

THE **Treflik**
FAMILY

SPY GUY

Instrucciones



luz del día...
detrás de todo, pero...
capturado. Todas las esperanzas...
un superdetective que mantiene el orden...
ciudad de Trefliks. ¿Atrapará Spy Guy al Doctor Mo...
antes de que escape?

UNA SERIE DE ROBOS EN LA CIUDAD DE TREFLIKS

Los comerciantes locales tienen miedo. En la última semana, ¡más de 10 tiendas han sufrido robos atrevidos a plena luz del día! Los testigos afirman que los delitos fueron cometidos por el astuto Doctor Moritz. Pero la policía está desconcertada, ¡y el temerario ladrón continúa a la fuga! Todas las miradas están puestas sobre Spy Guy: ¡solo él puede encontrar al Doctor Moritz y frustrar sus planes!



OBJETIVO

Ayudar a Spy Guy, un superdetective que mantiene el orden público en la ciudad. El objetivo consiste en atrapar al Doctor Moritz antes de que llegue al puerto y escape de la ciudad. ¡Quien lo atrape gana!

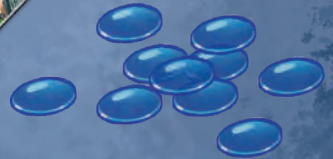


← SPY GUY



COMPONENTES

tablero



10 marcadores de pista



56 cartas
de pistas



2 personajes
(Spy Guy y Doctor Moritz)



reloj de arena

PREPARACIÓN

Coloca el tablero sobre una mesa o sobre el suelo, para crear la pista de juego.



Sitúa a Spy Guy sobre la primera casilla de la pista, que está marcada con su imagen.



Coloca al Doctor Moritz sobre una de las casillas indicadas, en función del número de jugadores 1A, 2A, 3A

o 4A.



Coloca el reloj de arena y los marcadores de pista cerca del tablero.



Mezcla las cartas de pistas y crea una baraja bocabajo.

CARTAS DE PISTA

Para atrapar al Doctor Moritz, debes ayudar a Spy Guy a encontrar tantas pistas como sea posible en la ciudad. Cuantas más pistas encuentres, más rápido atraparás tu personaje al villano que intenta escabullirse. Los objetos que tienes que encontrar aparecen representados en las cartas de pistas.

Esta es la pista que actualmente estás intentando encontrar.

El número de huellas indica cuántas casillas se desplazará el Doctor Moritz durante su turno.



Número de identificación en el archivo de Spy Guy; no tiene ningún efecto sobre el juego.

SPY GUY advierte:

RECUERDA QUE UN OBJETO TIENE SIEMPRE EL MISMO ASPECTO EN LA CARTA Y EN EL TABLERO, CON LA MISMA FORMA Y COLOR.



SECUENCIA DEL JUEGO

Spy Guy es un juego cooperativo donde tú diriges todos los movimientos del detective. Spy Guy y Doctor Moritz hacen turnos alternativamente. Spy Guy comienza el juego.

TURNO DE SPY GUY

Muestra la carta superior de la baraja de pistas. Indica el objeto que debes encontrar en el tablero durante este turno.



Tras mostrar la carta, dale la vuelta inmediatamente al reloj de arena.



I Todo el mundo busca en el tablero para encontrar el objeto. Cada objeto aparece en varios lugares del tablero. Cuando alguien encuentra el objeto, coloca un marcador de pista sobre él.



II Cuando se termina el tiempo en el reloj de arena, debéis dejar de buscar y no podréis colocar ningún otro marcador de pista.

III Cuenta cuántos objetos de ese tipo habéis encontrado y marcado todos. Mover a Spy Guy hacia delante la cantidad de casillas correspondientes, en dirección hacia el Doctor Moritz.



IV Retirad todos los marcadores de pista del tablero.

TURNO DEL DOCTOR MORITZ

Cuenta cuántas huellas hay en la carta de pista que se acaba de mostrar durante el turno de Spy Guy. Mueve al Doctor Moritz hacia delante la cantidad de casillas correspondientes, en dirección hacia el puerto.



¡ATAJO!

Es posible que Spy Guy pueda utilizar sus conocimientos de la ciudad para acortar su recorrido en busca del Doctor Moritz. Si Spy Guy comienza su turno en una casilla con una flecha, puede desplazarse a través del atajo en lugar de utilizar el camino más largo. Spy Guy se desplaza a lo largo de las 3 casillas de atajo al igual que lo hace a través de las casillas normales: un espacio hacia adelante por objeto que hayáis encontrado todos.



FINAL DE LA PARTIDA

Si el Doctor Moritz llega a la última casilla de la pista (el puerto), subirá a bordo de un barco y escapará de la ciudad. Si Spy Guy no lo atrapa, todos perdéis.

Si Spy Guy llega hasta la casilla del Doctor Moritz (o la supera), ¡habréis atrapado con éxito al ladrón y ganaréis la partida!



PISTAS

Aquí tenéis una tabla útil que muestra cuántas veces aparece cada pista en el tablero. ¡Buena suerte con la búsqueda!

 8	 6	 6	 5	 8	 8	 9	 7
 10	 7	 7	 6	 6	 8	 6	 8
 9	 8	 6	 10	 9	 7	 10	 7
 7	 6	 10	 5	 5	 10	 6	 10
 5	 7	 10	 9	 5	 8	 8	 9
 6	 5	 5	 5	 5	 6	 6	 6
 5	 5	 5	 6	 6	 5	 6	 5

Diseñador del juego: Mariusz Majchrowski

Ilustraciones, diseño gráfico: Michał Ambrzykowski

Equipo: Patryk Gęsiak, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak

Desarrollo técnico: Grzegorz Traczykowski

TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com