RODZINA Treflików

SPY GUY

instrukcja

SPRAWDŹ WIDEOINSTRUKCJĘ

m sukcesem! Ko
nięty ze znajdującego
ńskiego. Zarówno Mruczek, jak i
styna Pąkla, znajdują się już spowrotem w domu
oje odmawiają udzielenia komentarza na temat
istniałej sytuacji.

SERIA ZUCHWAŁYCH KRADZIEŻY W TREFLIKOWIE!

ebieskich
dzenie w
Miecki
dę Norberta
o całe 1,5
uż zapowiada
obietnic, co
alę zwycięstwa

tego, który nam
- komentuje
rzej (lat 47)

Na właścicieli lokalnych sklepów padł blady strach. W ostatnim tygodniu w ponad 10 lokalach doszło do zuchwałych kradzieży w środku dnia! Świadkowie zeznają, że przestępstw dokonuje przebiegły Doktor Moritz. Policja jest jednak bezradna, a zuchwały złodziej dalej pozostaje na wolności! Oczy całego Treflikowa zwrócone są na Spy Guya – tylko on jest w stanie odnaleźć Doktora Moritza i pokrzyżować jego plany!

CEL GRY

Wcielacie się w postać Spy Guya – superdetektywa, który strzeże prawa i porządku w Treflikowie. Waszym zadaniem jest złapanie Doktora Moritza, zanim ten dostanie się do portu i ucieknie z miasta. Jeśli zdołacie go dogonić, wygrywacie!

SPY GUY

ELEMENTY GRY

PRZYGOTOWANIE GRY

Ułóżcie planszę na stole lub podłodze tak, by zbudować tor gry.

Pionek Spy Guya ustawcie na pierwszym polu toru, w miejscu oznaczonym jego wizerunkiem.

Klepsydrę i znaczniki poszlak umieśćcie obok planszy.

Pionek Doktora Moritza umieśćcie na jednym z oznaczonych pól.
W zależności od tego, w ile osób gracie, ustawcie pionek na polu 1, 2, 3 albo 4.

Karty poszlak potasujcie i stwórzcie z nich zakrytą talię (obrazkami poszlak do dołu).

KARTY POSZLAK

By złapać Doktora Moritza, razem ze Spy Guyem musicie odnaleźć jak najwięcej poszlak poukrywanych w całym mieście. Im więcej ich odnajdziecie, tym szybciej wasz pionek dogoni uciekającego złoczyńcę. Przedmioty, które musicie odnaleźć, umieszczone zostały na kartach poszlak.

To jest dowód, którego aktualnie poszukujecie.

Liczba śladów buta informuje was, o ile pól do przodu porusza się Doktor Moritz w swojej turze.

Numer dowodu w aktach Spy Guya. Nie ma wpływu na grę.

SPY GUY radzi:

ROZGRYWKA

Spy Guy jest grą kooperacyjną, w której wszyscy kierujecie ruchami detektywa. Rozgrywka składa się z serii naprzemiennie występujących po sobie tur Spy Guya i Doktora Moritza. Grę rozpoczyna Spy Guy.

TURA SPY GUYA

Odsłońcie ze stosu jedną kartę poszlak. Wskazuje ona przedmiot, którego w tej turze musicie szukać na planszy.

Od razu po odkryciu karty obróćcie klepsydrę.

I Wszyscy wypatrujcie na planszy poszukiwanego przedmiotu. Będzie występował w więcej niż jednym miejscu. Jeżeli któremuś z was uda się go wypatrzyć, kładzie na nim znacznik poszlak.

II Gdy piasek w klepsydrze się przesypie, poszukiwania się kończą! Nie możecie już dokładać kolejnych znaczników.

III Policzcie, ile poszukiwanych przedmiotów udało się wam znaleźć. Przesuńcie pionek Spy Guya o tyle samo pól w kierunku Doktora Moritza.

IV Zdejmijcie wszystkie znaczniki poszlak z planszy.

TURA DOKTORA MORITZA

Spójrzcie na odkrytą w turze Spy Guya kartę poszlak. Przesuńcie pionek Doktora Moritza o tyle pól w stronę portu, ile śladów butów widnieje na karcie.

SKRÓT!

Podczas gry Spy Guy może wykorzystać swoją znajomość miasta, by skrócić sobie drogę w pogoni za Doktorem Moritzem. Jeśli na początku tury Spy Guya wasz pionek stoi na polu ze strzałką, to możecie skorzystać z 3-polowego skrótu, zamiast iść naokoło. Na skrócie Spy Guy porusza się w ten sam sposób, jak na pozostałych polach planszy (to znaczy, że za każdy znaleziony przedmiot porusza się o jedno pole do przodu).

ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli Doktor Moritz dojdzie do ostatniego pola planszy, wchodzi na statek i ucieka z miasta. Spy Guy nie zdołał go złapać i przegrywacie.

Jeśli Spy Guy zdoła dogonić Doktora Moritza albo go przegoni w drodze do portu, udało wam się złapać złodzieja i wygrywacie!

POSZLAKI

Dla ułatwienia poniżej znajdziecie tabelę, która wskazuje ile razy każda z poszlak występuje na planszy. Powodzenia w poszukiwaniach!

Autor gry: Mariusz Majchrowski
Ilustracje, opracowanie graficzne: Michał Ambrzykowski
Zespół: Patryk Gęsiak, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak.
Korekta i redakcja: Izabela Dawidowicz
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

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