einen – einen Katzenspion beschuldigt haben, ist die Runde zu Ende und es folgt die Wertungsphase.

Die Runde endet auch dann, wenn keine Spionkarte mehr vom Stapel nachgezogen werden kann. Die Spieler, die noch keinen Katzenspion beschuldigt haben, müssen das nun der Reihe nach im Uhrzeigersinn nachholen.

Die Wertungsphase

Ist die Runde beendet, deckt jeder Spieler sein Hinweisplättchen auf, indem die eigene Agentenkarte gelüftet wird. Anschließend werden die Merkmale der beschuldigten Katzenspione mit allen fünf aufgedeckten Merkmalen (jene der Spieler und jene, die offen für alle sichtbar in der Tischmitte ausliegen) verglichen.

Die Verteilung der Punktechips:

-  Der Spieler, der den Katzenspion mit allen fünf Merkmalen beschuldigt und somit den Oberspion enttarnt hat, darf aus dem Vorrat einen goldenen Punktechip nehmen.
-  Die Spieler, die einen Katzenspion mit vier zutreffenden Merkmalen beschuldigt und somit einen Assistenten des Oberspions entlarvt haben, dürfen einen weißen Punktechip aus dem Vorrat nehmen.
-  Die Spieler, die unschuldige Katzenspione verdächtigt haben, also solche mit drei oder weniger zutreffenden Merkmalen, nehmen einen schwarzen Punktechip.
-  Der Spieler, der niemanden beschuldigt hat, muss ebenfalls seinen schwarzen Punktechip nehmen.
-  Endet eine Runde, ohne dass der Oberspion gefasst wurde, nimmt sich jener Spieler, der niemanden beschuldigt hat, statt eines schwarzen ebenfalls einen weißen Punktechip. Es kann daher eventuell von Vorteil sein, sich mit dem Beschuldigten eines Verdächtigen Zeit zu lassen und nicht zu vorschnell zu handeln.

Jeder Spieler darf sich die Werte der eigenen Punktechips ansehen. Für die Mitspieler bleiben die gesammelten Punkte geheim. Die goldenen Chips zählen 3 bis 5 Punkte, die weißen 1 bis 2 Punkte und die schwarzen Chips 0 oder sogar -1 Punkte.

Der Spieler, der den Oberspion entlarvt hat, startet die nächste Runde. Falls kein Spieler den Oberspion gefunden hat, beginnt derselbe Startspieler, wie in der letzten Runde.



Beispiel:



Nachdem das fünfte Hinweisplättchen aus dem Beutel aufgedeckt wurde (der Oberspion trägt keine Sonnenbrille), zieht Agent *John Britton* den Spion namens *Fleming*. Da der Spion sein Merkmal aufweist, legt er die Karte vor sich ab. Dann beschließt er, den Katzenspion namens *Boris* zu beschuldigen und legt seinen Agentenchip auf die entsprechende Karte. Mit diesem Zug endet die

Runde, da alle Agenten bis auf einen ihre Beschuldigungen ausgesprochen haben. Die Agentin *Miss Lansbury* hat keine Chance mehr, einen Verdächtigen zu beschuldigen. Alle Hinweisplättchen werden aufgedeckt.

Der Katzenspion namens *Nils* entpuppt sich als der Oberspion, da er alle 5 aufgedeckten Merkmale aufweist. Der Agent *Jimmy Laces*, der *Nils* als Spion beschuldigt hat, darf sich einen goldenen Punktechip nehmen. Der Katzenspion namens *Lash* zeigt 4 der 5 Merkmale und ist somit ein Assistent. Der Agent *Martin Colombini* hat ihn beschuldigt und darf sich somit einen weißen Chip nehmen. Der Agent *John Britton*, der einen unschuldigen Katzenspion beschuldigt hat, und die Agentin *Miss Lansbury*, die niemanden beschuldigt hat, müssen sich jeweils einen schwarzen Chip nehmen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden drei Situationen eintritt:

1. Ein Spieler verkündet, dass er mit seinen gesammelten Chips 10 oder mehr Punkte erreicht hat.
2. Die Punktechips einer Farbe sind aufgebraucht.
3. Die fünfte Runde ist beendet.

Sind nicht mehr genügend Punktechips einer Farbe vorhanden, dann erhalten die Spieler ihre Chips in der Reihenfolge, in der sie die Beschuldigungen getätigt haben. Der Spieler, der keine Beschuldigung ausgesprochen hat, ist auf jeden Fall der letzte, der einen Chip erhält. Es kann natürlich passieren, dass die Chips einer Farbe schon davor ausgehen und ein oder mehrere Spieler keinen Chip mehr erhalten.

Im Fall von Punkt 2 und 3 werden anschließend alle Punktechips umgedreht und jeder Spieler zählt seine Punkte zusammen. Der Spieler, der die meisten Punkte erspielt hat, ist der beste Agent und gewinnt das Spiel. Bei einem Punktgleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Goldmünzen. Bei einem erneuten Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spielvarianten:

Variante 1: Der Stasi-Offizier

Die Stasi, der Staatssicherheitsdienst, war in der Deutschen Demokratischen Republik (DDR) zugleich Nachrichtendienst als auch Geheimpolizei. Sie galt als der effektivste Geheimdienst weltweit. Im Spiel Checkpoint Charlie beobachtet der Stasi-Offizier alle Verdächtigen sehr genau und achtet speziell auf die fremden Agenten, die sich der Grenzpassage nähern.

Bei dieser Spielvariante wird die Karte mit dem Stasi-Offizier offen neben den Stapel der Spione gelegt. Ein schwarzer Punktechip mit dem Wert -1 wird aus dem Spiel genommen. Stattdessen wird der Chip mit dem Stasi-Offizier unter die Punktechips gemischt.

Die Spürhunde müssen gut aufpassen! Ab sofort ist ihnen der Stasi-Offizier auf den Fersen, was ihre Ermittlungen stark einschränkt. Der Spieler, der am Ende einer Runde den Punktechip mit dem Stasi-Offizier zieht, deckt diesen sofort auf und nimmt die Stasi-Offizierskarte an sich. Er legt diese neben seine Agentenkarte. Sobald sich alle Spieler einen Punktechip genommen haben, wird der Stasi-Offizierschip wieder verdeckt zu den Punktechips im Vorrat gemischt.

Der Spieler mit der Stasi-Offizierskarte muss die nächste Runde mit einem aufgedeckten Hinweisplättchen spielen, sodass jeder Spieler das darauf abgebildete Merkmal gut sehen kann.

Sobald in der nächsten Runde alle Beschuldigungen gemacht wurden, aber noch bevor sich die Spieler einen Punktechip aus dem Vorrat nehmen, wird die Stasi-Offizierskarte wieder offen in die Tischmitte gelegt. Der Spieler hatte Glück und ist der Stasi vorerst entkommen.

Zieht ein Spieler den Stasi-Offizierschip in der allerletzten Runde, muss er sich den Chip behalten. Er zählt bei der Berechnung der Gesamtpunkte des Spielers -2 Punkte.



Variante 2: Café Adler

Berlins Café Adler befand sich nur 5 Meter von der Berliner Mauer entfernt und wurde schnell zu der Hochburg der Spione. Es war auch bei den Alliierten, der Bundeswehr und zahlreichen Schaulustigen beliebt. Vom Café Adler aus hatte man einen guten Blick auf Checkpoint Charlie, während man sich einen leckeren Imbiss gönnte.



Es gibt vier Café Adler Chips: einen goldenen, zwei weiße und einen schwarzen. Zu Spielbeginn wird ein goldener Punktechip mit dem Wert 3, zwei weiße Chips mit dem Wert 1 und ein schwarzer Chip mit dem Wert -1 aus dem Spiel genommen. Stattdessen werden die vier Café Adler Chips unter die Punktechips gemischt.

Zieht ein Spieler einen Café Adler Chip, darf er diesen, wenn er möchte, mit einem Chip derselben Farbe eines anderen Agenten tauschen, ohne sich diesen vorher anzusehen. Er nimmt diesen zu sich, darf ihn sich ansehen und legt ihn verdeckt zu seinen bereits gesammelten Punktechips. Einen Café Adler Chip tauschen darf der Spieler entweder sofort, oder in einer späteren Runde, dann allerdings nur in der Wertungsphase. Im letzteren Fall bleibt der Café Adler Chip verdeckt bei dem Spieler liegen, bis dieser ihn tauschen möchte.

Der Spieler, dessen Chip mit einem Café Adler Chip getauscht wird, muss diesen bis zum Ende des Spieles offen vor sich liegen lassen. Er selbst darf diesen nicht mehr tauschen!



Wenn Sie zu „Checkpoint Charlie“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien oder
info@piatnik.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.
Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf 
facebook.com/PiatnikSpiele

TWIDDLE
– let's play ! –



Die Community
App für alle
Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos
herunterladen!



Available on the
App Store

TWIDDLE – let's play ! –
So geht spielen heute:

**Die Community-App für alle
Spiele-Freunde:**

- Spielegruppen in der Nähe finden
- Neue Mitspieler treffen
- Spiele-Events finden und posten
- Keine Spielveranstaltung mehr verpassen und vieles mehr!

Hol dir die kostenlose
Community-App
Twiddle – let's play ! –
zum gemeinsam Spaß haben!

Eine Initiative der Spieleverlage e.V.

