



**CHECKPOINT**



**CHARLIE**



un caso de  
José Antonio Abascal

**KNINOS**

*Devir*  
**DEVIR**



# CHECKPOINT CHARLIE

un caso de  
José Antonio Abascal

K·NINOS

Nos situamos en la década de 1960, en plena Guerra Fría, y los sabuesos **K·Ninos** están vigilando **Checkpoint Charlie**. Cada uno de ellos representa una agencia de investigación distinta, y todos quieren ser el primero en localizar al jefe de los espías que pretende colarse a través del muro de Berlín.

El muro que atraviesa la ciudad separa el mundo en dos frentes. **Checkpoint Charlie** es uno de los pocos pasos autorizados que, bajo estricta vigilancia militar, permiten la circulación de personas de un bando al otro. Esto crea el ambiente perfecto para que los espías más astutos intenten colarse al otro lado para entregar los secretos del enemigo a quien esté dispuesto a pagar por ellos.

¿Cuál será el investigador **K·Nino** capaz de descubrir antes al jefe de los espías y ganarse el reconocimiento de su organización?



3-5



10+



30 min



## Componentes:

- 32 cartas de gatos sospechosos • 5 cartas de sabuesos investigadores • 5 fichas de sabuesos investigadores • 1 carta de oficial de la Stasi • 5 fichas de pistas • una bolsa de tela • 30 indicadores de puntuación (5 de ellos opcionales)



## OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el mejor investigador, desenmascarando a los espías más buscados. Para ello, se deben relacionar las pistas que tiene cada jugador, deduciendo aquellas con las que cuentan los demás, con los sospechosos que van apareciendo hasta descubrir al espía infiltrado. El grupo de espías buscados estará formado por un jefe y sus ayudantes, y se ganarán puntos por atraparlos. Gana la partida el investigador que llegue primero a 10 puntos, o bien, el que consiga más puntos tras 5 rondas.

## PREPARACIÓN DE UNA PARTIDA

1. Cada jugador elige una carta de sabueso investigador y la coloca bien visible frente a él. También coge la ficha del investigador correspondiente.
2. Se colocan boca abajo todos los indicadores de puntuación y se mezclan.
3. En caso de usar la regla opcional «Oficial de la Stasi», dejad su carta cerca del mazo de sospechosos y sustituid un indicador de puntuación negro de valor  $-1$  por el indicador de puntuación del oficial de la Stasi (véase «Oficial de la Stasi»).
4. En caso de usar la regla opcional «Cafe Adler», sustituid los indicadores de puntuación correspondientes como se indica más adelante (véase «Cafe Adler»).
5. El jugador inicial de la primera ronda será el que se haya levantado antes esta mañana.

## PREPARACIÓN DE CADA RONDA

1. Introducid las 5 fichas de pista en la bolsa de tela. Cada jugador extrae una pista de la bolsa sin mostrarla a los rivales y, después de haberla consultado la sitúa bajo su carta de investigador, del lado que prefiera y manteniéndola oculta. La pista válida es la característica que queda boca arriba bajo la carta.



2. En las partidas de 5 jugadores, barajad las 32 cartas de sospechosos y colocadlas en el centro de la mesa boca abajo, formando el mazo. En las partidas de 3 o 4 jugadores, dividid el mazo de sospechosos en dos mitades similares. Mezclad y barajad las cartas de investigadores que no han sido elegidas (dos, con 3 jugadores; una, con 4 jugadores) junto con la primera mitad. Colocad la primera mitad sobre la otra, formando así el mazo de sospechosos.
3. El jugador que capturó al jefe de los espías en la ronda anterior será el nuevo jugador inicial. Si no lo ha descubierto nadie, no hay cambio de jugador inicial.



## SECUENCIA DE JUEGO EN UNA RONDA

En cada ronda hay dos fases: en la primera, se descubre a los personajes del mazo de sospechosos para acusarlos, o no, como tales; en la segunda, se resuelve la ronda y cada investigador coge indicadores de puntuación de acuerdo a sus méritos.

### 1.<sup>a</sup> FASE: SOSPECHOSOS Y ACUSACIONES

#### LAS FICHAS DE PISTA

Cada ficha de pista revela una característica por cada cara, opuestas entre sí. Cada jugador conocerá al principio de la ronda una característica distinta. Cada pista indica una de las siguientes características del jefe de los espías, infiltrado entre todos los sospechosos:

- si lleva o no sombrero;
- si usa o no gafas;
- si viste gabardina o jersey;
- si es de color gris o naranja, y
- si lleva o no un periódico bajo el brazo.



## DESVELAR SOSPECHOSOS

Por turnos, empezando por el jugador inicial y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada investigador coge una carta del mazo y la muestra simultáneamente a todos los jugadores. A continuación, el investigador comprueba si el personaje desvelado coincide con la pista que tiene oculta bajo su carta de investigador (por ejemplo, si lleva gafas). Si coincide, considera que el personaje es sospechoso y coloca la carta boca arriba frente a él, cerca del centro de la mesa. Si antes ya había colocado otras cartas de sospechoso, la sitúa junto a estas, de modo que todas queden expuestas en fila. Si el personaje no concuerda con su pista oculta, no lo considera sospechoso y lo descarta a su pila de descarte (cada investigador dispone de su propia pila de descarte). Los jugadores irán repitiendo este proceso por turnos, desvelando sospechosos hasta que todos los jugadores menos uno hayan efectuado sus acusaciones.

Cuando, en una partida con 3 o 4 jugadores, se descubre una carta de investigador del mazo, se extrae de la bolsa de tela una ficha de pista y se lanza como una moneda. La cara que caiga boca arriba revela una pista más sobre el sospechoso, que será pública para todos los jugadores a partir de entonces.

Aunque haya pistas públicas expuestas, cada jugador únicamente debe tener en cuenta su propia pista a la hora de considerar si un personaje es o no sospechoso. Podéis consultar vuestra pista oculta siempre que lo deseéis, en cualquier momento.

*Dos cartas de sospechosos y otras dos que no lo son, en base a la pista.*



## ACUSAR A UN SOSPECHOSO

Según se van desvelando sospechosos, cada investigador intenta deducir las pistas que tienen ocultas los demás investigadores en base a sus filas de sospechosos y, junto con la pista o pistas públicas, imaginarse el aspecto que tiene el jefe de los espías, para poder identificarlo entre todas las cartas expuestas sobre la mesa hasta el momento. Cuando un jugador cree haber identificado al jefe, sitúa lo antes posible su ficha de investigador junto a la carta correspondiente. Esa será su acusación, que puede realizar en cualquier momento del juego, aunque sea fuera de su turno.

Cada investigador solamente puede acusar una vez, y no puede acusarse a un sospechoso que haya sido acusado previamente por otro investigador.

Aunque un investigador haya hecho su acusación, debe seguir desvelando cartas del mazo de sospechosos en su turno, designándolos como sospechosos o no. Y lo seguirá haciendo hasta que todos los investigadores menos uno hayan acusado a sus sospechosos.

Puede suceder que logres encajar todas las pistas demasiado tarde y que otro investigador se te haya avanzado al acusar al sospechoso que crees que es el jefe de los espías. Tu rival se llevará más puntos por ser más astuto, ¡pero todavía puedes descubrir a los ayudantes del jefe! Los ayudantes coinciden con cuatro de las cinco pistas que delatan al jefe, así que, si los desenmascaras a tiempo, todavía puedes ganar algunos puntos.

La ronda finaliza cuando todos los investigadores menos uno han acusado a un sospechoso. Por ejemplo, si juegan 4 jugadores, la ronda termina en el momento en que tres de ellos han hecho su acusación. Por otra parte, la ronda también finaliza si se termina el mazo de sospechosos, momento en el que los investigadores deben efectuar sus acusaciones inmediatamente (¡y hay que estar atentos al orden en el que efectúan las acusaciones!).



En esta ronda los investigadores tienen a sus sospechosos expuestos. Laces y Colombini se han decidido ya a lanzar sus acusaciones.

Laces acusa a Nils y Colombini a Lash.



## 2.<sup>a</sup> FASE: PUNTUACIÓN

Cada jugador levanta su carta de investigador para dejar visible su pista. Se comprueban los sospechosos acusados, comparándolos con las cinco pistas reveladas (la pista de cada jugador más las públicas, si las hubiere).

### REPARTO DE INDICADORES DE PUNTUACIÓN

- El investigador que acusó al sospechoso que coincide con las cinco pistas reveladas (el jefe de los espías) coge un indicador de color dorado al azar.
- Los investigadores que acusaron a un sospechoso que coincide con cuatro de las cinco pistas reveladas (los ayudantes) cogen un indicador de color blanco al azar.
- Los investigadores que acusaron a inocentes (sospechosos que coinciden con tres o menos pistas) cogen un indicador de color negro.
- El investigador que quedó último, sin poder hacer su acusación, también coge un indicador negro.
- En caso que en una ronda ningún jugador capture al jefe de los espías porque su carta sigue todavía sin ser revelada en el mazo de espías, pero los jugadores han efectuado ya sus acusaciones, entonces el jugador que no llegó a acusar cogerá un indicador blanco al azar en vez de uno negro. Es un buen premio por no precipitarse.

Los indicadores conseguidos se mantienen ocultos boca abajo hasta el final de la partida, de modo que solo se sepa su color. Los indicadores dorados tienen valores de 3, 4 o 5 puntos; los blancos, de 1 o 2 puntos, y los negros, de 0 o -1 punto. Algunos indicadores permiten una acción especial en esta fase, como se explica a continuación en las reglas opcionales.

*Pista pública.*



*Después de que se revele la pista pública (el jefe de los espías no lleva gafas), Britton saca la carta de Fleming y se decide a acusar a Boris. De este modo, la ronda finaliza y Lansbury se queda sin acusar. Todo el mundo revela sus pistas.*

*Nils cumple con las cinco pistas, así que se descubre como el líder de los espías. Laces se lleva un indicador de puntos dorado. Lash cumple con cuatro de las pistas, así que es un ayudante. Colombini se lleva un indicador de puntos blanco. Britton ha acusado a un inocente, y Lansbury ni siquiera ha acusado a nadie. Ambos se llevan un indicador de puntuación negro.*

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando se da una de estas tres situaciones:

- un investigador anuncia que ha alcanzado la cifra de 10 puntos, sumando todas sus fichas de puntuación;
- se agotan los indicadores de puntuación de algún color o
- al acabar la quinta ronda.

En el supuesto de que estén a punto de agotarse los indicadores de puntuación de algún color, estos se cogerán siempre según el orden de acusación de la ronda, pudiendo quedarse algún jugador sin indicador. El investigador que no llegó a acusar en la ronda en curso será el último jugador en coger indicador.

Finalmente, dad la vuelta a vuestros indicadores ocultos y sumad los puntos obtenidos. El jugador que haya acumulado más puntos es el mejor investigador. En caso de empate, de entre los jugadores empatados ganará aquel que tenga más indicadores de puntuación dorados. Si persiste el empate, compartirán la victoria entre los jugadores empatados.



# REGLAS OPCIONALES

## OFICIAL DE LA STASI

*La Stasi era el órgano de inteligencia de la República Democrática Alemana (RDA) y era reconocido como uno de los servicios de inteligencia más eficaces del mundo. En vuestras partidas, observarán de cerca a todos los sospechosos y especialmente a los investigadores extranjeros que se aproximen a sus fronteras.*

Hay un indicador de puntuación de oficial de la Stasi (negro). Si decidís utilizar esta regla especial, en el momento de preparar la partida sustituid un indicador negro de  $-1$  punto por el correspondiente indicador de oficial de la Stasi. Dejad el indicador sustituido en la caja, ya que no lo usaréis en esta partida.

Este indicador indica que un oficial de la Stasi está siguiendo todos tus pasos y esto limita tu actividad como investigador. Si lo coges al final de una ronda, muéstralo inmediatamente, coloca la carta de oficial de la Stasi junto a la de tu investigador y tan pronto como todos los jugadores hayan cogido su indicador de puntuación, devuelve el indicador a la pila de indicadores negros, boca abajo. Deberás jugar la próxima ronda con tu ficha de pista al descubierto, a la vista de todos.

Una vez efectuadas todas las acusaciones de la siguiente ronda, pero antes de coger los indicadores de puntuación, coloca la carta del oficial de la Stasi de nuevo junto al mazo de sospechosos. De momento te has librado de él.

Si coges este indicador en la última fase de puntuación, te lo quedas junto a tus otros indicadores y su valor es de  $-2$ .

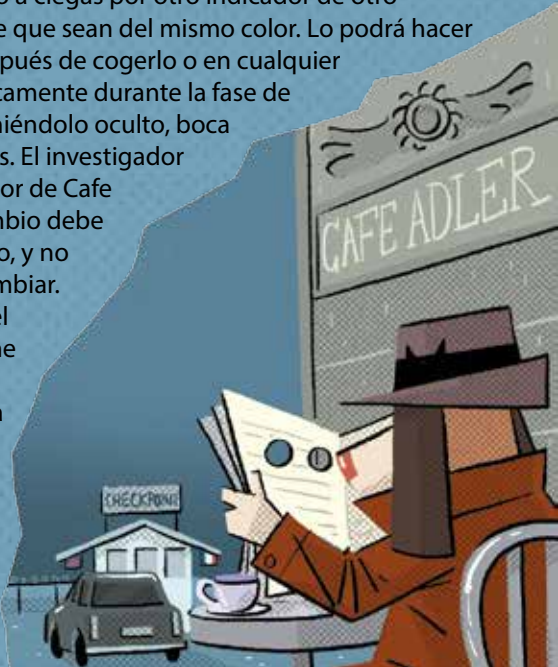


## CAFE ADLER

*El Cafe Adler de Berlín se encuentra situado a escasos 5 metros del muro, y pronto se convirtió en un auténtico nido de espías. Se hizo popular entre los oficiales aliados, las fuerzas armadas y los curiosos. El Cafe Adler ofrece un punto de avistamiento único desde donde se puede espiar el Checkpoint Charlie mientras se disfruta de un apetitoso refrigerio.*

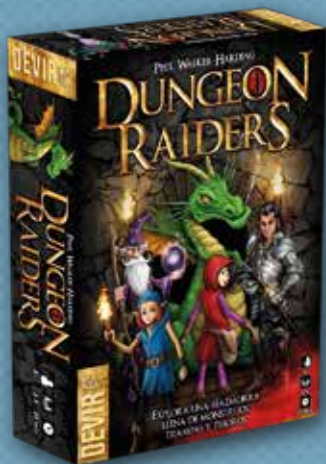
Hay cuatro indicadores de puntuación de Cafe Adler: uno dorado, dos blancos y uno negro. Si decidís utilizar esta regla especial, en el momento de preparar la partida sustituid un indicador dorado de 3 puntos, dos indicadores blancos de 1 punto y uno negro de -1 punto por los correspondientes indicadores de Cafe Adler de cada color. Dejad los indicadores sustituidos en la caja, ya que no los usaréis en esta partida.

Cuando uno de vosotros coja un indicador de Cafe Adler, puede intercambiarlo a ciegas por otro indicador de otro investigador, siempre que sean del mismo color. Lo podrá hacer inmediatamente después de cogerlo o en cualquier ronda posterior (únicamente durante la fase de puntuación), manteniéndolo oculto, boca abajo, hasta entonces. El investigador que recibe el indicador de Cafe Adler tras el intercambio debe dejarlo al descubierto, y no lo puede volver a cambiar. El jugador que hizo el intercambio mantiene oculto su nuevo indicador, de manera habitual.





**Juegos Devir  
Nuevos tiempos,  
nuevos juegos.**



Devir Iberia. S.L - [www.devir.com](http://www.devir.com)

**DEVIR**

## CRÉDITOS

Autor	<b>José Antonio Abascal</b>
Ilustrador	<b>Joan Guardiet</b>
Producción editorial	<b>David Esbrí</b>
Revisión	<b>Marc Figueras y Marià Pitarque</b>
Logos	<b>Minsk Disseny S.L.</b>
Diseño gráfico	<b>Cecilia Ramírez</b>



Devir Iberia, S.L.  
C/Rosselló, 184.  
08008 - Barcelona  
[www.devir.com](http://www.devir.com)



**¡Atención!** No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas.

© Devir Iberia S.L.  
Fabricado en Europa por Cartamundi.