SPY GUY EUROPA

EN	RULEBOOK	2
DE	SPIELANLEITUNG	4
IT	REGOLAMENTO	6
DA	SPILLEREGLER	8
SV	REGELBOK	10
NO	REGELBOK	12
FI	PELIOHJE	14
NL	SPELREGELS	16
CS	PRAVIDLA HRY	18
SK	PRAVIDLÁ HRY	20
HU	JÁTÉKSZABÁLY	22
RO	REGULAMENT	24



EN

Read these rulebook while following the visualization in the attached brochure.

Form two teams and compete in a race for tourist trophies scattered across European cities. Collect postcards and magnets to earn points. The first team to reach 10 points wins The Great European Race!

1. CONTENTS

1.1 game board **1.2** 25 postcard tokens **1.3** 9 magnet tokens **1.4** sand timer **1.5** 2 standees with bases **1.6** 14 find markers **1.7** 56 find cards

2. PREPARATION

Assemble the game board and place it on a flat surface. Place the sand timer next to the board.

2.1 Place rectangular tokens (postcards) on all city spaces marked with number 1, and round tokens (magnets) on city spaces marked with number 2.

The postcard design doesn't affect gameplay.

2.2 Divide into two teams. Each team takes one standee and find markers in chosen color. Place the standees on the starting spaces (gold-red). One team starts in Porto (Portugal), the other in Rovaniemi (Finland).

2.3 Shuffle the find cards and create a face-down deck.

3. FIND CARDS

To visit as many European cities as possible, you must find objects hidden on the game board. The more you find, the faster your standee moves! The objects you have to search for are placed on the find cards.

3.1 This is the object you are currently looking for. The object on the card looks identical to the one on the board: same shape and color.

3.2 This is the code for the object in Spy Guy's and Spy Girl's files. The last number of the code indicates how many objects are on the board. In this version of the game, every object appears on the board exactly 7 times.

4. MAGNET AND POSTCARD TOKENS

The team that first reaches 10 points wins The Great European Race. Each postcard token is worth 1 point and each magnet token 2 points.

4.1 Whenever your standee lands on or passes through a city with a token on it, take it and add it to your collection.

5. GAMEPLAY

The game is divided into rounds. Each round you will be searching for hidden objects and move your standee along the board.

5.1 Both teams draw and reveal one find card. The card indicates which object your team will be searching for this round.

5.2 Flip the sand timer immediately.

5.3 Search the board for the objects from your card. When someone finds one, place your team's marker on it. When time runs out, stop searching. You can no longer place find markers on the board. Each team counts how many objects they have found and moves their standee forward that many spaces.

The team that had found more objects moves first. If both teams have found the same number, the team with fewer points moves first. If tied again, the team with the youngest player moves first.

You may pass through a space occupied by the other team's standee, but you cannot end your move there. If your move would end there, stop one space before.

5.4 Whenever you pass or land on a city space with a postcard or magnet token on it, you collect it and score points. Move along the paths connecting cities. Each line and city circle on the board counts as 1 space. Decide together which direction to take.

After each round, check if any team has 10 points or more. If yes, that team wins. If not, remove all find markers from the game board, discard used find cards, and begin the next round (**5.1**).

SCORING AND TIES

If both teams reach at least 10 points, the team with more points wins.

If still tied, the team with more magnet tokens (round) wins.

If that doesn't resolve the tie, both teams share victory.

6. ALTERNATIVE GAMEPLAY VARIANTS

MEGA RACE: If you wish, you can extend the Spy Guy Europa game and increase the points required to win: to 12, 14, or even 16 points!

6.1 FRESH START: After placing tokens and forming teams, randomly decide which team goes first. Then, each team places its standee on any empty city space of their choosing.

Translation created with the support of AI tools.

DE

Lies diese Spielanleitung, während du der Darstellung in der beigefügten Broschüre folgst.

Bilde zwei Teams und tretet in einem Rennen um Touristen-Trophäen an, die über europäische Städte verteilt sind. Sammle Postkarten und Magnete, um Punkte zu erhalten. Das erste Team mit 10 Punkten gewinnt das Große Europa-Rennen!

1. INHALT

1.1 Spielfeld **1.2** 25 Postkarten-Plättchen **1.3** 9 Magnet-Plättchen **1.4** Sanduhr

1.5 2 Spielfiguren mit Sockeln **1.6** 14 Suchmarker **1.7** 56 Suchkarten

2. SPIELVOREBREITUNG

Setzt das Spielfeld zusammen und legt es auf den Tisch oder Boden. Stellt die Sanduhr neben das Spielfeld.

2.1 Auf den Feldern der Städte mit der Nummer 1 legt ihr die Postkarten-Plättchen (rechteckig) aus, auf den Feldern der Städte mit der Nummer 2 die Magnet-Plättchen (rund).

Das Motiv der Postkarte spielt keine Rolle.

2.2 Teilt euch in zwei Teams auf. Jedes Team nimmt einen Spielfigur und Suchmarker in der gewählten Farbe. Stellt die Spielfigur auf die Startfelder (gold-rot). Ein Team startet in Porto (Portugal), das andere in Rovaniemi (Finnland).

2.3 Mische die Suchkarten und bilde einen verdeckten Kartenstapel.

3. SUCHKARTEN

Um möglichst viele europäische Städte zu besuchen, müsst ihr so viele versteckte Objekte wie möglich auf dem Spielfeld finden. Je mehr ihr entdeckt, desto schneller bewegt sich eure Spielfigur vorwärts! Die Objekte, die ihr finden müsst, wurden auf den Suchkarten platziert.

3.1 Das ist das Objekt, das ihr in dieser Runde sucht. Das Objekt auf der Karte sieht genau gleich aus wie auf dem Spielfeld – gleiche Form und gleiche Farbe.

3.2 Dies ist der Code für das Objekt in den Akten von Spy Guy und Spy Girl. Die letzte Zahl des Codes gibt an, wie viele Objekte sich auf dem Spielfeld befinden. In dieser Version des Spiels erscheint jedes Objekt genau 7 Mal auf dem Spielfeld.

4. MAGNET- UND POSTKARTEN-PLÄTTCHEN

Das Team, das zuerst mindestens 10 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel. Jedes Postkarten-Plättchen zählt 1 Punkt, jedes Magnet-Plättchen 2 Punkte.

4.1 Immer wenn ihr auf ein Stadtfeld kommt oder darüber zieht, auf dem ein solches Plättchen liegt, dürft ihr es nehmen und eurem Team hinzufügen.

5. SPIELABLAUF

Das Spiel ist in Runden unterteilt. Runde suchen Sie nach versteckten Objekten und bewegen Ihre Spielfigur über das Spielfeld.

5.1 Beide Teams ziehen und decken eine Suchkarte auf. Die Suchkarte zeigt an, nach welchem Objekt du in dieser Runde suchen solltest.

5.2 Dreht sofort die Sanduhr um.

5.3 Sucht auf dem Spielfeld nach den Objekten eurer Suchkarte. Wenn jemand ein Objekt findet, legt er einen Suchmarker eures Teams darauf. Wenn der Sand abgelaufen ist, endet die Suche. Man kann keine Suchmarker mehr Spielfeld legen. Zählt, wie viele Objekte euer Team gefunden hat, und bewegt eure Spielfigur um diese Anzahl an Feldern vorwärts.

Das Team, das mehr Objekte gefunden hat, zieht zuerst.

Wenn beide gleich viele gefunden haben, zieht das Team mit weniger Punkten zuerst.

Haben beide Teams gleich viele Punkte, beginnt das Team mit dem jüngsten Spieler.

Ihr dürft über ein Feld ziehen, auf dem die gegnerische Spielfigur steht, aber ihr dürft dort nicht stehen bleiben. Wenn euer Zug auf einem solchen Feld enden würde, endet er stattdessen ein Feld davor.

5.4 Wenn ihr auf einem Stadtfeld landet oder darüber zieht, auf dem sich ein Magnet- oder Postkarten-Plättchen befindet, dürft ihr es nehmen und Punkte erhalten.

Bewegt euch entlang der Wege zwischen den Städten. Jede Linie und jeder Stadtfed zählt als 1 Feld. Entscheidet gemeinsam, welchen Weg ihr nehmt.

Am Ende jeder Runde überprüft, ob ein Team 10 Punkte oder mehr hat. Wenn ja, gewinnt dieses Team. Wenn nicht, entfernt alle Suchemarker vom Spielfeld, legt die gespielten Suchkarten ab und beginnt die nächste Runde (**5.1**).

WERTUNG UND GLEICHSTAND

Wenn beide Teams mindestens 10 Punkte erreichen, gewinnt das Team mit mehr Punkten.

Bei Gleichstand gewinnt das Team mit mehr Magnet-Plättchen (rund).

Bleibt es weiterhin unentschieden, teilen sich beide Teams den Sieg.

6. ALTERNATIVE SPIELVARIANTEN

MEGA-RENNEN: Wenn ihr möchtet, könnt ihr das Spiel Spy Guy Europa verlängern und die Siegpunktzahl erhöhen – auf 12, 14 oder sogar 16 Punkte!

6.1 NEUER START: In dieser Variante beginnen die Teams nicht in Porto und Rovaniemi.

Nach dem Auslegen der Plättchen und der Teambildung wird ausgelost, welches Team seine Spielfigur zuerst aufstellt. Die Spielfiguren dürfen auf beliebigen freien Stadtfeldern platziert werden.

Übersetzung erstellt mit Unterstützung von KI Werkzeugen.

IT

Leggi questo regolamento seguendo le illustrazioni presenti nel dépliant allegato.

Dividetevi in due squadre e gareggiate in una corsa per conquistare trofei turistici sparsi nelle città europee. Raccogliete cartoline e calamite per ottenere punti. La prima squadra che raggiunge 10 punti vince La Grande Corsa Europea!

1. CONTENUTO

1.1 tabellone di gioco **1.2** 25 segnalini cartolina **1.3** 9 segnalini calamita **1.4** clessidra

1.5 2 pedine con basi **1.6** 14 segnalini ricerca **1.7** 56 carte ricerca

2. PREPARAZIONE

Assemblate il tabellone e posizionatelo su una superficie piana. Mettete la clessidra accanto al tabellone.

2.1 Posizionate i segnalini rettangolari (cartoline) su tutte le città contrassegnate con il numero 1 e i segnalini rotondi (magneti) sulle città contrassegnate con il numero 2.

La comparsa delle cartoline non ha alcun impatto sul gioco.

2.2 Dividetevi in due squadre. Ogni squadra prende una pedina e i segnalini ricerca del colore scelto. Posizionate le pedine sugli spazi di partenza (oro-rosso). Una squadra parte da Porto (Portogallo), l'altra da Rovaniemi (Finlandia).

2.3 Mescolate le carte ricerca e formate un mazzo coperto.

3. CARTE RICERCA

Per visitare il maggior numero possibile di città europee dovrete trovare oggetti nascosti sul tabellone. Più oggetti trovate, più velocemente avanzerà la vostra pedina! Gli oggetti da cercare sono indicati sulle carte ricerca.

3.1 Questo è l'oggetto che state cercando in questo momento. L'oggetto sulla carta è identico a quello sul tabellone: stessa forma e stesso colore.

3.2 Questo è il codice dell'oggetto nei file di Spy Guy e Spy Girl. L'ultimo numero del codice indica quanti di questi oggetti sono presenti sul tabellone. In questa versione del gioco ogni oggetto appare esattamente 7 volte sul tabellone.

4. SEGNALINI CALAMITA E CARTOLINA

La squadra che per prima raggiunge 10 punti vince La Grande Corsa Europea. Ogni segnalino cartolina vale 1 punto e ogni segnalino calamita vale 2 punti.

4.1 Ogni volta che la vostra pedina si ferma o passa attraverso una città con un segnalino, prendetelo e aggiungetelo alla vostra raccolta.

5. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco è diviso in round. In ogni round cercherete oggetti nascosti e muoverete la vostra pedina lungo il tabellone.

5.1 Entrambe le squadre pescano e rivelano una carta ricerca. La carta indica quale oggetto la vostra squadra dovrà cercare in questo round.

5.2 Girate immediatamente la clessidra.

5.3 Cercate sul tabellone gli oggetti indicati sulla vostra carta. Quando qualcuno ne trova uno, posizionate sopra un segnalino della vostra squadra. Quando il tempo scade, smettete di cercare. Non potete più posizionare segnalini ricerca sul tabellone. Ogni squadra conta quanti oggetti ha trovato e avanza con la propria pedina di tanti spazi.

La squadra che ha trovato più oggetti muove per prima. Se entrambe le squadre hanno trovato lo stesso numero di oggetti, muove per prima la squadra con meno punti. Se c'è ancora parità, muove per prima la squadra con il giocatore più giovane.

Potete passare attraverso uno spazio occupato dalla pedina dell'altra squadra, ma non potete terminare il movimento lì. Se il vostro movimento terminerebbe su quello spazio, fermatevi uno spazio prima.

5.4 Ogni volta che passate o vi fermate su una città con un segnalino cartolina o calamita, lo raccogliete e ottenete punti. Muovetevi lungo i percorsi che collegano le città. Ogni linea e ogni cerchio città sul tabellone contano come 1 spazio. Decidete insieme quale direzione prendere.

Dopo ogni round controllate se una squadra ha raggiunto 10 o più punti. In tal caso quella squadra vince. In caso contrario rimuovete tutti i segnalini ricerca dal tabellone, scartate le carte ricerca utilizzate e iniziate il round successivo (**5.1**).

PUNTEGGIO E PARITÀ

Se entrambe le squadre raggiungono almeno 10 punti, vince la squadra con più punti.

Se la parità persiste, vince la squadra con più segnalini calamita (rotondi).

Se la parità non viene ancora risolta, entrambe le squadre condividono la vittoria.

6. VARIANTI DI GIOCO

MEGA RACE: Se volete, potete prolungare la partita a Spy Guy Europa aumentando i punti necessari per vincere: 12, 14 o persino 16 punti!

6.1 NUOVA PARTENZA: Dopo aver posizionato i segnalini e formato le squadre, decidete casualmente quale squadra inizia. Poi ogni squadra posiziona la propria pedina su una qualsiasi città libera a scelta.

Traduzione creata con il supporto di strumenti di IA.

DA

Læs disse spilleregler, mens du følger illustrationerne i den vedlagte brochure.

Del jer op i to hold og konkurrér i et kapløb om turisttrofæer, som er spredt rundt i europæiske byer. Saml postkort og magneter for at få point. Det første hold, der når 10 point, vinder Det Store Europæiske Løb!

1. INDHOLD

1.1 spilleplade **1.2** 25 postkortbrikker **1.3** 9 magnetbrikker **1.4** sandur

1.5 2 figurer med baser **1.6** 14 søgemarkører **1.7** 56 søgekort

2. FORBEREDELSE

Saml spillepladen og læg den på en plan overflade. Placér sanduret ved siden af pladen.

2.1 Læg rektangulære brikker (postkort) på alle byfelter markeret med tallet 1 og runde brikker (magneter) på byfelter markeret med tallet 2. Mønstret på postkortene har ingen betydning for spillet.

2.2 Del jer op i to hold. Hvert hold tager én figur og søgemarkører i en valgt farve. Placér figurerne på startfelterne (guld-røde). Ét hold starter i Porto (Portugal), det andet i Rovaniemi (Finland).

2.3 Bland søgekortene og læg dem i en bunke med bagsiden opad.

3. SØGEKORT

For at besøge så mange europæiske byer som muligt skal I finde genstande, der er skjult på spillepladen. Jo flere I finder, desto hurtigere bevæger jeres figur sig! De genstande, I skal lede efter, er vist på søgekortene.

3.1 Dette er den genstand, I lige nu leder efter. Genstanden på kortet ser præcis ud som den på spillepladen: samme form og farve.

3.2 Dette er koden for genstanden i Spy Guy og Spy Girl arkiver. Det sidste tal i koden viser, hvor mange af disse genstande der findes på pladen. I denne version af spillet forekommer hver genstand præcis 7 gange på spillepladen.

4. MAGNET- OG POSTKORTBRIKKER

Det hold, der først når 10 point, vinder Det Store Europæiske Løb. Hver postkortbrik giver 1 point, og hver magnetbrik giver 2 point.

4.1 Hver gang jeres figur lander på eller passerer en by med en brik, tager I den og lægger den til jeres samling.

5. SPILLETS GANG

Spillet spilles i runder. I hver runde leder I efter skjulte genstande og flytter jeres figur langs spillepladen.

5.1 Begge hold trækker og afslører ét søgekort. Kortet viser, hvilken genstand jeres hold skal finde i denne runde.

5.2 Vend straks sanduret.

5.3 Søg på spillepladen efter genstandene fra jeres kort. Når nogen finder en, placerer I en af jeres holdmarkører på den. Når tiden løber ud, stopper I med at lede. I må ikke længere placere søgemarkører på pladen. Hvert hold tæller, hvor mange genstande de har fundet, og flytter deres figur frem det samme antal felter.

Det hold, der har fundet flest genstande, flytter først. Hvis begge hold har fundet lige mange, flytter holdet med færrest point først. Hvis der stadig er uafgjort, flytter holdet med den yngste spiller først.

I må gerne passere et felt, hvor det andet holds figur står, men I må ikke slutte jeres træk der. Hvis jeres træk ville ende der, stopper I ét felt før.

5.4 Hver gang I passerer eller lander på en by med en postkort- eller magnetbrik, samler I den op og får point. Bevæg jer langs ruterne mellem byerne. Hver linje og hver bycirkel på pladen tæller som 1 felt. Beslut sammen, hvilken retning I vil gå.

Efter hver runde tjekker I, om et hold har nået 10 point eller mere. Hvis ja, vinder det hold. Hvis ikke, fjern alle søgemarkører fra spillepladen, læg de brugte søgekort i afkastbunken, og start næste runde (**5.1**).

POINT OG UAFGJORT

Hvis begge hold når mindst 10 point, vinder holdet med flest point.

Hvis der stadig er uafgjort, vinder holdet med flest magnetbrikker (runde).

Hvis det stadig ikke afgør resultatet, deler begge hold sejren.

6. ALTERNATIVE SPILVARIANTER

MEGA LØB: Hvis I vil, kan I forlænge spillet Spy Guy Europa og øge antallet af point, der kræves for at vinde: til 12, 14 eller endda 16 point!

6.1 NY START: Efter at have placeret brikker og dannet hold, bestemmes det tilfældigt, hvilket hold starter. Derefter placerer hvert hold deres figur på et valgfrit tomt byfelt.

Oversættelse lavet med støtte fra AI-værktøjer.

SV

Läs denna regelbok samtidigt som du följer illustrationerna i den bifogade broschyren.

Dela upp er i två lag och tävla i ett lopp om turisttroféer utspridda över Europas städer. Samla vykort och magneter för att få poäng. Det första laget som når 10 poäng vinner Den stora Europaresan!

1. INNEHÅLL

1.1 spelbräde **1.2** 25 vykortsmarker **1.3** 9 magnetmarker **1.4** timglas

1.5 2 spelpjäser med baser **1.6** 14 sökmarkörer **1.7** 56 sökkort

2. FÖRBEREDELSER

Sätt ihop spelbrädet och placera det på en plan yta. Lägg timglaset bredvid spelbrädet.

2.1 Placera rektangulära marker (vykort) på alla stadsfält markerade med nummer 1 och runda marker (magneter) på stadsfält markerade med nummer 2.

Vykortdesign påverkar inte spelupplägget.

2.2 Dela upp er i två lag. Varje lag tar en spelpjäs och sökmarkörer i vald färg. Placera spelpjäserna på startfälten (guld-röda). Ett lag börjar i Porto (Portugal), det andra i Rovaniemi (Finland).

2.3 Blanda sökkorten och lägg dem i en nedåtvänd kortlek.

3. SÖKKORT

För att besöka så många europeiska städer som möjligt måste ni hitta föremål som är gömda på spelbrädet. Ju fler ni hittar, desto snabbare rör sig er spelpjäs! Föremålen ni ska leta efter visas på sökkorten.

3.1 Detta är föremålet ni just nu letar efter. Föremålet på kortet ser exakt likadant ut som på spelbrädet: samma form och färg.

3.2 Detta är koden för föremålet i Spy Guy och Spy Girl filer. Den sista siffran i koden visar hur många sådana föremål som finns på spelbrädet. I denna version av spelet förekommer varje föremål exakt 7 gånger på spelbrädet.

4. MAGNET- OCH VYKORTSMARKER

Det lag som först når 10 poäng vinner Den stora Europaresan. Varje vykortsmarker är värd 1 poäng och varje magnetmarker är värd 2 poäng.

4.1 Varje gång er spelpjäs stannar på eller passerar en stad med en marker tar ni den och lägger till den i er samling.

5. SPELETS GÅNG

Spelet spelas i rundor. I varje runda letar ni efter gömda föremål och flyttar er spelpjäs längs spelbrädet.

5.1 Båda lagen drar och visar ett sökkort. Kortet visar vilket föremål ert lag ska leta efter denna runda.

5.2 Vänd omedelbart timglaset.

5.3 Leta på spelbrädet efter föremålen från ert kort. När någon hittar ett placerar ni en sökmarkörer på det. När tiden är slut slutar ni leta. Ni får inte längre placera sökmarkörer på brädet. Varje lag räknar hur många föremål de har hittat och flyttar sin spelpjäs framåt lika många steg.

Det lag som hittat flest föremål flyttar först. Om båda lagen hittat lika många börjar laget med färre poäng. Om det fortfarande är lika börjar laget med den yngsta spelaren.

Ni får passera ett fält där motståndarens spelpjäs står, men ni får inte avsluta ert drag där. Om ert drag skulle sluta där stannar ni ett steg före.

5.4 Varje gång ni passerar eller stannar på en stad med en vykorts- eller magnetmarker samlar ni in den och får poäng. Följ vägarna som förbinder städerna. Varje linje och varje stadscirkel på spelbrädet räknas som 1 steg. Bestäm tillsammans vilken riktning ni vill ta.

Efter varje runda kontrollerar ni om något lag har nått 10 poäng eller mer. Om ja vinner det laget. Om inte, ta bort alla sökmarkörer från spelbrädet, lägg använda sökkort i kasshögen och börja nästa runda (**5.1**).

POÄNG OCH OAVGJORT

Om båda lagen når minst 10 poäng vinner laget med flest poäng.

Om det fortfarande är oavgjort vinner laget med flest magnetmarker (runda).

Om det fortfarande inte avgör resultatet delar båda lagen segern.

6. ALTERNATIVA SPELVARIANTER

MEGA LOPP: Om ni vill kan ni förlänga spelet Spy Guy Europa och öka antalet poäng som krävs för att vinna – till 12, 14 eller till och med 16 poäng!

6.1 NY START: Efter att ha placerat ut marker och bildat lag bestämmer ni slumpmässigt vilket lag som börjar. Därefter placerar varje lag sin spelpjäs på valfritt tomt stadsfält.

Översättning skapad med stöd av AI-verktyg.

NO

Les disse reglene mens du følger illustrasjonene i den vedlagte brosjyren.

Del dere inn i to lag og konkurrer i et kappløp om turisttrofeer som er spredt over europeiske byer. Samle postkort og magneter for å få poeng. Det første laget som når 10 poeng vinner Det store Europa-racet!

1. INNHOLD

1.1 spillbrett **1.2** 25 postkortbrikker **1.3** 9 magnetbrikker **1.4** timeglass

1.5 2 figurer med baser **1.6** 14 søkemarkører **1.7** 56 søkekort

2. FORBEREDELSER

Sett sammen spillbrettet og legg det på en flat overflate. Plasser timeglasset ved siden av brettet.

2.1 Legg rektangulære brikker (postkort) på alle byfelter merket med tallet 1, og runde brikker (magneter) på byfelter merket med tallet 2.

Mønsteret på postkortene har ingen betydning for spillet.

2.2 Del dere inn i to lag. Hvert lag tar én figur og søkemarkører i valgt farge. Plasser figurene på startfeltene (gull-røde). Ett lag starter i Porto (Portugal), det andre i Rovaniemi (Finland).

2.3 Bland søkekortene og legg dem i en bunke med baksiden opp.

3. SØKEKORT

For å besøke så mange europeiske byer som mulig må dere finne gjenstander som er skjult på spillbrettet. Jo flere dere finner, desto raskere beveger figuren deres seg! Gjenstandene dere skal lete etter vises på søkekortene.

3.1 Dette er gjenstanden dere leter etter nå. Gjenstanden på kortet ser helt lik ut som på brettet: samme form og farge.

3.2 Dette er koden for gjenstanden i Spy Guy og Spy Girl filer. Det siste tallet i koden viser hvor mange slike gjenstander som finnes på brettet. I denne versjonen av spillet finnes hver gjenstand nøyaktig 7 ganger på brettet.

4. MAGNET- OG POSTKORTBRIKKER

Laget som først når 10 poeng vinner Det store Europa-racet. Hvert postkort er verdt 1 poeng, og hver magnet er verdt 2 poeng.

4.1 Hver gang figuren deres lander på eller passerer en by med en brikke, tar dere den og legger den til samlingen deres.

5. SPILLETS GANG

Spillet spilles i runder. I hver runde leter dere etter skjulte gjenstander og flytter figuren deres langs spillbrettet.

5.1 Begge lag trekker og avslører ett søkekort. Kortet viser hvilken gjenstand laget deres skal lete etter denne runden.

5.2 Snu timeglasset med én gang.

5.3 Let på brettet etter gjenstandene fra kortet deres. Når noen finner en, legger dere en søkemarkører på den. Når tiden er ute, stopper dere å lete. Dere kan ikke lenger plassere søkemarkører på brettet. Hvert lag teller hvor mange gjenstander de har funnet og flytter figuren sin frem like mange felt.

Laget som har funnet flest gjenstander flytter først. Hvis begge lag har funnet like mange, flytter laget med færrest poeng først. Hvis det fortsatt er likt, flytter laget med den yngste spilleren først.

Dere kan passere et felt der motstanderens figur står, men dere kan ikke avslutte trekket der. Hvis trekket deres ville ende der, stopper dere ett felt før.

5.4 Hver gang dere passerer eller lander på en by med en postkort- eller magnetbrikke, samler dere den og får poeng. Følg rutene som forbinder byene. Hver linje og hver bysirkel på brettet teller som 1 felt. Bestem sammen hvilken retning dere vil gå.

Etter hver runde sjekker dere om et lag har nådd 10 poeng eller mer. Hvis ja, vinner det laget. Hvis ikke, fjern alle søkemarkører fra spillbrettet, legg brukte søkekort i kastebunken og start neste runde (**5.1**).

POENG OG UAVGJORT

Hvis begge lag når minst 10 poeng, vinner laget med flest poeng.

Hvis det fortsatt er uavgjort, vinner laget med flest magnetbrikker (runde).

Hvis det fortsatt ikke avgjør resultatet, deler begge lag seieren.

6. ALTERNATIVE SPILLVARIANTER

MEGA-RACE: Hvis dere vil, kan dere forlenge spillet Spy Guy Europa og øke antallet poeng som kreves for å vinne til 12, 14 eller til og med 16 poeng!

6.1 NY START: Etter at brikkene er plassert og lagene er dannet, avgjør dere tilfeldig hvilket lag som starter. Deretter plasserer hvert lag figuren sin på et valgfritt tomt byfelt.

Oversettelse laget med støtte fra AI-verktøy.

FI

Lue nämä säännöt samalla kun seuraat mukana olevan esitteen kuvitusta.

Jakautukaa kahteen joukkueeseen ja kilpailkaa turistipalkinnoista, jotka on ripoteltu eri puolille Euroopan kaupunkeja. Kerätkää postikortteja ja magneetteja saadaksenne pisteitä. Ensimmäinen joukkue, joka saavuttaa 10 pistettä, voittaa Suuren Euroopan kilvan!

1. SISÄLTÖ

1.1 pelilauta **1.2** 25 postikorttimerkkiä **1.3** 9 magneettimerkkiä

1.4 tiimalasi **1.5** 2 pahvihahmoa jalustoineen **1.6** 14 etsintämerkkiä

1.7 56 etsintäkorttia

2. VALMISTELU

Kokoa pelilauta ja aseta se tasaiselle alustalle. Laita tiimalasi pelilaudan viereen.

2.1 Aseta suorakulmaiset merkit (postikortit) kaikkiin kaupunkiruutuihin, joissa on numero 1, ja pyöreät merkit (magnetit) kaupunkiruutuihin, joissa on numero 2.

Postikorttisuunnittelu ei vaikuta pelattavuuteen.

2.2 Jakautukaa kahteen joukkueeseen. Jokainen joukkue ottaa yhden hahmon sekä valitsemansa väriset etsintämerkit. Asettakaa hahmot aloitusruutuihin (kulta-punainen). Toinen joukkue aloittaa Portosta (Portugali), toinen Rovaniemeltä (Suomi).

2.3 Sekoita etsintäkortit ja muodosta niistä kuvapuoli alaspäin oleva pakka.

3. ETSINTÄKORTIT

Jotta voitte vierailla mahdollisimman monessa Euroopan kaupungissa, teidän on löydettävä pelilaudalle piilotettuja esineitä. Mitä enemmän löydätte, sitä nopeammin hahmonne etenee! Etsittävät esineet on esitetty etsintäkorteissa.

3.1 Tämä on esine, jota parhaillaan etsitte. Kortissa oleva esine näyttää täsmälleen samalta kuin pelilaudalla: sama muoto ja väri.

3.2 Tämä on esineen koodi Spy Guy ja Spy Girl tiedostoissa. Koodin viimeinen numero kertoo, kuinka monta tällaista esinettä pelilaudalla on. Tässä peliversiossa jokainen esine esiintyy pelilaudalla täsmälleen 7 kertaa.

4. MAGNEETTI- JA POSTIKORTTIMERKIT

Joukkue, joka ensimmäisenä saavuttaa 10 pistettä, voittaa Suuren Euroopan kilvan. Jokainen postikorttimerkki on 1 pisteen arvoinen ja jokainen magneettimerkki 2 pisteen arvoinen.

4.1 Aina kun hahmonne pysähtyy kaupunkiin, jossa on merkki, tai kulkee sen kautta, ottakaa merkki ja lisätkää se kokoelmaanne.

5. PELIN KULKU

Peli pelataan kierroksina. Jokaisella kierroksella etsitte piilotettuja esineitä ja liikutatte hahmoanne pelilaudalla.

5.1 Molemmat joukkueet nostavat yhden etsintäkortin ja paljastavat sen. Kortti kertoo, mitä esinettä joukkueenne etsii tällä kierroksella.

5.2 Kääntäkää tiimalasi heti.

5.3 Etsikää pelilaudalta kortissa olevia esineitä. Kun joku löytää sellaisen, asettakaa joukkueenne merkki sen päälle. Kun aika loppuu, lopettakaa etsiminen. Etsintämerkkejä ei saa enää asettaa pelilaudalle. Jokainen joukkue laskee löytämänsä esineet ja siirtää hahmoaan eteenpäin saman määrän ruutuja.

Joukkue, joka on löytänyt enemmän esineitä, siirtyy ensin. Jos molemmat joukkueet löysivät saman määrän, ensin liikkuu joukkue, jolla on vähemmän pisteitä. Jos tilanne on edelleen tasan, aloittaa joukkue, jossa on nuorin pelaaja.

Voitte kulkea ruudun läpi, jossa toisen joukkueen hahmo on, mutta ette voi päättää siirtoanne siihen. Jos siirtonne päättyisi siihen, pysähtykää yksi ruutu ennen.

5.4 Aina kun kuljette kaupungin läpi tai pysähdytte kaupunkiin, jossa on postikortti- tai magneettimerkki, keräätte sen ja saatte pisteitä. Liikkukaa kaupunkeja yhdistäviä reittejä pitkin. Jokainen viiva ja jokainen kaupungin ympyrä pelilaudalla lasketaan yhdeksi ruuduksi. Päättäkää yhdessä, mihin suuntaan liikutte.

Jokaisen kierroksen jälkeen tarkistakaa, onko joku joukkue saavuttanut 10 pistettä tai enemmän. Jos on, kyseinen joukkue voittaa. Jos ei, poistakaa kaikki etsintämerkit pelilaudalta, laittakaa käytetyt etsintäkortit poistopinoon ja aloittakaa seuraava kierros (**5.1**).

PISTEET JA TASATILANNE

Jos molemmat joukkueet saavuttavat vähintään 10 pistettä, enemmän pisteitä saanut joukkue voittaa.

Jos tilanne on edelleen tasan, voittaa joukkue, jolla on enemmän magneettimerkkejä (pyöreitä).

Jos tasatilanne ei vieläkään ratkea, molemmat joukkueet jakavat voiton.

6. VAIHTOEHTOISET PELITAVAT

MEGA RACE: Halutessanne voitte pidentää Spy Guy Europa -peliä ja nostaa voittamiseen vaadittavien pisteiden määrän 12:een, 14:ään tai jopa 16:een!

6.1 UUSI ALKU: Kun merkit on asetettu ja joukkueet muodostettu, päättäkää sattumanvaraisesti, kumpi joukkue aloittaa. Sen jälkeen jokainen joukkue asettaa hahmonsa mihin tahansa vapaaseen kaupunkiruutuun.

Käännös luotu tekoälytyökalujen tuella.

NL

Lees deze spelregels terwijl je de illustraties in de bijgevoegde brochure volgt.

Vorm twee teams en neem het tegen elkaar op in een race om toeristische trofeeën die verspreid liggen over Europese steden. Verzamel ansichtkaarten en magneten om punten te verdienen. Het eerste team dat 10 punten bereikt, wint De Grote Europese Race!

1. INHOUD

1.1 spelbord **1.2** 25 ansichtkaartfiches **1.3** 9 magneetfiches **1.4** zandloper

1.5 2 pionnen met standaards **1.6** 14 zoekmarkeerders **1.7** 56 zoekkaarten

2. VOORBEREIDING

Zet het spelbord in elkaar en leg het op een vlakke ondergrond. Plaats de zandloper naast het bord.

1.1 Leg rechthoekige fiches (ansichtkaarten) op alle stadsvelden met nummer 1 en ronde fiches (magneten) op stadsvelden met nummer 2.

Het ontwerp van de ansichtkaart heeft geen invloed op de gameplay.

2.2 Verdeel de spelers in twee teams. Elk team neemt één pion en de zoekmarkeerders in een gekozen kleur. Plaats de pionnen op de startvelden (goud-rood). Eén team begint in Porto (Portugal), het andere in Rovaniemi (Finland).

2.3 Schud de zoekkaarten en leg ze als een gedekte stapel neer.

3. ZOEKKAARTEN

Om zoveel mogelijk Europese steden te bezoeken, moet je voorwerpen vinden die op het spelbord verborgen zijn. Hoe meer je vindt, hoe sneller je pion vooruitgaat! De voorwerpen die je moet zoeken staan op de zoekkaarten.

3.1 Dit is het voorwerp waar je momenteel naar zoekt. Het voorwerp op de kaart ziet er precies hetzelfde uit als op het bord: dezelfde vorm en kleur.

3.2 Dit is de code van het voorwerp in de dossiers van Spy Guy en Spy Girl. Het laatste cijfer van de code geeft aan hoeveel van deze voorwerpen op het bord staan. In deze versie van het spel komt elk voorwerp precies 7 keer op het bord voor.

4. MAGNEET- EN ANSICHTKAARTFICHES

Het team dat als eerste 10 punten behaalt, wint De Grote Europese Race. Elke ansichtkaart is 1 punt waard en elke magneet 2 punten.

4.1 Wanneer je pion op een stad met een fiche landt of erlangs beweegt, neem je dat fiche en voeg je het toe aan je verzameling.

5. SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in rondes. In elke ronde zoeken jullie naar verborgen voorwerpen en verplaatsen jullie je pion over het spelbord.

5.1 Beide teams trekken en onthullen één zoekkaart. De kaart geeft aan naar welk voorwerp jullie team deze ronde moet zoeken.

5.2 Draai onmiddellijk de zandloper om.

5.3 Zoek op het bord naar de voorwerpen van jullie kaart. Wanneer iemand er één vindt, legt hij of zij een zoekmarker erop. Wanneer de tijd om is, stop je met zoeken. Je mag geen nieuwe zoekmarkeerders meer plaatsen. Elk team telt hoeveel voorwerpen het heeft gevonden en verplaatst zijn pion zoveel velden vooruit.

Het team dat meer voorwerpen heeft gevonden, verplaatst eerst. Als beide teams evenveel hebben gevonden, begint het team met minder punten. Als er nog steeds een gelijke stand is, begint het team met de jongste speler.

Je mag door een veld lopen waar de pion van het andere team staat, maar je mag daar niet eindigen. Als je daar zou eindigen, stop je één veld ervoor.

5.4 Wanneer je een stad met een ansichtkaart- of magneetfiche passeert of erop landt, neem je het fiche en scoor je punten. Beweeg langs de routes tussen de steden. Elke lijn en elke stadscirkel op het bord telt als 1 veld. Beslis samen welke richting je kiest.

Na elke ronde controleer je of een team 10 punten of meer heeft bereikt. Zo ja, dan wint dat team. Zo niet, verwijder alle zoekmarkeerders van het bord, leg de gebruikte zoekkaarten op de aflegstapel en begin de volgende ronde (**5.1**).

PUNTENTELLING EN GELIJKSPEL

Als beide teams minstens 10 punten bereiken, wint het team met de meeste punten.

Bij een gelijke stand wint het team met de meeste magneetfiches (ronde fiches).

Als de stand nog steeds gelijk is, delen beide teams de overwinning.

6. ALTERNATIEVE SPELVARIANTEN

MEGA RACE: Als je wilt, kun je het spel Spy Guy Europa verlengen en het aantal punten dat nodig is om te winnen verhogen naar 12, 14 of zelfs 16 punten!

6.1 NIEUWE START: Nadat de fiches zijn geplaatst en de teams zijn gevormd, bepaal je willekeurig welk team begint. Daarna plaatst elk team zijn pion op een willekeurig leeg stadsveld naar keuze.

Vertaling gemaakt met de ondersteuning van AI hulpmiddelen.

CS

Při čtení těchto pravidel sledujte také ilustrace v přiložené brožuře.

Rozdělte se do dvou týmů a soutěžte v závodě o turistické trofeje rozmístěné po evropských městech. Sbírejte pohlednice a magnetky a získávejte body. První tým, který dosáhne 10 bodů, vyhrává Velký evropský závod!

1. OBSAH

1.1 herní plán **1.2** 25 žetonů pohlednic **1.3** 9 žetonů magnetek **1.4** přesýpací hodiny

1.5 2 figurky se stojánky **1.6** 14 značek hledání **1.7** 56 karet hledání

2. PŘÍPRAVA HRY

Sestavte herní plán a položte jej na rovný povrch. Přesýpací hodiny umístěte vedle plánu.

2.1 Na všechna města označená číslem 1 položte obdélníkové žetony (pohlednice) a na města označená číslem 2 kulaté žetony (magnety).

Vzhled pohlednic nemá žádný vliv na hratelnost.

2.2 Rozdělte se do dvou týmů. Každý tým si vezme jednu figurku a značky hledání ve zvolené barvě. Figurky postavte na startovní pole (zlato-červené). Jeden tým začíná v Portu (Portugalsko), druhý v Rovaniemi (Finsko).

2.3 Zamíchejte karty hledání a vytvořte z nich balíček lícem dolů.

3. KARTY HLEDÁNÍ

Abyste navštívili co nejvíce evropských měst, musíte najít předměty ukryté na herním plánu. Čím více jich najdete, tím rychleji se vaše figurka posune! Předměty, které hledáte, jsou zobrazeny na kartách hledání.

3.1 Toto je předmět, který právě hledáte. Předmět na kartě vypadá stejně jako na herním plánu: má stejný tvar i barvu.

3.2 Toto je kód předmětu v archivech Spy Guy a Spy Girl. Poslední číslo kódu ukazuje, kolik těchto předmětů je na herním plánu. V této verzi hry se každý předmět na plánu objevuje přesně 7krát.

4. ŽETONY MAGNETEK A POHLEDNIC

Tým, který jako první získá 10 bodů, vyhrává Velký evropský závod. Každý žeton pohlednice má hodnotu 1 bodu a každý žeton magnetky má hodnotu 2 bodů.

4.1 Kdykoli vaše figurka vstoupí do města s žetonem nebo jím projde, vezměte si tento žeton a přidejte jej do své sbírky.

5. PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na kola. V každém kole budete hledat skryté předměty a posouvat svou figurku po herním plánu.

5.1 Oba týmy si vezmou jednu kartu hledání a otočí ji. Karta určuje, jaký předmět bude váš tým v tomto kole hledat.

5.2 Okamžitě otočte přesýpací hodiny.

5.3 Hledejte na herním plánu předměty z vaší karty. Když někdo nějaký najde, položte na něj značku vašeho týmu. Jakmile vyprší čas, přestaňte hledat. Další značky hledání už nelze na plán pokládat. Každý tým spočítá nalezené předměty a posune svou figurku o stejný počet polí vpřed.

Tým, který našel více předmětů, se posouvá jako první. Pokud oba týmy našly stejný počet, začíná tým s menším počtem bodů. Pokud je stále shoda, začíná tým s nejmladším hráčem.

Můžete projít polem obsazeným figurkou soupeřova týmu, ale nemůžete na něm svůj tah ukončit. Pokud by tam váš tah skončil, zastavte se o jedno pole dříve.

5.4 Kdykoli projdete nebo vstoupíte do města s žetonem pohlednice nebo magnetky, vezmete si jej a získáte body. Pohybujte se po cestách spojujících města. Každá čára i každé městské kolečko na plánu se počítá jako 1 pole. Společně se rozhodněte, kterým směrem se vydáte.

Po každém kole zkontrolujte, zda některý tým dosáhl 10 nebo více bodů. Pokud ano, tento tým vyhrává. Pokud ne, odstraňte všechny značky hledání z herního plánu, odhoďte použité karty hledání a začněte další kolo (**5.1**).

BODOVÁNÍ A REMÍZA

Pokud oba týmy dosáhnou alespoň 10 bodů, vyhrává tým s vyšším počtem bodů.

Pokud je stále shoda, vyhrává tým s větším počtem žetonů magnetek (kulatých).

Pokud ani to nerozhodne, oba týmy sdílejí vítězství.

6. ALTERNATIVNÍ VARIANTY HRY

MEGA ZÁVOD: Pokud chcete, můžete hru Spy Guy Europa prodloužit a zvýšit počet bodů potřebných k vítězství na 12, 14 nebo dokonce 16 bodů!

6.1 NOVÝ ZAČÁTEK: Po rozmístění žetonů a vytvoření týmů náhodně určete, který tým začne. Poté každý tým umístí svou figurku na libovolné prázdné město podle svého výběru.

Překlad vytvořen s podporou nástrojů umělé inteligence.

SK

Pri čítaní týchto pravidiel sledujte aj ilustrácie v priloženej brožúre.

Rozdeľte sa do dvoch tímov a súťažte v pretekoch o turistické trofeje rozmiestnené po európskych mestách. Zbierajte pohľadnice a magnetky a získavajte body. Prvý tím, ktorý dosiahne 10 bodov, vyhráva Veľké európske preteky!

1. OBSAH

1.1 herný plan **1.2** 25 žetónov pohľadníc **1.3** 9 žetónov magnetiek **1.4** presýpacie hodiny

1.5 2 figúrky so stojanmi **1.6** 14 značiek hľadania **1.7** 56 kariet hľadania

2. PRÍPRAVA HRY

Zostavte herný plán a položte ho na rovný povrch. Presýpacie hodiny umiestnite vedľa plánu.

2.1 Na všetky mestá označené číslom 1 položte obdĺžnikové žetóny (pohľadnice) a na mestá označené číslom 2 okrúhle žetóny (magnety).

Vzhľad pohľadníc nemá žiadny vplyv na hrateľnosť

2.2 Rozdeľte sa do dvoch tímov. Každý tím si vezme jednu figúrku a značky hľadania vo zvolenej farbe. Figúrky postavte na štartovacie polia (zlato-červené). Jeden tím začína v Porte (Portugalsko), druhý v Rovaniemi (Fínsko).

2.3 Zamiešajte karty hľadania a vytvorte z nich balíček lícom nadol.

3. KARTY HĽADANIA

Aby ste navštívili čo najviac európskych miest, musíte nájsť predmety ukryté na hernom pláne. Čím viac ich nájdete, tým rýchlejšie sa vaša figúrka posunie! Predmety, ktoré hľadáte, sú zobrazené na kartách hľadania.

3.1 Toto je predmet, ktorý práve hľadáte. Predmet na karte vyzerá rovnako ako na hernom pláne: má rovnaký tvar aj farbu.

3.2 Toto je kód predmetu v archívoch Spy Guy a Spy Girl. Posledné číslo kódu ukazuje, koľko takýchto predmetov sa nachádza na hernom pláne. V tejto verzii hry sa každý predmet na pláne objavuje presne 7-krát.

4. ŽETÓNY MAGNETIEK A POHĽADNÍC

Tím, ktorý ako prvý získa 10 bodov, vyhráva Veľké európske preteky. Každý žetón pohľadnice má hodnotu 1 bodu a každý žetón magnetky má hodnotu 2 bodov.

4.1 Kedykoľvek vaša figúrka vstúpi do mesta so žetónom alebo ním prejde, vezmite si tento žetón a pridajte ho do svojej zbierky.

5. PRIEBEH HRY

Hra sa hrá na kolá. V každom kole budete hľadať skryté predmety a posúvať svoju figúrku po hernom pláne.

5.1 Oba tímy si vezmú jednu kartu hľadania a otočia ju. Karta určuje, aký predmet bude váš tím v tomto kole hľadať.

5.2 Okamžite otočte presýpacie hodiny.

5.3 Hľadajte na hernom pláne predmety z vašej karty. Keď niekto nejaký nájde, položte naň značku vášho tímu. Keď čas vyprší, prestaňte hľadať. Ďalšie značky hľadania už nemožno na plán ukladať. Každý tím spočíta nájdené predmety a posunie svoju figúrku o rovnaký počet polí dopredu.

Tím, ktorý našiel viac predmetov, sa posúva ako prvý. Ak oba tímy našli rovnaký počet, začína tím s menším počtom bodov. Ak je stále zhoda, začína tím s najmladším hráčom.

Môžete prejsť políčkom obsadeným figúrkou súperovho tímu, ale nemôžete na ňom ukončiť svoj ťah. Ak by tam váš ťah skončil, zastavte sa o jedno pole skôr.

5.4 Kedykoľvek prejdete alebo vstúpite do mesta so žetónom pohľadnice alebo magnetky, vezmete si ho a získate body. Pohybujte sa po cestách spájajúcich mestá. Každá čiara a každý mestský kruh na pláne sa počíta ako 1 pole. Spoločne sa rozhodnite, ktorým smerom sa vydáte.

Po každom kole skontrolujte, či niektorý tím dosiahol 10 alebo viac bodov. Ak áno, tento tím vyhráva. Ak nie, odstráňte všetky značky hľadania z herného plánu, odhoďte použité karty hľadania a začnite ďalšie kolo (**5.1**).

BODOVANIE A REMÍZA

Ak oba tímy dosiahnu aspoň 10 bodov, vyhráva tím s vyšším počtom bodov.

Ak je stále remíza, vyhráva tím s väčším počtom žetónov magnetiek (okrúhlych).

Ak ani to nerozhodne, oba tímy zdieľajú víťazstvo.

6. ALTERNATÍVNE VARIANTY HRY

MEGA PRETEKY: Ak chcete, môžete hru Spy Guy Europa predĺžiť a zvýšiť počet bodov potrebných na víťazstvo na 12, 14 alebo dokonca 16 bodov!

6.1 NOVÝ ŠTART: Po rozmiestnení žetónov a vytvorení tímov náhodne určte, ktorý tím začne. Potom každý tím umiestni svoju figúrku na ľubovoľné voľné mesto podľa vlastného výberu.

Preklad vytvorený s podporou nástrojov umelej inteligencie.

HU

Olvassátok a szabályokat, miközben követitek a mellékelt füzetben látható ábrákat.

Osszatok két csapatra, és versenyezzetek az európai városokban szétszórt turistatrófeákért. Gyűjtsetek képeslapokat és mágneseket, hogy pontokat szerezzetek. Az a csapat nyeri meg a Nagy Európai Versenyt, amelyik először eléri a 10 pontot!

1. TARTALOM

1.1 játéktábla **1.2** 25 képeslap zseton **1.3** 9 mágnes zseton **1.4** homokóra

1.5 2 figura talppal **1.6** 14 keresőjelölő **1.7** 56 keresőkártya

2. ELŐKÉSZÍTÉS

Állítsátok össze a játéktáblát, és helyezzétek egy sík felületre. Tegyétek a homokórát a játéktábla mellé.

2.1 Helyezzetek téglalap alakú zsetonokat (képeslapok) minden olyan városmezőre, amelyen az 1-es szám szerepel, és kerek zsetonokat (mágnesek) azokra a városmezőkre, amelyeken a 2-es szám szerepel.

A képeslapok megjelenése nincs hatással a játékmenetre.

2.2 Osszátok két csapatra a játékosokat. Mindkét csapat vegyen egy figurát és a választott színű keresőjelölőket. A figurákat helyezzétek a kezdőmezőkre (arany-piros). Az egyik csapat Portóból (Portugália), a másik Rovaniemi városából (Finnország) indul.

2.3 Keverjétek meg a keresőkártyákat, majd alakítsatok ki egy lefelé fordított paklit.

3. KERESŐKÁRTYÁK

Ahhoz, hogy minél több európai várost látogassatok meg, meg kell találnotok a játéktáblán elrejtett tárgyakat. Minél többet találtok, annál gyorsabban halad a figurátok! A keresendő tárgyak a keresőkártyákon láthatók.

3.1 Ez az a tárgy, amelyet éppen kerestek. A kártyán látható tárgy pontosan ugyanúgy néz ki, mint a játéktáblán: ugyanaz az alakja és színe.

3.2 Ez a tárgy kódja Spy Guy és Spy Girl aktáiban. A kód utolsó száma jelzi, hogy hány ilyen tárgy található a játéktáblán. Ebben a játékverzióban minden tárgy pontosan 7 alkalommal jelenik meg a játéktáblán.

4. MÁGNES ÉS KÉPESLAP ZSETONOK

Az a csapat nyer, amelyik először eléri a 10 pontot a Nagy Európai Versenyben. Minden képeslap zseton 1 pontot ér, minden mágnes zseton pedig 2 pontot.

4.1 Amikor a figurátok olyan városmezőre lép vagy azon halad át, amelyen zseton található, vegyétek fel, és tegyétek a gyűjteményetekbe.

5. A JÁTÉK MENETE

A játék körökre oszlik. Minden körben rejtett tárgyakat kerestek, majd előre léptek a játéktáblán.

5.1 Mindkét csapat húz és felfordít egy keresőkártyát. A kártya megmutatja, melyik tárgyat kell keresnetek ebben a körben.

5.2 Azonnal fordítsátok meg a homokórát.

5.3 Keressétek meg a játéktáblán a kártyán szereplő tárgyakat. Ha valaki talál egyet, tegyetek rá egy jelölőt a csapatotok színében. Amikor lejár az idő, abba kell hagyni a keresést. Ekkor már nem helyezhettek új keresőjelölőket a táblára. Mindkét csapat megszámolja a megtalált tárgyakat, és annyi mezőt lép előre a figurájával.

Az a csapat lép először, amelyik több tárgyat talált. Ha ugyanannyit találtatok, akkor az a csapat lép először, amelyiknek kevesebb pontja van. Ha még mindig döntetlen az állás, akkor az a csapat kezd, amelyikben a legfiatalabb játékos van.

Áthaladhattok azon a mezőn, ahol a másik csapat figurája áll, de nem fejezhetitek be ott a lépéseteket. Ha oda érnétek, álljatok meg egy mezővel korábban.

5.4 Amikor áthaladtok vagy megálltok egy olyan városmezőn, ahol képeslap vagy mágnes zseton van, felveszitek azt, és pontokat szereztek. A városokat összekötő útvonalakon haladjatok. A játéktáblán minden vonal és minden városkör 1 mezőnek számít. Közösen döntsétek el, melyik irányba haladtok tovább.

Minden kör végén ellenőrizzétek, hogy valamelyik csapat elérte-e a 10 vagy több pontot. Ha igen, az a csapat nyer. Ha nem, távolítsátok el az összes keresőjelölőt a játéktábláról, dobjátok el a használt keresőkártyákat, majd kezdődik a következő kör (**5.1**).

PONTOZÁS ÉS DÖNTETLEN

Ha mindkét csapat eléri legalább a 10 pontot, az a csapat nyer, amelyiknek több pontja van.

Ha még mindig döntetlen az állás, az a csapat nyer, amelyiknek több mágnes zsetonja (kerek) van.Ha ez sem dönt, akkor a két csapat közösen nyer.

6. ALTERNATÍV JÁTÉKVÁLTOZATOK

MEGA VERSENY: Ha szeretnétek, meghosszabbíthatjátok a Spy Guy Europa játékot, és növelhetitek a győzelemhez szükséges pontok számát 12-re, 14-re vagy akár 16-ra!

6.1 ÚJ KEZDÉS: Miután a zsetonokat elhelyeztétek és a csapatokat kialakítottátok, véletlenszerűen döntsétek el, melyik csapat kezd. Ezután mindkét csapat egy tetszőleges üres városmezőre helyezi a figuráját.

A fordítás a mesterséges intelligencia eszközeinek támogatásával készült.

RO

Citiți acest regulament urmărind în același timp ilustrațiile din broșura atașată.

Împărțiți-vă în două echipe și concurați într-o cursă pentru trofee turistice răspândite prin orașele Europei. Colectați cărți poștale și magneți pentru a câștiga puncte. Prima echipă care ajunge la 10 puncte câștigă Marea Cursă Europeană!

1. CONȚINUT

1.1 tablă de joc **1.2** 25 jetoane carte poștală **1.3** 9 jetoane magnet **1.4** clepsidră

1.5 2 pioni cu suporturi **1.6** 14 markere de căutare **1.7** 56 cărți de căutare

2. PREGĂTIREA JOCULUI

Asamblați tabla de joc și așezați-o pe o suprafață plană. Puneți clepsidra lângă tablă.

2.1 Așezați jetoanele dreptunghiulare (cărți poștale) pe toate spațiile de oraș marcate cu numărul 1 și jetoanele rotunde (magneți) pe spațiile de oraș marcate cu numărul 2.

Aspectul cărților poștale nu are niciun impact asupra jocului.

2.2 Împărțiți jucătorii în două echipe. Fiecare echipă ia un pion și markerele de căutare într-o culoare aleasă. Așezați pionii pe spațiile de start (auriu-roșu). O echipă începe în Porto (Portugalia), iar cealaltă în Rovaniemi (Finlanda).

2.3 Amestecați cărțile de căutare și formați un pachet cu fața în jos.

3. CĂRȚI DE CĂUTARE

Pentru a vizita cât mai multe orașe europene trebuie să găsiți obiecte ascunse pe tabla de joc. Cu cât găsiți mai multe, cu atât pionul vostru se va deplasa mai repede! Obiectele pe care trebuie să le căutați sunt indicate pe cărțile de căutare.

3.1 Acesta este obiectul pe care îl căutați în acest moment. Obiectul de pe carte arată exact la fel ca cel de pe tablă: aceeași formă și aceeași culoare.

3.2 Acesta este codul obiectului din dosarele lui Spy Guy și Spy Girl. Ultima cifră a codului indică de câte ori apare acel obiect pe tablă. În această versiune a jocului fiecare obiect apare pe tablă exact de 7 ori.

4. JETOANE MAGNET ȘI CARTE POȘTALĂ

Echipa care ajunge prima la 10 puncte câștigă Marea Cursă Europeană. Fiecare jeton carte poștală valorează 1 punct, iar fiecare jeton magnet valorează 2 puncte.

4.1 Ori de câte ori pionul vostru ajunge într-un oraș cu un jeton sau trece prin el, luați jetonul și adăugați-l la colecția voastră.

5. DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jocul se desfășoară în runde. În fiecare rundă veți căuta obiecte ascunse și veți muta pionul pe tablă.

5.1 Ambele echipe trag și dezvăluie o carte de căutare. Cartea arată ce obiect trebuie să caute echipa voastră în această rundă.

5.2 Întoarceți imediat clepsidra.

5.3 Căutați pe tablă obiectele de pe cartea voastră. Când cineva găsește unul, plasați un marker al echipei pe acel obiect. Când timpul se termină, opriți căutarea. Nu mai puteți plasa markere de căutare pe tablă. Fiecare echipă numără câte obiecte a găsit și își mută pionul înainte cu același număr de spații.

Echipa care a găsit mai multe obiecte se mută prima. Dacă ambele echipe au găsit același număr, începe echipa cu mai puține puncte. Dacă egalitatea persistă, începe echipa care are cel mai tânăr jucător.

Puteți trece printr-un spațiu ocupat de pionul celeilalte echipe, dar nu vă puteți opri acolo. Dacă mutarea voastră s-ar termina acolo, opriți-vă cu un spațiu înainte.

5.4 Ori de câte ori treceți sau ajungeți într-un oraș cu un jeton carte poștală sau magnet, îl colectați și câștigați puncte. Deplasați-vă pe traseele care leagă orașele. Fiecare linie și fiecare cerc de oraș de pe tablă contează ca 1 spațiu. Decideți împreună direcția în care mergeți.

După fiecare rundă verificați dacă vreo echipă a ajuns la 10 puncte sau mai mult. Dacă da, acea echipă câștigă. Dacă nu, îndepărtați toate markerele de căutare de pe tablă, aruncați cărțile de căutare folosite și începeți runda următoare (**5.1**).

PUNCTAJ ȘI EGALITATE

Dacă ambele echipe ajung la cel puțin 10 puncte, câștigă echipa cu mai multe puncte.

Dacă egalitatea persistă, câștigă echipa cu mai multe jetoane magnet (rotunde).

Dacă nici așa nu se decide câștigătorul, ambele echipe împart victoria.

6. VARIANTE ALTERNATIVE DE JOC

MEGA CURSĂ: Dacă doriți, puteți prelungi jocul Spy Guy Europa și puteți crește numărul de puncte necesare pentru victorie la 12, 14 sau chiar 16 puncte!

6.1 START NOU: După plasarea jetoanelor și formarea echipelor, decideți aleatoriu ce echipă începe. Apoi fiecare echipă își plasează pionul pe orice oraș liber ales.

Traducere realizată cu sprijinul instrumentelor de inteligență artificială.


SPY GUY
SPY GIRL

Game designer/ Autor/ Gioco progettato da/ Spildesigner/ Speldesigner/ Spilldesigner/ Pelisuunnittelija/ Spelontwerper/ Autor hry/ Autor hry/ Játéktervező/ Designer de jocuri:
Mariusz Majchrowski

Illustrations, graphic design/ Bilder, grafische Gestaltung/ Illustrazioni e grafica/ Illustrationer, grafisk design/ Illustrationer, grafisk design/ Illustrasjoner, grafisk design/ Kuvitukset, graafinen suunnittelu/ Illustraties, grafisch ontwerp/ Ilustrace, grafický design/ Ilustrácie, grafický dizajn/ Illusztrációk, grafikai tervezés/ Ilustrații, design grafic:
Michał Ambrzykowski, Izabela Szwaba, Kamila Mrożek-Zielińska

Team/ Team/ Squadra/ Hold/ Team/ Team/ Joukkue/ Team/ Tým/ Tím/ Csapat/ Echipa:
Maksymilian Dikti, Katarzyna Goliszewska, Paulina Kortas, Aleksandra Dłuska, Krystian Munia, Zuzanna Staniszewska, Przemysław Błażejak

Technical development/ Technische Gestaltung/ Sviluppo tecnico/ Teknisk udvikling/ Teknisk untveckling/ Teknisk utvikling/ Tekninen kehitys/ Technische ontwikkeling/ Technický vývoj/ Technický vývoj/ Technikai fejlesztés/ Dezvoltare tehnică:
Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niesłuchowska

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



1/2
03120