SPY GUY

Fantasy



SPIELANLEITUNG

Werter Mr. Spy Guy!

Lieder über eure Taten werden weit und breit gesungen. Sie haben sogar ihren Weg in unser Trefelick gefunden. Die Barden, die uns besuchen, berichten von einem unglaublichen Detektiv namens Spy Guy, der in der Lage ist, jeden verlorenen Schatz oder Verbrecher auf der Flucht zu finden. Deshalb schreiben wir euch und erbitten eure Hilfe.

Der schreckliche Drache Balasar hat sich vor den Toren Trefelicks eingenistet. Er hat unsere Kostbarkeiten gestohlen und sie dort versteckt. So mancher Kämpfer hat sich auf den Weg gemacht, um den Schatz zu bergen, aber keiner von ihnen ist zurückgekehrt. Wir wissen nicht genau, wo sich die Schatzkammer des Drachens befindet, und die Bestie selbst ist furchteinflößend, aber wir vertrauen darauf, dass der gerissenste Detektiv der Welt keine Schwierigkeiten haben wird, diesen Auftrag zu erfüllen. Bitte findet unser Hab und Gut und gebt es den rechtmäßigen Besitzern zurück.

Im Anhang dieses Briefes findet ihr einen außergewöhnlichen Talisman der Teleportation, der von unseren Magiern hergestellt wurde. Damit könnt ihr sicher und bequem in unsere Stadt reisen. Wir können euer Kommen kaum erwarten!

— Die Bürger von Trefelick







5+ 1-4 20 min

ZIEL DES SPIELS

Ihr spielt als Spy Guy – ein Superdetektiv, dessen Ruf sogar magische Länder erreicht hat! Auf Bitte der Bürger von Trefelick reist Spy Guy in eine Welt voller Zauber und magischer Kreaturen, um das Versteck des mächtigen Drachen Balasar ausfindig zu machen und die Kostbarkeiten der Menschen zurückzuholen. Aber das Gewölbe des Drachens zu finden und die Gegenstände darin an sich zu nehmen, ist der einfachere Teil. Es wird viel schwieriger für Spy Guy, sicher in die Stadt zurückzukehren, bevor der Drache merkt, was passiert ist, und unseren Helden jagt.

Eure Aufgabe ist es, die Drachenhöhle zu finden, bevor Balasar dorthin zurückkehrt, den Schatz zu holen und so schnell wie möglich in die Stadt zurückzulaufen. Falls ihr es schafft, vor dem jagenden Drachen zu fliehen, habt ihr gewonnen!

SPIELELEMENTE



10 Hinweismarkierungen



1 Sanduhr

Spielfeld



56 Hinweiskarten



3 Spielfiguren mit Standfuß

SPIELVORBEREITUNG

Legt das Spielfeld auf dem Tisch oder dem Fußboden so aus, dass ihr es ganz aufklappen könnt.





Die Spielfigur von Spy Guy stellt ihr auf das erste Feld, wo er abgebildet ist, (nahe der Stadt.)



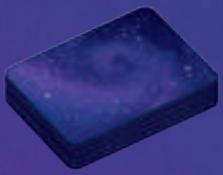
Platziert Balasar auf das vorgegebene Feld auf seinem Pfad.

Die Sanduhr und die Chips legt ihr neben das Spielfeld.





Platziert den Schatz an der angegebenen Stelle direkt vor Balasars Höhle.



Die Hinweiskarten mischt ihr und legt sie verdeckt auf einen Stapel (Bild zeigt nach unten).

Anstatt einer Sanduhr könnt ihr auch den Timer aus unserer Spy Guy: Hidden Objects-App verwenden Sie ist kostenlos und im App Store oder bei Google Play erhältlich.

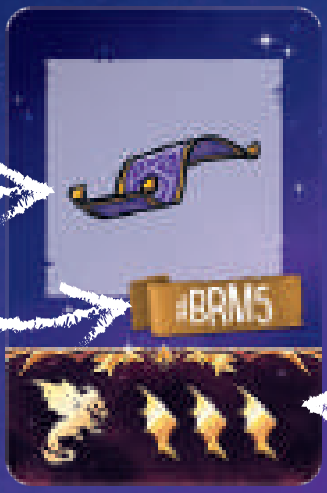
Download on the App Store

GET IT ON Google Play

HINWEISKARTEN

Um Erfolg zu haben, müsst ihr Spy Guy helfen, so viele Hinweise wie möglich zu finden, die im ganzen Reich versteckt sind. Je mehr ihr findet, desto schneller schafft ihr es, euch den Schatz zu schnappen und vor dem Drachen zu fliehen. Die Gegenstände, die ihr finden müsst, befinden sich auf den Hinweiskarten.

Das ist der Beweis, den ihr gerade sucht.



Hinweis-Markierung. Die letzte Zahl gibt an, wie viele Hinweise dieser Art sich auf dem Spielbrett befinden.

Die Anzahl der Flügel bestimmt, um wie viele Felder sich der Drache in seinem Zug bewegen wird.

EIN RAT VON SPY GUY:



DENKT DARAN - DIE GEGENSTÄNDE AUF DEN HINWEISKARTEN SIND IDENTISCH MIT DEN ABBILDUNGEN AUF DEM SPIELFELD. SIE HABEN DIE GLEICHE FORM UND FARBE.

SPIELVERLAUF

Spy Guy Fantasy ist ein kooperatives Spiel, bei dem alle die Bewegungen des Detektivs lenken. Das Spiel besteht aus einer Reihe sich abwechselnder Spielzüge von Spy Guy und Balasar. Spy Guy beginnt.

DER ZUG VON SPY GUY

Nehmt eine Hinweiskarte vom Stapel. Diese zeigt euch den Gegenstand, den ihr in diesem Zug finden müsst.





Gleich nachdem ihr die Karte aufgedeckt habt, dreht ihr auch die Sanduhr um.

I **Jetzt sucht ihr alle auf dem Spielfeld diesen Gegenstand. Er kommt aber nicht nur an einer Stelle vor. Findet einer von euch den Gegenstand, so legt er an diese Stelle einen Chip.**



II **Ist die Sanduhr abgelaufen, endet die Suche! Es können keine weiteren Chips abgelegt werden.**



III **Zählt, wie viele der gesuchten Gegenstände ihr entdecken konntet. Diese Anzahl an Feldern könnt ihr nun die Figur des Spy Guy vorrücken. Spy Guy bewegt sich entlang des goldenen Pfades und folgt dem Wegweiser an der Kreuzung, der zur Höhle von Balasar führt.**



Auf dem Rückweg hält Spy Guy auf die Stadt zu und folgt dem goldenen Pfad.

Falls Spy Guy während seines Zuges auf dem Feld mit dem Schatz landet oder sich darüber hinaus bewegt, nehmt die Schatzfigur vom Brett. Die halbe Aufgabe ist nun schon erledigt. Jetzt müsst ihr nach Trefelick zurück laufen!



IV **Nehmt alle Chips vom Spielfeld.**

DER ZUG VON BALASAR

Balasars Züge hängen davon ab, ob die Schatzfigur noch auf dem Spielbrett steht:



Ist der Schatz noch auf dem Spielbrett, wird der Drache ein Feld in dessen Richtung vorwärts bewegt.



Ist der Schatz nicht auf dem Spielbrett, seht euch die Hinweiskarte an, die in Spy Guys Zug aufgedeckt wurde. Bewegt die Drachenfigur um so viele Felder in Spy Guys Richtung, wie Flügel am unteren Rand der Karte vorhanden sind.

Der Drache ist ausgesprochen stark und schnell – er kann sogar fliegen! Balasar nimmt bei seinem Zug die mit gelben Pfeilen markierten Abkürzungen.



SPUREN



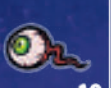
Landet Balasar je auf demselben Feld wie der Spy Guy oder überholt ihn auf der goldenen Spur, fängt Balasar den Spy Guy und ihr verliert.

Erreicht Spy Guy jedoch die Stadt (das letzte Feld auf dem Spielplan) vor dem Drachen, bedeutet dies, dass er den Schatz der Bürger von Trefelick bergen konnte und ihr gewinnt!



HINWEISE

Um euch die Suche etwas zu erleichtern, zeigt die folgende Tabelle, wie oft jeder der Hinweise auf dem Spielbrett erscheint. Viel Erfolg bei eurer Suche!

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

AUTOR: Mariusz Majchrowski

BILDER, GRAFISCHE GESTALTUNG: Michał Ambrzykowski, Kamila Mrożek-Zielińska

TEAM: Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak

TECHNISCHE GESTALTUNG: Grzegorz Traczykowski

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

02725

SPY GUY

Fantasy



INSTRUCTIONS

Dear Mr Spy Guy!

Songs of your deeds are sung far and wide; they've even found their way to our Trefelick. Bards paying us visits would mention an incredible detective called Spy Guy, who's able to find any lost treasure or criminal on the run. That's why we're writing you and asking for help.

The terrible dragon Balasar has made himself a lair just outside Trefelick. He stole our valuables and hid them there. Many a champion set out to retrieve the treasure, but none of them has returned. We don't know exactly where the dragon treasury is, and the beast himself is formidable; but we trust that the most cunning detective in the world won't have trouble completing this mission. Please, find our possessions and return them to their rightful owners.

Enclosed with this letter, please find an exceptional talisman of teleportation, crafted by our mages. It will let you travel safely and comfortably to our town. We're looking forward to seeing you!

— Citizens of Trefelick



5+ 1-4 20 min

OBJECTIVE

You play as Spy Guy – a super detective whose fame has reached magical lands! On the request of Trefelick citizens, Spy Guy travels to a world boasting with spells and magical creatures in order to locate powerful dragon Balasar's lair and retrieve people's valuables for them. But finding the dragon's vault and snatching what's inside is the easier part. It's going to be much harder for Spy Guy to get back safely to town before the dragon realises what happened and starts chasing our hero.

Your mission is: find the dragon cave before Balasar returns to it, take the treasure, and run back to town as quickly as possible. If you manage to flee from the chasing dragon, you win!

GAME ELEMENTS



10 clue markers



sand timer

board



56 clue cards



3 standees

PREPARATION

Put the game board on a table or on the floor to build the game track.





Place the Spy Guy standee on the first space of the track, which is marked with his image. (Near the town.)



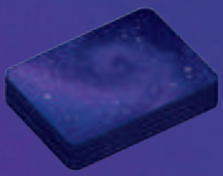
Place Balasar on the specified space on his track.

Place the sand timer and the clue markers next to the game board.





Place the treasure on the specified space right in front of Balasar's cave.



Shuffle the clue cards and create a face-down deck (with the clue images facing down).

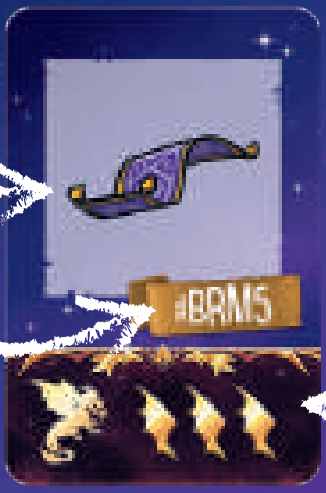
Instead of a sand timer, you can use the timer from our Spy Guy: Hidden Objects app. It's free and available in the App Store or from Google Play.

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

CLUE CARDS

In order to succeed, you must help Spy Guy find as many clues hidden throughout the realm as possible. The more you find, the quicker you'll manage to snatch the treasure and run away from the dragon. The items you need to find are pictured on the clue cards.



This is the CLUE you are currently looking for.

Clue marking. The last number indicates how many clues of that type there are on the board.

The number of wings tells you how many spaces the dragon will move on his turn.

SPY GUY TIP:

REMEMBER, THE ITEM ON THE CLUE CARD ALWAYS LOOKS IDENTICAL TO THE ONE ON THE BOARD. IT IS THE SAME SHAPE AND COLOUR.

PLAYING THE GAME

Spy Guy Fantasy is a cooperative game where everyone directs SPY GUY's movements. The gameplay consists of a series of alternating turns between Spy Guy and Balasar. Spy Guy starts the game.

SPY GUY'S TURN

Draw and reveal one clue card from the deck. It indicates the item you need to look for on the board during the current turn.





Immediately after you've revealed the card, turn over the sand timer.

I Everyone looks for the item on the board. It will appear in more than one place. If one of the players sees it, they place a clue marker on it.



II Once the sand stops falling, the search is over! You can no longer add more markers.



III Count how many items you were able to find. Move the Spy Guy standee forward the same number of spaces. Spy Guy moves along the golden track, following the signpost at the crossroads, which leads to Balasar's cave.



On his way back, Spy Guy heads towards the town, continuing along the golden track.

If, during his turn, Spy Guy lands on the space with treasure – or moves beyond it – take the treasure standee off the board. Half the job is done now. Now you need to run back to Trefelick!



IV Remove all the clue markers from the game board.

BALASAR'S TURN

Balasar's moves depend on whether the treasure standee is still on the board:



If the treasure remains on the board, move the dragon one space forward in its direction.



If the treasure is off the board, look at the clue card revealed in Spy Guy's turn. Move the dragon standee towards Spy Guy by as many spaces as there are wings at the bottom of the card.

The dragon is particularly powerful and fast – he can fly as well! During his turn, Balasar takes the shortcuts marked with yellow arrows.



END OF THE GAME



If Balasar ever lands on the same space as the Spy Guy standee, or overtakes it on the golden track, Balasar catches Spy Guy and you lose.

But, if Spy Guy reaches the town (the last space on the board) before the dragon, it means he was able to retrieve Trefelick citizens' treasure and you win!



CLUES

For your convenience, the table below shows how many times each clue appears on the board. Good luck with your search!

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

GAME DESIGNER: Mariusz Majchrowski

ILLUSTRATIONS, GRAPHIC DESIGN: Michał Ambrzykowski, Kamila Mrożek-Zielińska

TEAM: Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak

TECHNICAL DEVELOPMENT: Grzegorz Traczykowski

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

02725