



**ЧЕКПОИНТ**

Хосе Антонио Аласкаль

**ЧАРЛИ**

K9



**GAGA  
GAMES**

60-е годы XX века, разгар напряженности во времена холодной войны. Собаки-ищейки отряда **К-9** стоят на страже на **пропускном пункте «Чарли»**. Они служат разным следственным органам, и каждая из них стремится первой найти главного шпиона, пытающегося проникнуть по другую сторону Берлинской стены.

Стена разделила город надвое, и вместе с ним на две части разделился и весь мир. **Чекпойнт «Чарли»** — это одно из немногих мест, где под строгим надзором военных люди могут переходить с одной стороны на другую. Но вместе с тем это дает умнейшим шпионам отличную возможность пронести с собой секретную информацию для тех, кому она нужна и кто готов за нее заплатить.

Кто из ищеек отряда **К-9** сможет обнаружить главного шпиона и получить признание в своей организации?



## Компоненты:

• 32 карты котов-подозреваемых • 5 карт собак-ищеек • 5 жетонов собак-ищеек • 1 карта офицера тайной полиции • 5 жетонов признаков • 1 тканевый мешок • 30 жетонов победных очков (5 из которых используются по особым правилам).



## Цель игры

Каждая собака хочет стать лучшей ищейкой и обнаружить самых разыскиваемых шпионов. Для этого вы должны сопоставить известный вам признак, а также предполагаемые вами признаки, которые находятся в распоряжении других игроков, с подозреваемыми. Их карты выкладываются на стол, пока вы не определите, кто же из них является внедренным агентом. Разыскиваемая группа состоит из главаря шпионов и его сообщников, и вы получаете очки за их обнаружение. Выигрывает ищейка, которая первой наберет 10 победных очков или наберет больше всего очков по результатам пяти раундов.

## Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает карту собаки-ищейки и кладет ее перед собой так, чтобы ее было видно всем играющим. Затем каждый игрок также берет жетон своей ищейки.
2. Положите все жетоны победных очков рубашкой вверх и перемешайте их.
3. Если используется дополнительное правило «Офицер тайной полиции», то поместите его карту рядом с колодой подозреваемых и замените один черный жетон победных очков со значением «-1» на жетон офицера тайной полиции (см. раздел «Офицер тайной полиции» на стр. 13).
4. Если используется дополнительное правило «Кафе «Адлер»», то замените все необходимые жетоны победных очков (см. раздел «Кафе «Адлер» на стр. 14).
5. Игрок, который проснулся сегодня утром раньше всех, становится первым игроком в первом раунде.



## Подготовка к каждому раунду игры

1. Поместите 5 жетонов признаков в тканевый мешок. Каждый игрок вытягивает случайный жетон признака (не показывая другим игрокам), выбирает одну из его сторон и помещает под свою карту ищейки выбранной стороной вверх. В текущем раунде учитываются только выбранные игроками стороны жетонов.



2. При игре **впятером** перемешайте все 32 карты подозреваемых и поместите получившуюся колоду рубашкой вверх в середину стола. При игре **втроем** или **вчетвером** разделите колоду подозреваемых на две равные стопки, замешайте карты невыбранных ищеек (две при игре втроем и одну при игре вчетвером) в первую стопку, затем поместите первую стопку на верх второй стопки и сформируйте таким образом колоду подозреваемых.
3. Игрок, обнаруживший в предыдущем раунде главного шпиона, становится первым игроком. Если главного шпиона не обнаружил никто, первый игрок остается тот же.



## Ход игры

Каждый раунд состоит из двух фаз. В первой фазе из колоды подозреваемых по очереди берутся карты персонажей, и игроки определяют, могут ли они быть шпионами. Во второй фазе раунд завершается, и каждая ищейка получает жетоны победных очков.

### Первая фаза: подозреваемые и их поимка

#### Жетоны признаков

На разных сторонах жетонов признаков изображены противоположные характеристики. В начале каждого раунда игроки получают по одному жетону признака. Жетоны признаков определяют одну из следующих характеристик, по которым можно обнаружить главного шпиона, скрывающегося среди других подозреваемых:

- носит ли он шляпу;
- носит ли он очки;
- одет он в пальто или свитер;
- его шерсть серая или рыжая;
- держит ли он в руке газету.



## Появление подозреваемых

Каждая ищейка совершает свой ход начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Во время хода игрок **берет карту** из колоды подозреваемых и показывает ее одновременно всем игрокам. После этого ищейка **сопоставляет** взятого персонажа **с признаком**, лежащим под ее картой (например, в очках ли он), и **если признак совпадает**, то персонаж объявляется подозреваемым и помещается перед игроком рубашкой вниз. Если перед игроком уже лежат другие подозреваемые, новый помещается рядом с ними в линию так, чтобы все игроки могли их видеть. Если взятый **персонаж не соответствует** известному игроку признаку, он не объявляется подозреваемым и помещается в сброс (у каждой ищейки свой собственный сброс). Игроки ходят по очереди, выкладывая своих подозреваемых, пока все, кроме одного игрока, не поймают подозреваемого.

При игре **втроем** или **вчетвером**, когда из колоды берется карта ищейки, необходимо взять из мешка жетон признака и подбросить его, как монету, чтобы он упал на случайную сторону. Характеристика, указанная на выпавшей стороне этого жетона, отражает новый признак, который с этого момента считается общим и становится известен всем ищейкам.

Даже несмотря на наличие общего признака, каждый игрок продолжает отбирать подозреваемых исключительно по доступному только ему признаку. Вы можете в любое время смотреть на жетон признака, лежащий под картой вашей ищейки.

*Два персонажа являются подозреваемыми и два персонажа ими не являются в зависимости от того, соответствуют они признаку или нет.*



## Поимка подозреваемого

Основываясь на лежащих на столе персонажах, каждая ищейка может предположить, по каким признакам тот или иной игрок отбирает подозреваемых. Игроки должны сопоставить свои догадки с известными им признаками, а также с общими признаками при их наличии, чтобы определить главного шпиона. После этого любой игрок может выбрать подозреваемого среди всех карт, лежащих на столе в текущий момент игры, — «поймать» его. Поймать подозреваемого можно в любой момент игры, даже во время хода другого игрока.

Каждая ищейка может поймать только **одного подозреваемого в раунд**. Два игрока не могут поймать одного и того же подозреваемого.

Даже если ищейка поймала персонажа, она по-прежнему продолжает брать карты из колоды подозреваемых и помещать их к соответствующим картам в зависимости от того, является взятый персонаж подозреваемым или нет. Игроки должны продолжать игру, пока не останется один игрок, никого не поймавший.

Возможно, вы не сможете быстро сопоставить все признаки, и персонажа, которого вы считаете главным шпионом, другая ищейка поймает быстрее вас. Если она окажется права, то получит больше очков, но вы все еще можете поймать сообщников главного шпиона! Они соответствуют четырем из пяти признаков главного шпиона. Если вы поймаете их вовремя, то получите несколько победных очков.

**Первая фаза заканчивается, когда все ищейки, кроме одной, поймали подозреваемых.** Так, в игре на четверых раунд завершится, когда трое игроков объявят о поимке. Конец первой фазы может наступить раньше, если в колоде подозреваемых закончатся карты. В этом случае все ищейки должны немедленно объявить о поимке подозреваемых (и запомнить, в каком порядке они это сделали!).



Игроки выложили всех подозреваемых в этом раунде. Лэйсис и Коломбини уже выбрали, кого из подозреваемых они будут ловить.

Лэйсис объявляет о поимке Нильса, а Коломбини — о поимке Лэша.



## Вторая фаза: получение победных очков

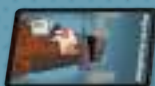
Сначала каждый игрок поднимает свою карту ищейки, открывая всем игрокам лежащий под ней жетон признака. После этого игроки сопоставляют все пять признаков на жетонах (признаки у игроков и общие признаки) с пойманными ими подозреваемыми.

### Распределение жетонов победных очков

- Ищейка, поймавшая подозреваемого, который соответствует **всем пяти признакам** (главного шпиона), получает случайный **золотой** жетон.
- Ищейки, поймавшие подозреваемых, которые соответствуют **четырем признакам** из пяти (сообщников), получают по случайному **белому** жетону.
- Ищейки, поймавшие невинных котов (подозреваемых, соответствующих **трем или менее признакам**), получают по случайному **черному** жетону.
- **Последняя ищейка**, которая не смогла поймать подозреваемого, также получает **черный** жетон.
- Если игроки поймали персонажей, но в конце раунда выяснилось, что главный шпион **все еще находится в колоде** подозреваемых, то последний игрок, который не успел поймать подозреваемого, получает **белый** жетон вместо черного, что является своеобразной наградой за отсутствие спешки при поимке.

Игроки должны хранить полученные жетоны победных очков так, чтобы другие игроки видели лишь их цвета, но не их значения. Золотые жетоны имеют номинал 3, 4 или 5 очков; белые жетоны оцениваются в 1 или 2 очка, а черные — в 0 или –1 очко. Некоторые жетоны позволяют совершать в этой фазе особые действия (подробнее это описано ниже, в разделе дополнительных правил).

Общий признак



После определения общего признака (главный шпион не носит очки) Брайтон берет карту Флеминга и объявляет о поимке Бориса. С этого момента раунд считается завершенным. Лэнсбери упустила свой шанс поймать подозреваемого. Все игроки открывают доступные им признаки.

Нильс соответствует всем пяти признакам, а значит, именно он является главным шпионом. Лэйсис получает золотой жетон победных очков. Лэш соответствует четырем признакам, что выдает в нем шпиона-сообщника. Коломбини получает белый жетон. Брайтон поймал невинного кота, а Лэнсбери никого не поймала, поэтому каждый из них получает по черному жетону победных очков.

## Конец игры

Игра завершается при наступлении любой из следующих ситуаций:

- ищейка объявляет, что сумма значений всех ее победных жетонов равна или превышает 10;
- в общем запасе закончились жетоны победных очков одного из цветов;
- завершен пятый раунд игры.

Если жетонов победных очков, оставшихся в общем запасе, не хватает для всех игроков, игроки разбирают их остатки в порядке, в котором они объявляли о поимке подозреваемых в этом раунде. Таким образом, некоторым игрокам жетоны могут не достаться. Ищейка, которая не поймала подозреваемого в этом раунде, всегда получает жетон последней.

После этого переверните все свои жетоны победных очков и подсчитайте сумму их значений. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, объявляется лучшей ищейкой. При равенстве полученных победных очков побеждает игрок, набравший наибольшее количество золотых жетонов. Если и в этом случае определить лучшую ищейку не удалось, победителями становятся оба игрока.





## Дополнительные правила

### Офицер тайной полиции

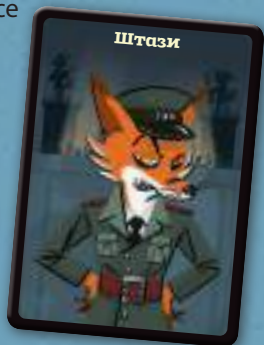
*Тайная полиция была создана в Германской Демократической Республике (ГДР) и стала одной из самых эффективных спецслужб во всем мире. В этой игре тайная полиция будет пристально следить за всеми подозреваемыми, а также обращать особое внимание на иностранных ищеек, подобравшихся слишком близко к границе.*

В составе игры есть особый черный жетон победных очков, представляющий собой офицера тайной полиции. Если вы решите использовать это правило, при подготовке к игре **замените один жетон со значением «-1»** (убрав его в коробку) на жетон офицера тайной полиции. Убранный жетон в игре не используется.

Добавленный жетон означает следящего за вами офицера тайной полиции, что ограничивает возможности вашей ищейки. **Если вы получаете этот жетон** в конце раунда, вы должны немедленно показать его другим игрокам. После этого поместите карту офицера тайной полиции рядом с картой вашей ищейки. После того как все игроки получат жетоны победных очков, верните жетон офицера тайной полиции в общий запас рубашкой вверх. В следующем раунде вам придется играть, не накрывая полученный жетон признака картой ищейки, таким образом, все игроки будут видеть его.

После того как в следующем раунде все игроки объявят о поимке подозреваемых, но до того, как они возьмут жетоны победных очков, поместите карту офицера тайной полиции вновь возле колоды подозреваемых. Пока что он потерял к вам интерес.

**Если вы берете этот жетон в последней фазе** получения победных очков, вы оставляете его у себя, и он считается жетоном со значением «-2».



## Кафе «Адлер»

*Берлинская стена располагалась всего в пяти метрах от кафе «Адлер», и это заведение стало местом встречи шпионов. Оно было популярным среди офицеров союзников, армейских сил и простых обывателей. Кафе «Адлер» предоставляет ищейкам уникальную возможность наблюдать за пропускным пунктом «Чарли», наслаждаясь чашечкой кофе.*

В составе игры есть четыре жетона победных очков, относящихся к кафе «Адлер»: один золотой, два белых и один черный. Если вы решаете использовать это правило, при подготовке к игре **замените золотой жетон со значением «3», два белых жетона со значением «1» и один черный жетон со значением «-1»** (уберите все эти жетоны в коробку) на жетоны кафе «Адлер» соответствующих цветов.

**Когда один из игроков получает жетон кафе «Адлер»,** он может обменять его на жетон победных очков того же цвета другого игрока (не глядя на его значение). Он может сделать это как сразу после получения такого жетона, так и позже, в любом последующем раунде (но только во время фазы получения победных очков), при этом жетон не переворачивается, пока не будет использован. Ищейка, получившая жетон кафе «Адлер» после совершения обмена, оставляет его у себя рубашкой вниз и не может вновь обменять его. Игрок, обменявший такой жетон и получивший вместо него жетон другого игрока, оставляет этот жетон у себя рубашкой вверх, как обычно.





**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.**

Переводчик: **Кирилл Войнов**

Редактор: **Катерина Шевчук**

Дизайнер-верстальщик: **Елена Шлюйкова**

Руководитель проекта: **Андрей Мательский**

Общее руководство: **Антон Сквородин**

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2017 — правообладатель русскоязычной версии игры.

Все права защищены.

Handwritten cursive text, possibly a signature or decorative line, spanning the width of the page.

