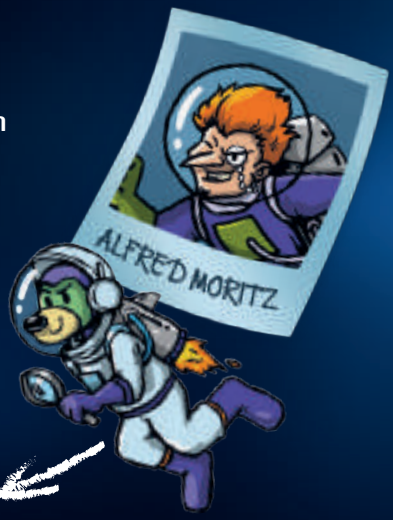
SPY GUY COSMOS

INSTRUCTIONS



Doctor Moritz has stolen a gift meant for an extraterrestrial civilisation! Fortunately, Spy Guy – an intergalactic super detective of great fame – is already on his trail, using advanced tracking equipment to pursue the devious doctor. Help Spy Guy catch Doctor Moritz and prevent a cosmic conflict.

6+ 1–4 20 min



GOAL OF THE GAME

You play as Spy Guy – a super detective. Your mission is to catch Doctor Moritz before he collects the special fuel needed for his rocket and reaches the final space on the cosmic track, escaping with the stolen gift. If you can catch him, you win!

GAME CONTENTS



10 clue markers



1 board with pursuit track (inside the box)



56 clue cards



1 timer



1 Moritz fuel marker



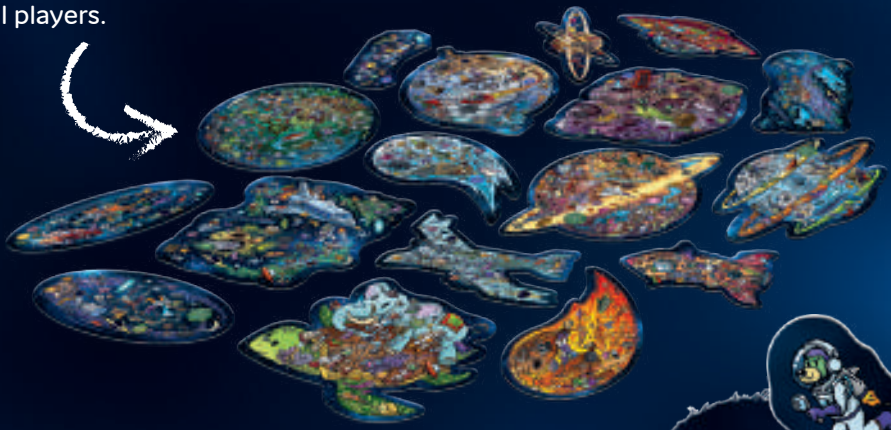
2 standees



17 double-sided board tiles

SET-UP

Randomly spread all the board tiles on the floor or table, ensuring they are visible to all players.



Place Spy Guy on the first space of the track, which is marked with his picture.





Place Doctor Moritz on the space marked with his picture.



Place Moritz's rocket fuel marker on the space marked with its picture.





Place the timer and the clue markers somewhere accessible to all players.



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

CLUE CARDS

To catch up with Doctor Moritz, you must help Spy Guy find as many clues hidden in the distant corners of space as possible. The more clues you find, the faster you will catch up with the cunning doctor. The items you need to find are pictured on the clue cards.

This is the clue you are currently looking for.

The evidence number in the Spy Guy file. The last number tells you how many of these clues there are in total across all the board tiles.



The number of rockets pictured on the card tells you how many spaces Doctor Moritz moves forwards during his turn.

SPY GUY TIP:

REMEMBER: THE ITEM ON THE CLUE CARD ALWAYS LOOKS EXACTLY THE SAME AS THE ONE ON THE BOARD, WITH IDENTICAL COLOUR AND SHAPE.



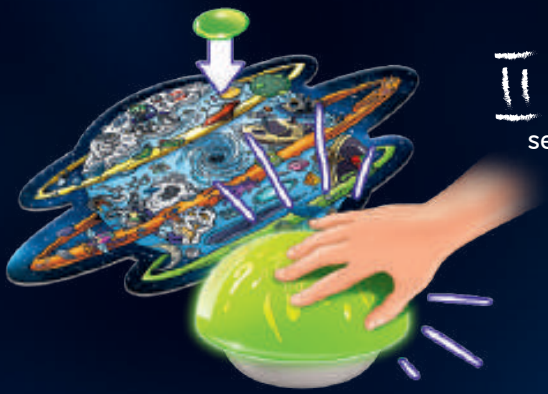
GAMEPLAY

Spy Guy is a cooperative game where everyone directs the detective's movements. The game consists of a series of alternating turns between Spy Guy and Doctor Moritz. Spy Guy always goes first.

SPY GUY'S TURN

I Draw and reveal one clue card from the deck. It depicts the item that you need to find on the board tiles in this turn. As soon as the card is revealed, begin searching for the clue item.





II Everyone looks for the clue item on the board tiles. Each item appears in several places. If one of the players sees it, they place a clue marker on it and push the timer button to start the 5-second countdown.

III The player who finds another clue item on a board tile presses the timer again, extending the search time.



IV When the timer stops making noise, the search is over! You can no longer add any markers.





V Count how many of that item you were able to find in total. Move Spy Guy's standee forwards the same number of spaces, in a clockwise direction. Remove all clue markers from the board tiles.

DOCTOR MORITZ'S TURN

Look at the clue card revealed during Spy Guy's turn. Move Doctor Moritz's standee forwards the same number of spaces as is indicated by the number of rockets pictured on the card, in a clockwise direction.



Doctor Moritz can't reach the rocket without fuel, so on his first lap, he skips the hatch leading to his vehicle and moves on.



Remove the fuel marker from the board when Doctor Moritz passes or lands on the hatch. After completing his second lap, Doctor Moritz can finally launch his rocket.



END OF THE GAME

If Doctor Moritz collects the fuel marker from the track and reaches the last space (on the second lap), he has successfully reached his rocket. Spy Guy didn't make it in time, and you lose. If Doctor Moritz ends his turn on the same space as Spy Guy, or overtakes him, you also lose.





If Spy Guy catches up with Doctor Moritz, or overtakes him on the way to the last space, you've caught the thief and you win – Spy Guy has stopped the villain!



BATTERY INSTALLATION

– The device requires three AAA batteries (not included).
– To replace the batteries, unscrew the screw on the bottom of the button and remove the cover by releasing its latch. Next, remove the used batteries and insert new ones, ensuring the correct polarity (+ and –). Put the battery cover back on and tighten the screw to secure it.



SAFETY PRECAUTIONS FOR BATTERY HANDLING

The crossed-out bin symbol present on products and batteries (or their packaging) means that they cannot be disposed of as domestic waste because they contain substances that are hazardous to health and to the environment. The "Hg", "Cd", and "Pb" symbols (if present) indicate that the battery contains mercury (Hg), cadmium (Cd), or lead (Pb) in amounts exceeding the maximum limits specified in the 2006/66/WE directive on batteries.

The bar under the bin indicates that the product was released after 13 August 2005. In order to help protect the environment, dispose of the product and the batteries properly. Do not dispose of the batteries as domestic waste. Consult relevant local institutions in order to obtain information on recycling methods. Battery life is limited and depends on the storage conditions of the toy.

WARNING: Used batteries must be immediately disposed of. Keep new and used batteries away from children. If you believe a battery has been swallowed or inserted into any part of the body, seek immediate medical help.

The product requires three AAA batteries (replaceable, NOT INCLUDED). In order to get maximum performance, change alkaline batteries. Batteries are to be replaced only by an adult. Do not mix old batteries with new ones. Do not mix alkaline batteries with standard batteries or rechargeable batteries. Only use batteries of the same type. The polarity of the batteries must correspond to the polarity marked on the battery compartment. Do not short-circuit the supply terminals. Remove drained batteries from the battery compartment. Do not recharge used batteries unless they are rechargeable. Do not use damaged batteries. Batteries must not be put into fire or discarded into the environment. Use of rechargeable batteries is not recommended as it may reduce the toy's performance. Rechargeable batteries are to be recharged only under adult supervision. Rechargeable batteries must be removed from the toy before being recharged. Disposable batteries must not be recharged. Batteries should be removed from the toy if it sits unused for a longer period.

CLUES

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



Authors: Mariusz Majchrowski, Adam Świerszcz
Illustrations and graphic design: Kamila Mrożek-Zielińska
Team: Michał Ambrzykowski, Oliwia Baranowska, Katarzyna Goliszewska, Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska
Technical design: Aleksandra Niesłuchowska, Grzegorz Traczykowski
Translation: www.locatheart.com

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

02933

SPY GUY COSMOS

SPIELANLEITUNG



Doktor Moritz hat ein Geschenk gestohlen, das für eine außerirdische Zivilisation gedacht war! Glücklicherweise ist Spy Guy – ein intergalaktischer Superdetektiv von großer Berühmtheit – ihm bereits auf der Spur und benutzt seine fortschrittliche Aufspürausrüstung, um den hinterhältigen Doktor zu verfolgen. Helft Spy Guy dabei, Doktor Moritz zu fangen und einen kosmischen Konflikt zu verhindern.

6+ 1–4 20 Min.



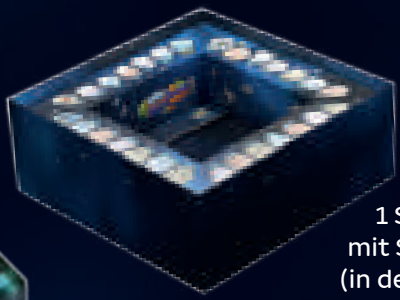
ZIEL DES SPIELS

Ihr spielt als Spy Guy – ein Superdetektiv. Eure Mission ist es, Doktor Moritz zu fangen, bevor er den speziellen Treibstoff einsammelt, den er für seine Rakete benötigt, das letzte Feld auf der kosmischen Spielstrecke erreicht und so mit dem gestohlenen Geschenk davonkommt. Wenn ihr ihn einholen könnt, gewinnt ihr!

SPIELINHALT



10 Hinweismarker



1 Spielbrett mit Spielstrecke (in der Schachtel)



56 Hinweiskarten



1 Timer



1 Moritz-Treibstoffmarker



2 Spielfiguren



17 doppelseitige Spielbrettteile

SPIELVORBEREITUNG

Verteilt die Spielbrettteile zufällig auf dem Boden oder dem Tisch und achtet darauf, dass alle Mitspielenden sie sehen können.



Platziert Spy Guy auf dem ersten Feld der Spielstrecke, das mit seinem Bild markiert ist.





Platziert Doktor Moritz auf dem Feld, das mit seinem Bild markiert ist.



Platziert den Moritz-Treibstoffmarker auf dem Feld, das mit dem entsprechenden Bild markiert ist.





Platziert den Timer und die Hinweismarker so, dass alle sie sehen und darauf zugreifen können.



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

HINWEISKARTEN

Um Doktor Moritz einzuholen, müsst ihr Spy Guy dabei helfen, so viele im Weltraum versteckte Hinweise wie möglich zu finden. Je mehr Hinweise ihr findet, desto schneller werdet ihr den gerissenen Doktor einholen. Die Gegenstände, die ihr finden müsst, sind auf den Hinweiskarten zu sehen.

Dies ist der Hinweis, den ihr gerade sucht.



Die Beweisnummer in der Akte von Spy Guy. Die letzte Ziffer gibt an, wie viele dieser Hinweise es insgesamt auf allen Spielbrettteilen gibt.

Die Anzahl der auf der Karte abgebildeten Raketen gibt an, wie viele Felder Doktor Moritz in seinem Zug vorwärts ziehen darf.

SPY-GUY-TIPP:

NICHT VERGESSEN:
DER GEGENSTAND
AUF DER HINWEISKARTE
SIEHT GENAUSO AUS WIE DER
GEGENSTAND AUF DEM BRETT,
IDENTISCH IN FARBE UND FORM.



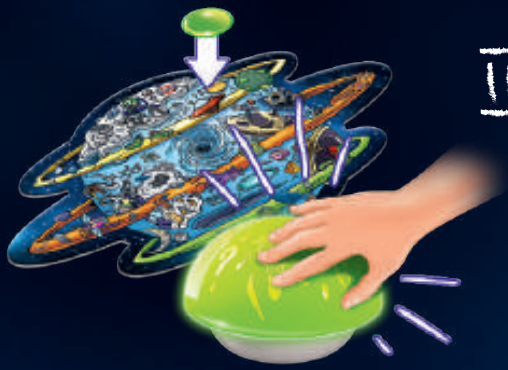
SPIELABLAUF

Spy Guy ist ein kooperatives Spiel, bei dem alle gemeinsam die Bewegungen des Detektivs bestimmen. Im Spiel sind Spy Guy und Doktor Moritz abwechselnd am Zug. Spy Guy ist immer zuerst dran.

SPY GUYS ZUG

I Zieht eine Hinweiskarte vom Stapel und deckt sie auf. Sie zeigt den Gegenstand, den ihr in diesem Spielzug auf den Spielbrettteilen finden müsst. Sobald die Karte aufgedeckt ist, beginnt ihr, nach dem Gegenstand zu suchen.





II Alle suchen den Hinweis auf den Spielbrettteilen. Jeder Gegenstand kommt an mehreren Stellen vor. Wer ihn entdeckt, legt einen Hinweismarker auf ihn und drückt den Timer, um den 5-Sekunden-Countdown zu starten.

III Wer einen weiteren dieses Gegenstands auf einem Spielbrettteil findet, drückt auch den Timer und verlängert so die Suchzeit.



IV Wenn der Timer verstummt, ist die Suche vorüber! Ihr könnt keine Marker mehr hinzufügen.





V Zählt, wie viele von diesem Gegenstand ihr insgesamt finden konntet. Zieht Spy Guys Figur um die gleiche Anzahl von Feldern im Uhrzeigersinn vorwärts. Entfernt alle Hinweismarker von den Spielbrettteilen.

ZUG VON DOKTOR MORITZ

Schaut euch die Hinweiskarte an, die während Spy Guys Zug aufgedeckt wurde. Zieht dann die Doktor-Moritz-Spielfigur um die gleiche Anzahl von Feldern im Uhrzeigersinn vorwärts, wie die Anzahl der Raketen auf der Karte angibt.



Doktor Moritz kann die Rakete ohne Treibstoff nicht erreichen. Also überspringt er in seiner ersten Runde die Luke, die zu seinem Fahrzeug führt, und fährt fort.

Entfernt den Treibstoffmarker von Spielbrett, wenn Doktor Moritz die Luke passiert oder auf ihr landet. Nach Abschluss der zweiten Runde kann Doktor Moritz endlich seine Rakete starten.





ENDE DES SPIELS

Wenn Doktor Moritz den Treibstoffmarker von der Spielstrecke einsammelt und das letzte Feld (in der zweiten Runde) erreicht, hat er erfolgreich seine Rakete erreicht. Spy Guy hat es nicht mehr rechtzeitig geschafft, und ihr verliert. Wenn Doktor Moritz seinen Zug auf dem gleichen Feld wie Spy Guy beendet oder ihn überholt, verliert ihr auch.





Falls Spy Guy Doktor Moritz auf dem Weg zum letzten Feld einholt oder überholt, habt ihr den Dieb geschnappt und gewonnen – Spy Guy hat den Bösewicht aufgehalten!



EINLEGEN DER BATTERIEN

- Das Gerät benötigt drei AAA-Batterien (nicht enthalten).
- Um die Batterien zu wechseln, lösen Sie die Schraube an der Unterseite des Timers und entfernen Sie die Abdeckung, indem Sie die Verriegelung lösen.

Als Nächstes entfernen Sie die gebrauchten Batterien und setzen die neuen unter Beachtung der korrekten Polarität (+ und –) ein. Setzen Sie die Abdeckung des Batteriefachs wieder ein und ziehen Sie die Schraube fest.



SICHERHEITSMASSNAHMEN FÜR DIE HANDHABUNG VON BATTERIEN

Das durchgestrichene Abfallbehältersymbol auf Produkten und Batterien (auf der Verpackung) bedeutet, dass sie nicht als Hausmüll entsorgt werden dürfen, da sie Substanzen enthalten, die gefährlich für Gesundheit und Umwelt sind. Die Symbole „Hg", „Cd" und „Pb" (falls vorhanden) weisen darauf hin, dass die Batterie Quecksilber (Hg), Cadmium (Cd) oder Blei (Pb) enthält, und zwar in Mengen, die die in der Richtlinie 2006/66/EG über Batterien festgelegten Höchstgrenzen überschreiten. Der Balken unter dem Abfallbehälter gibt an, dass das Produkt nach dem 13. August 2005 eingeführt wurde. Um die Umwelt zu schützen, entsorgen Sie das Produkt und die Batterien ordnungsgemäß. Werfen Sie Batterien nicht in den Hausmüll. Kontaktieren Sie die entsprechenden örtlichen Institutionen, um Informationen über Recyclingmethoden zu erhalten. Die Lebensdauer der Batterien ist begrenzt und hängt von den Lagerungsbedingungen des Spielzeugs ab.

ACHTUNG: Gebrauchte Batterien müssen sofort entsorgt werden. Halten Sie neue und gebrauchte Batterien von Kindern fern. Wenn Sie glauben, dass eine Batterie verschluckt oder in einen Körperteil eingeführt wurde, suchen Sie bitte sofort medizinische Hilfe.

Das Produkt benötigt drei AAA-Batterien (austauschbar, NICHT ENTHALTEN). Für eine maximale Leistung wechseln Sie Alkalibatterien. Die Batterien dürfen nur von einem Erwachsenen gewechselt werden. Mischen Sie keine alten Batterien mit neuen. Mischen Sie keine Alkalibatterien mit Standardbatterien oder Akkus. Verwenden Sie nur Batterien des gleichen Typs. Die Polarität der Batterien muss mit der im Batteriefach angegebenen Polarität übereinstimmen. Schließen Sie die Versorgungsklemmen nicht kurz. Entfernen Sie verbrauche Batterien aus dem Batteriefach. Laden Sie keine gebrauchten Batterien auf, es sei denn, es sind Akkus. Verwenden Sie keine beschädigten Batterien. Batterien dürfen nicht im Feuer oder in der Umwelt entsorgt werden. Die Verwendung von Akkus wird nicht empfohlen, da es die Leistung des Spielzeugs beeinträchtigen kann. Akkus dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden. Akkus müssen vor dem Aufladen aus dem Spielzeug entfernt werden. Einwegbatterien dürfen nicht aufgeladen werden. Wenn das Spielzeug für einen längeren Zeitraum nicht benutzt wird, sollten die Batterien entfernt werden.

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!



Autoren: Mariusz Majchrowski, Adam Świerszcz
Illustration und grafische Gestaltung: Kamila Mrożek-Zielińska
Team: Michał Ambrzykowski, Oliwia Baranowska, Katarzyna Goliszewska, Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska
Technische Gestaltung: Aleksandra Niesłuchowska, Grzegorz Traczykowski

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

02933