SPY GUY
PYRAMID

SPIELANLEITUNG



Die verlorene Pyramide von Treflhotep IV. ist entdeckt worden!

Unterdessen hat der gerissene Doktor Moritz den Archäologen die Karte gestohlen, die den Weg zur Pyramide weist, und plant, den Schatz in seinen Besitz zu bringen. Die Entdecker haben Spy Guy um Hilfe gebeten! Doch das wird keine leichte Aufgabe – der Weg zum Schatz ist mit Fallen übersät!

6+ 2–4 20–30 min

ZIEL DES SPIELS

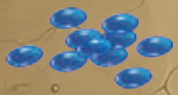
Ihr spielt als Spy Guy – ein Superdetektiv. Eure Aufgabe ist es, Moritz zu fangen, bevor er die Schatzkammer erreicht und alle Schätze stiehlt. Falls ihr ihn einholen könnt, gewinnt ihr!



SPIELELEMENTE



56 Hinweiskarten



10 Hinweismarker



Sanduhr

3-D-Spielbrett



6 Pyramiden-Plättchen



2 Figuren

ZUSAMMENBAU DES SPIELBRETTS

Baut vor dem ersten Spiel das Spielbrett entsprechend der Anleitung zusammen.

PHASE 1





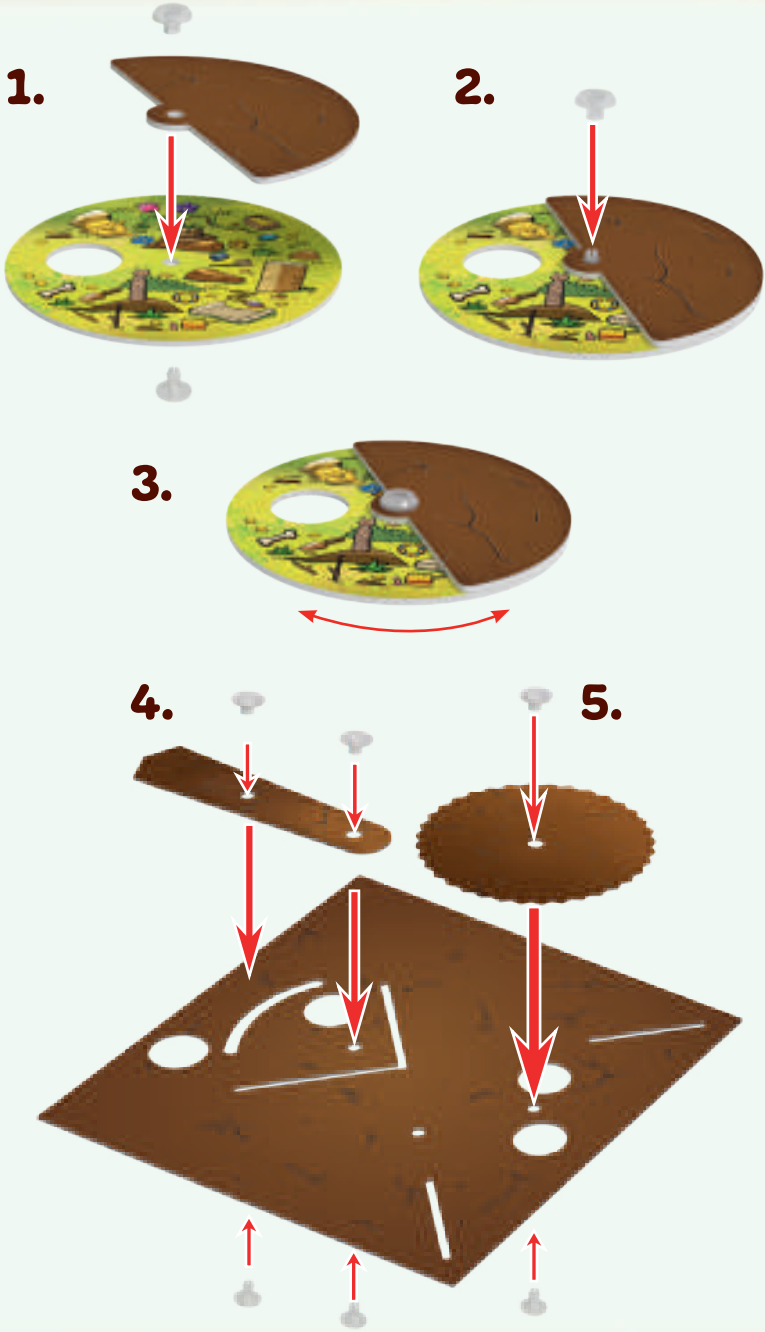




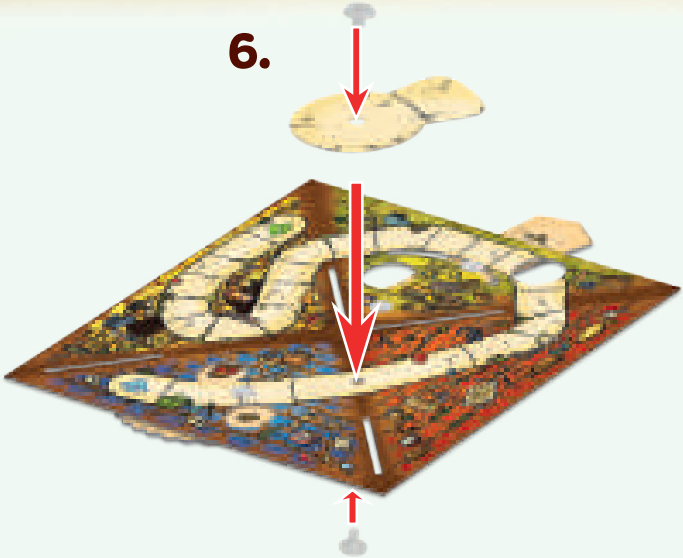


5 x




1.
2.
3.
4.
5.

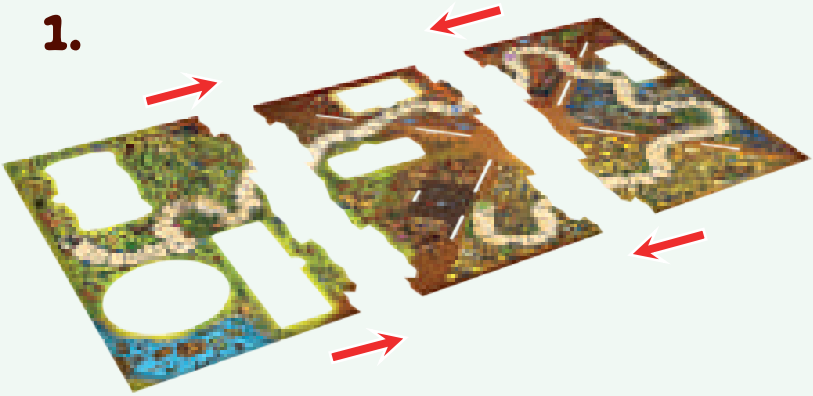
6.



PHASE 2



1.



2.



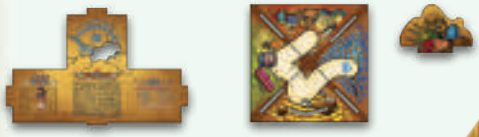
PHASE 3







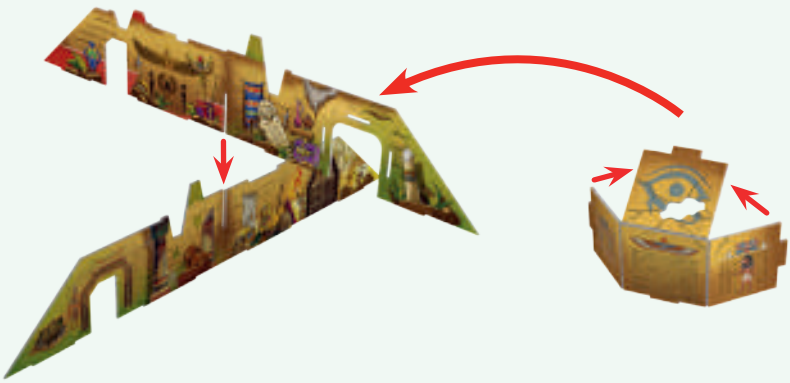






Beachtet beim Zusammenbauen des Spielbretts, dass die Pyramide auf jeder Seite Kammern in verschiedenen Farben enthält – blau, rot, gelb und grün. Indem ihr auf die Farbe der Wände und Böden bestimmter Elemente achtet, könnt ihr die Pyramide schneller zusammenbauen!

1.



2.



3.

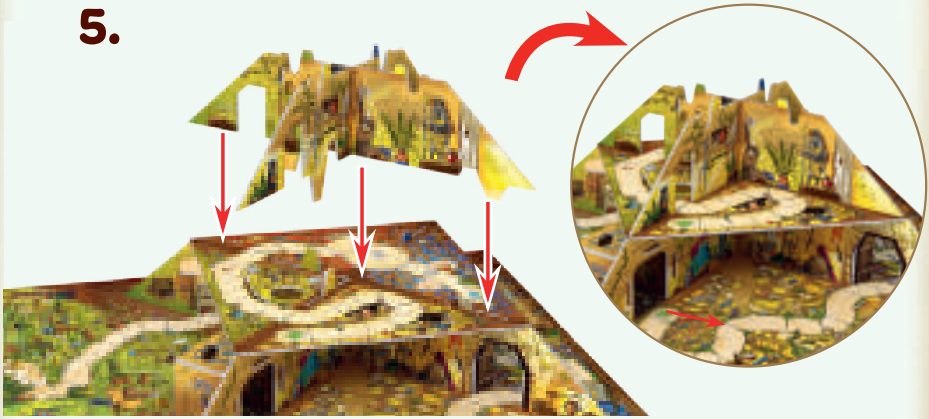




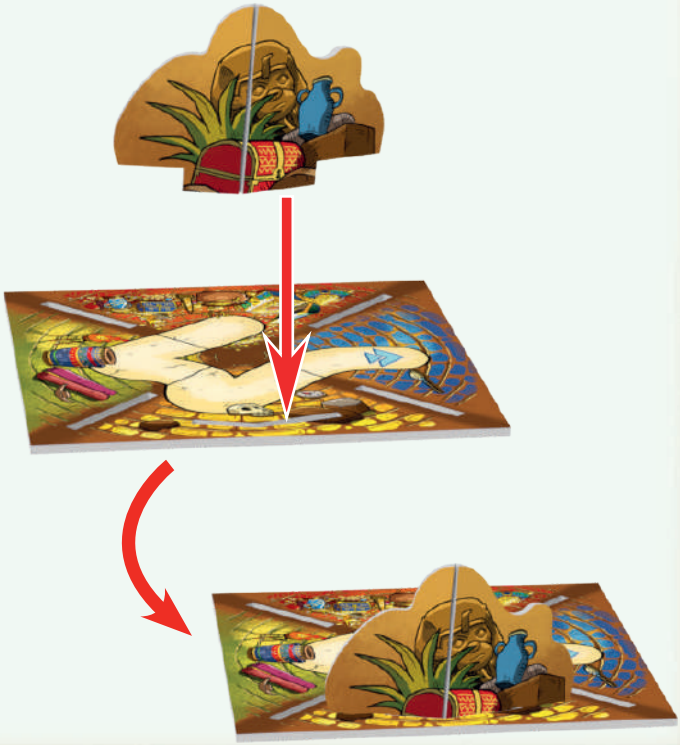
4.



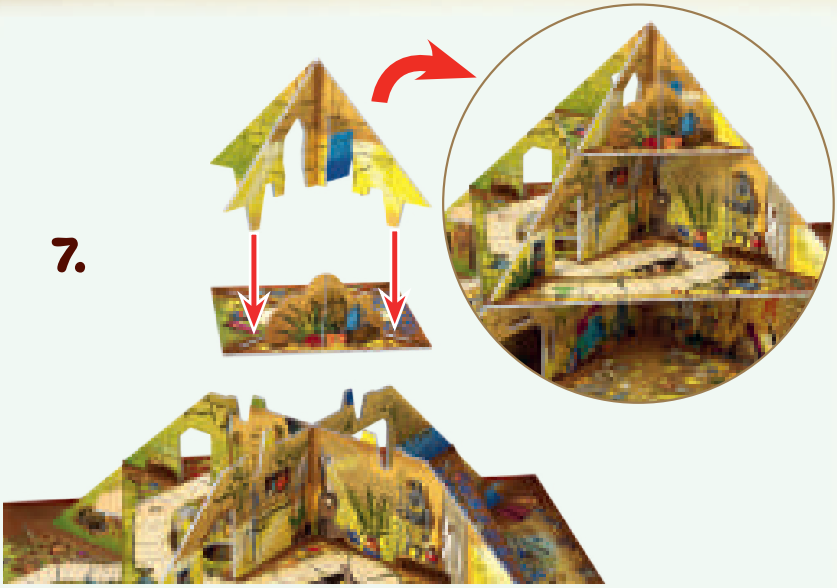
5.



6.



7.



8.



VORBEREITUNG

Platziert das Spielbrett so auf dem Tisch, dass alle es bequem erreichen können.



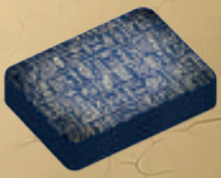


Platziert Spy Guy auf dem ersten Feld des Pfades, das mit seinem Bild markiert ist.



Legt die Sanduhr und die Hinweismarker neben das Spielbrett.





Mischt die Hinweiskarten und bildet einen verdeckten Stapel (mit den Hinweisbildern nach unten).

Platziert Moritz auf einem der markierten Felder. Je nach Anzahl der Mitspielenden ist das Feld 2, 3 oder 4.



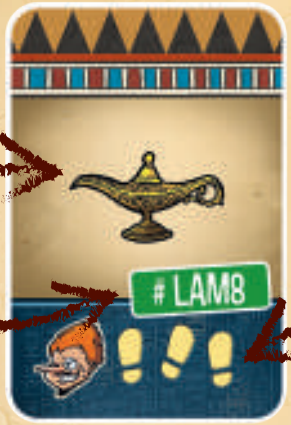
Verteilt die Pyramiden-Plättchen mit einer beliebigen Seite nach oben auf dem Spielbrett.

HINWEISKARTEN

Um Doktor Moritz zu fangen, müsst ihr zusammen mit Spy Guy möglichst viele der Hinweise finden, die auf dem Spielbrett versteckt sind. Mit jedem Hinweis kommt eure Spielfigur dem flüchtenden Bösewicht, dem ihr auf den Fersen seid, einen Schritt näher. Die Gegenstände, die ihr finden müsst, sind auf den Hinweiskarten abgebildet.

Dies ist der Hinweis, den ihr gerade sucht.

Die Beweisnummer in der Akte von Spy Guy. Ihre letzten Zahlen geben an, wie viele Hinweise dieser Art sich auf dem Spielbrett befinden.



Die Anzahl der Schuhabdrücke gibt an, wie viele Felder Moritz in seinem Zug vorwärts ziehen darf.

SPY GUY TIPP:

Denkt dran: Der Gegenstand auf der Hinweiskarte sieht immer genauso aus wie der Gegenstand auf dem Spielbrett. Er hat die gleiche Form und Farbe.



SPIELABLAUF

Spy Guy Pyramid ist ein kooperatives Spiel, bei dem alle gemeinsam die Bewegung des Detektivs bestimmen. Im Spiel sind Spy Guy und Doktor Moritz abwechselnd am Zug. Spy Guy beginnt das Spiel.

SPY GUYS ZUG

Zieht die oberste Hinweiskarte vom Stapel und deckt sie auf. Sie zeigt den Gegenstand an, den ihr in dieser Runde auf dem Spielbrett suchen müsst.



Sofort nachdem ihr die Karte aufgedeckt habt, dreht ihr die Sanduhr um.



I Alle suchen den Hinweis auf dem Spielbrett. Er kommt an mehreren Stellen vor. Wer ihn entdeckt, legt einen Hinweismarker auf ihn.



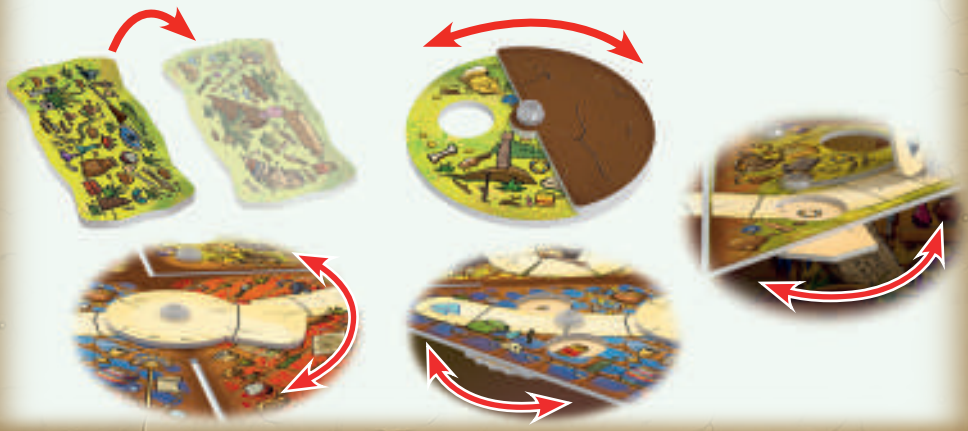
II Sobald der Sand in der Sanduhr verronnen ist, ist die Suche vorbei! Ihr könnt keine neuen Marker mehr hinzufügen.



III Zählt, wie viele von diesem Gegenstand ihr finden konntet. Bewegt Spy Guy um die gleiche Anzahl Felder nach vorne, in die Richtung von Moritz.

IV Entfernt alle Hinweismarker vom Spielbrett.

Aber aufgepasst – manche Hinweise sind nicht sichtbar! Um alle Abbildungen eines bestimmten Hinweises zu finden, müsst ihr Elemente des Spielbretts verschieben, um mehr von ihnen zu entdecken. Leider werden durch das Aufdecken einiger Hinweise wiederum andere verborgen. Also müsst ihr in der nächsten Runde erneut nachschauen, ob sich in den Tiefen der Pyramide nicht noch weitere Hinweise verbergen.



MORITZ' ZUG

Schaut euch die Hinweiskarte an, die während Spy Guys Zug aufgedeckt wurde. Bewegt die Figur von Doktor Moritz so viele Felder in Richtung der Schatzkammer, wie die Anzahl der Schuhabdrücke auf der Karte angibt.



BEWEGUNG ÜBER DAS BRETT

Sowohl Spy Guy als auch Doktor Moritz folgen demselben Pfad, der zur Schatzkammer auf der obersten Ebene der Pyramide führt. Immer wenn eine Figur über ein Feld hinausgeht oder ihren Zug auf diesem Feld beendet, setzt sie ihre Bewegung vom Feld aus in der nächsten Ebene (Etage) fort. Stellt euch diese Felder als nebeneinanderliegend vor.



SPIELENDE

Falls es Doktor Moritz gelingt, in die Schatzkammer auf der obersten Ebene der Pyramide zu gelangen, stiehlt er den gesamten Schatz von Treflhotep IV. und flieht. Spy Guy konnte ihn nicht fangen, und ihr habt verloren. Falls Spy Guy es schafft, Doktor Moritz einzuholen oder ihn auf dem Weg zur Schatzkammer zu überholen, habt ihr den Dieb geschnappt und gewonnen!



HINWEISE

Um es euch etwas leichter zu machen, zeigt die folgende Tabelle, wie oft jeder der Hinweise auf dem Spielbrett vorkommt. Viel Glück bei eurer Suche!



Autor: Mariusz Majchrowski
Illustration und grafische Gestaltung: Michał Ambrzykowski
Visualisierungen: Przemysław Walczak
Das Team: Agnieszka Karewicz, Kamila Mrożek-Zielińska, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak
Korrektorat und Lektorat: Tomasz Hoga
Übersetzung: Artur Paulmann, www.locatheart.com
Technische Gestaltung: Grzegorz Traczykowski

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

02736