Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

CHECKPOINT CHARLIE

F

Un jeu de déduction
de José Antonio Abascal

pour 3 à 5 joueurs à parti de 10 ans

Dans les années 60, au summum des tensions de la Guerre Froide, les chiens de la brigade K-Nine surveillent de près **Checkpoint Charlie**. Ils veulent être les premiers à démasquer le chef espion Chat, qui essaie de se faufiler de l'autre côté du Mur de Berlin.

Le Mur coupe la ville en deux et divise le monde en deux parties. Checkpoint Charlie est l'un des rares endroits où on peut passer d'un côté à l'autre, sous haute surveillance militaire. C'est l'endroit idéal que les plus astucieux espions chats utilisent pour traverser la frontière et livrer les secrets aux ennemis, contre de poissonneuses récompenses...

Quel inspecteur K-Nine sera capable d'attraper le chef espion?

Piatnik no. 613500
© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria
180.426.22

Piatnik VIENNA

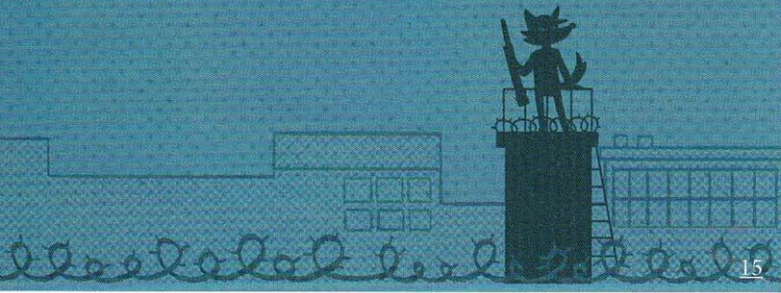
piatnik.com

Contenu du jeu :
32 Cartes chat • 5 Cartes inspecteur chien • 5 Jetons inspecteur chien • 1 Carte "Officier de la Stasi" •5 Jetons indice • 1 Sac noir • 30 Marqueurs de points (dont 5 optionnels), dont les dos sont répartis en 3 couleurs : or, argent et noir

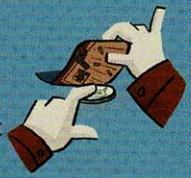
But du jeu :
Les inspecteurs chiens veulent chacun être le meilleur inspecteur et attraper le plus d'espions. Tu dois rassembler tes indices, deviner ceux des autres joueurs et les relier aux suspects qui apparaissent au fur et à mesure jusqu'à ce que tu trouves qui est l'agent infiltré ! Le groupe d'espions recherchés est composé d'un chef et de ses assistants, tu gagnes des points en les attrapant. L'inspecteur qui obtient dix points en premier, ou celui qui a le plus de points après 5 tours, remporte la partie.

Mise en place du jeu :

- Chaque joueur choisit une **Carte inspecteur chien** et le Jeton correspondant puis le place devant lui face visible.
- Place les Marqueurs de points face cachée et mélange-les.
- Si la règle „Officier de la Stasi" est appliquée, laisse cette carte près du jeu de cartes et remplace un Marqueur de point noir par celui de de l'officier de la Stasi.
- Si la règle „Café Adler" est appliquée, remplace les Marqueurs de points comme indiqué plus bas.
- Le joueur qui s'est réveillé en premier ce matin commence le premier tour. Aux manches suivantes, le joueur qui a démasqué l'espion débute le tour. Si personne ne l'a découvert, le premier joueur est le même que le tour précédent.



Préparation de chaque tour



- Mets les 5 Jetons indice dans le sac noir. Chaque joueur en pioche un secrètement, choisit la face de cet indice qu'il veut utiliser, et place le jeton avec cette face vers le haut en dessous de sa Carte inspecteur.

- A 5 joueurs, mélange les 32 Cartes chat et empile-les face cachée au milieu de la table : elles constituent la pioche. A 3 ou 4 joueurs, coupe cette pioche en deux. Ajoute les Cartes inspecteurs restantes (deux cartes avec 3 joueurs, une carte avec 4 joueurs) dans le premier tas, mélange le puis replace le au dessus du second tas. La ou les 2 cartes inspecteurs sont donc quelque part dans la 1ère moitié de la pioche.

Le déroulement d'un tour

Il y a deux phases par tour. Dans la première phase, les chats sont inspectés les uns après les autres, et les inspecteurs émettent leurs accusations. Dans la deuxième phase, le tour s'achève et chaque inspecteur reçoit les Marqueurs de points qu'il a gagné.

Phase 1 : Suspects et accusations
Les jetons indice

Chaque Jeton indice montre sur ces deux faces des caractéristiques opposées l'une à l'autre. La combinaison des 5 indices définit un seul chef espion parmi les 32 chats.

Les indices indiquent une des caractéristiques suivantes :

- s'il porte un chapeau ou non
- s'il porte des lunettes ou non
- s'il porte un imperméable ou un pull

- si son pelage est gris ou orange, et
- s'il a un journal sous le bras, ou non

Revue des suspects

Chacun leur tour, en commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, les inspecteurs piochent une Carte chat et la montrent à tous les joueurs.

L'inspecteur vérifie si le chat pioché correspond à l'indice situé sous sa Carte inspecteur (par exemple s'il possède des lunettes). S'il correspond, le chat est suspect et est placé face visible devant ce joueur, près du centre de la table. Si d'autres Cartes chat sont déjà placées devant ce joueur, la nouvelle carte sera placée de telle sorte que l'on voit clairement toutes les cartes suspect.

S'il ne correspond pas à l'indice caché du joueur, le chat est placé face visible sur la défausse de ce joueur. Chaque inspecteur a sa propre défausse où il empile les cartes qu'il rejette, on ne peut y voir que la dernière carte qui y a été placée.

Les joueurs continuent de jouer de cette manière chacun leur tour, jusqu'à ce que tous les joueurs, sauf un, aient porté leurs accusations.

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, quand une Carte inspecteur est piochée, un Jeton indice est pioché dans le sac et lancé comme à pile ou face. La face visible du jeton reste visible sur la table et devient un nouvel indice qualifiant le chef espion, il sera connu de tous les inspecteurs à partir de ce moment. Le joueur qui a pioché la Carte inspecteur pioche une nouvelle Carte chat.

Même s'il y a des indices connus par tous les joueurs, chaque joueur ne doit prendre en considération que son indice caché pour choisir si la Carte chat piochée est suspecte ou pas.

Tu peux observer ton propre indice secret à n'importe quel moment.

(Deux cartes qui sont suspectes, et deux qui ne le sont pas, en fonction de leur correspondance, on non, avec le Jeton indice).

Accuser un suspect

En regardant les suspects révélés, chaque inspecteur essaye de déduire quels sont les indices cachés des autres inspecteurs, et tente de démasquer le chef espion en combinant les 5 indices... Quand un joueur pense qu'il voit le chef espion parmi les suspects visibles sur la table, il place son Jeton inspecteur sur la carte du suspect accusé. On peut porter son accusation à n'importe quel moment pendant la partie, même si ce n'est pas son tour de jouer.

Chaque inspecteur ne peut porter qu'une accusation par tour, et ne peut pas accuser un suspect qui a déjà été accusé par un autre inspecteur.

Même si un inspecteur a porté son accusation, le joueur doit continuer à piocher des Cartes chat et les jouer sur la table. Les joueurs continuent à jouer ainsi jusqu'à ce que tous les inspecteurs, excepté un, aient porté leurs accusations.

Tu ne seras peut-être pas capable de rassembler à temps toutes les indices, et un autre inspecteur peut accuser avant toi celui que tu penses être le chef espion. Ton rival aura plus de points, mais tu peux aussi gagner des points en attrapant les assistants du chef espion. Les assistants ont quatre des cinq indices du chef espion.

Le tour s'achève quand tous les inspecteurs, sauf un, ont accusé leurs suspects. Par exemple, s'il y a quatre joueurs, le tour se termine quand trois inspecteurs ont porté leurs accusations. Le jeu prend également fin si la pioche des Cartes chat est épuisé. Dans ce cas tous les inspecteurs doivent immédiatement porter leurs accusations.

Deuxième phase: Marquer des points

Chaque joueur soulève sa Carte inspecteur et révèle son indice. Vérifiez ensemble les suspects accusés face aux 5 indices révélés.

Distribution des Marqueurs de points

- L'inspecteur qui a accusé le chef espion, le chat qui a les 5 indices révélés, pioche un marqueur or.

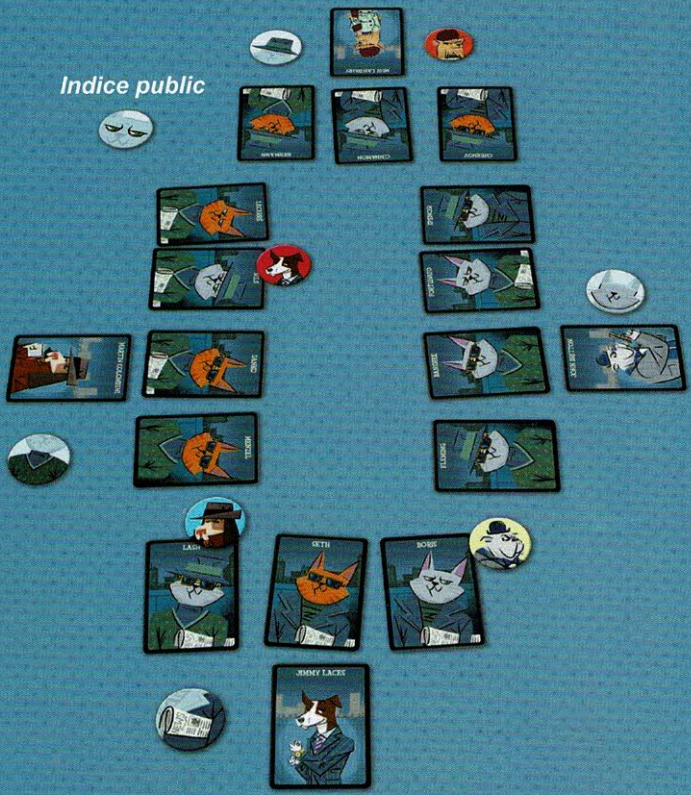
- Les inspecteurs qui ont accusé des assistants du chef espion, les chats qui ont 4 des 5 indices révélés, piochent un marqueur argent.

- Les inspecteurs qui ont accusé des innocents, les chats qui n'ont que 3 indices révélés ou moins, piochent un marqueur noir.

- Le dernier inspecteur, celui qui n'a pas porté son accusation, pioche également un marqueur noir.

- Si le tour s'achève mais que le chef espion n'a pas encore été révélé, sa carte étant encore dans le pioche, alors le joueur qui n'a pas encore porté son accusation pioche un marqueur argent à la place d'un noir. Il vaut mieux être méfiant et ne pas prononcer des accusations trop hâtives !

Les Marqueurs de points demeurent cachés jusqu'à la fin de la partie, de sorte que seul leur couleur soit visible. Les jetons or valent 3,4 ou 5 points ;
les jetons argent valent 1 ou 2 points
et les jetons noirs valent 0 ou -1.
Si vous jouez avec les règes optionnelles ci-dessous certains jetons donnent des actions spéciales.



Après avoir révélé l'indice public (le chef espion n'a pas de lunettes), Britton pioche la carte Fleming et choisit d'accuser Boris. A ce moment, le tour est fini et Lansbury rate sa chance d'accuser. Tout le monde révèle ses indices mystères.

Nils est le chef espion avec les 5 indices. Laces reçoit un jeton en or. Lash a 4 des indices, et est donc un espion assistant. Colombini reçoit un jeton argent. Britton a accusé un chat innocent, et Lansbury n'a accusé personne. Ils reçoivent chacun un jeton noir.

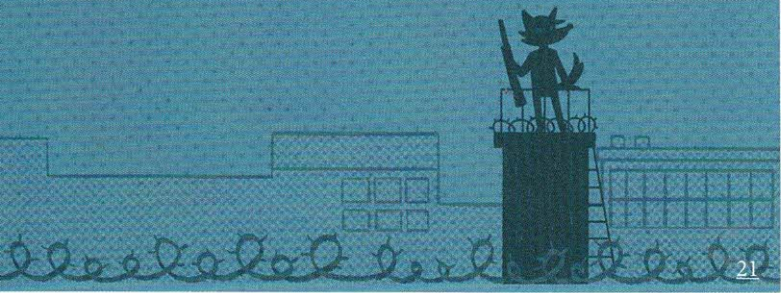
LA FIN DU JEU

Le jeu se termine dès qu'une des 3 conditions suivantes est atteinte :

1. Si un inspecteur a atteint un score total de 10 points ;
2. Si une des couleurs des Marqueurs de points est épuisée ; ou,
3. A la fin du cinquième tour.

Si l'une des couleurs des Marqueurs de points est presque épuisée, on distribue alors les Marqueurs dans l'ordre des accusations, et certains joueurs ne recevront donc peut-être pas de Marqueurs.

A la fin du jeu, les joueurs retournent tous leurs Marqueurs et on compte les points. Le joueur qui a le plus de points est élu meilleur inspecteur. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de Marqueurs or remporte la partie. S'il y a encore égalité, ils partagent la victoire.



LES REGLES OPTIONNELLES

« L'OFFICIER DE LA STASI »

La Stasi, connue pour être le meilleur service de renseignement du monde, était la police secrète de la République Démocratique Allemande (RDA). Dans ce jeu, ses agents regardent attentivement tous les suspects et portent une attention particulière aux inspecteurs étrangers qui s'approchent de leurs frontières.

Il y a un Marqueur noir avec l'Officier de la Stasi. Si tu décides d'utiliser cette règle, au début du jeu, remplace un des Marqueurs -1 par le Marqueur de l'officier. Remets le Marqueur remplacé dans la boîte, il ne sera plus utilisé dans le jeu.

Le Marqueur de l'officier signifie qu'un officier de la Stasi te surveille, ce qui limite tes activités d'inspecteurs....
Si tu pioches ce Marqueur à la fin d'un tour, montre-le immédiatement et place la Carte "Officier de la Stasi" près de ton inspecteur. Une fois que tous les joueurs ont récupéré leurs Marqueurs de score, remets le Marqueur de l'officier face cachée avec les autres Marqueurs.
Au prochain tour, ton Jeton indice sera visible de tous. A la fin de ce tour, remets la carte « Officier de la Stasi » près de la pioche des Cartes chat. Elle sera utilisée au(x) tour(s) suivant(s) si le Marqueur Stasi est à nouveau pioché.

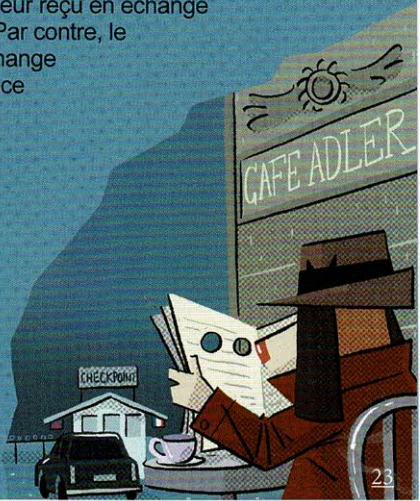
Si tu pioches le jeton au dernier tour,
il a une valeur de -2.

LE CAFE ADLER

Le Café Adler de Berlin était situé à seulement 5 mètres du Mur et il est très vite devenu un repaire d'espions. Il était réputé auprès des officiers alliés, des forces armées et des curieux. Le Café Adler offre aux joueurs un point d'observation unique pour surveiller le Check-point Charlie tout en savourant une délicieuse collation.

Il y a 4 Marqueurs « Café Adler » : un or, deux argent, et un noir. Si vous décidez d'utiliser cette règle, la mise en place du jeu change. Remplace un Marqueur or à 3 points, deux Marqueurs argent à 1 point et un Marqueur noir -1 par les Marqueurs du Café Adler. Remets les Marqueurs remplacés dans la boîte, tu n'en auras plus besoin.

Si tu pioches un Marqueur Café Adler, tu peux l'échanger contre un autre Marqueur de la même couleur d'un autre joueur (sans regarder son nombre de points). Tu peux faire cet échange dès que tu as pioché ce Marqueur ou attendre la fin d'un autre tour. Si tu attends un autre tour, garde ce Marqueur face caché jusqu'à ce qu'il soit utilisé. Après l'échange garde le Marqueur reçu en échange face caché, comme les autres. Par contre, le joueur avec lequel tu as fait l'échange garde le Marqueur Café Adler face visible, il ne peut pas l'échanger à nouveau...



Si vous avez des questions ou des suggestions sur "Checkpoint Charlie", veuillez contacter :
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien ou bien par mail à l´adresse info@piatnik.com

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits morceaux susceptibles d'être ingérés. Risqué d'étouffement. Veuillez garder les détails de l'adresse.

trouvez-nous sur
facebook.com/piatnikjeux

Auteur José Antonio Abascal
Illustrator Joan Guardiet
Design Cecilia Ramirez