

# SPY GUY

## PIRAMIDA

### INSTRUKCJA



## Odkryto zaginioną piramidę Trefhotepa IV!

Tymczasem przebiegły Doktor Moritz wykradł archeologom mapę prowadzącą do piramidy i pragnie zagarnąć dla siebie ukryte tam skarby. Na prośbę odkrywców Spy Guy próbuje go powstrzymać! Nie jest to proste – droga do skarbcza usiana jest mnóstwem pułapek!



6+



2-4



20-30 min

## CEL GRY

Wcielacie się w postać Spy Guya, superdetektywa. Musicie złapać Moritza, nim ten pierwszy dotrze do skarbcza i ukradnie stamtąd wszystkie skarby. Jeśli zdążycie go dogonić, wygrywacie!

SPY  
GUY



## ELEMENTY GRY



56 kart poszlak



10 znaczników poszlak



klepsydra



przestrzenna  
plansza



6 żetonów  
piramidy



2 pionki  
z podstawkami

# ZŁOŻENIE PLANSZY

Przed pierwszą rozgrywką złożcie planszę według poniższej instrukcji.

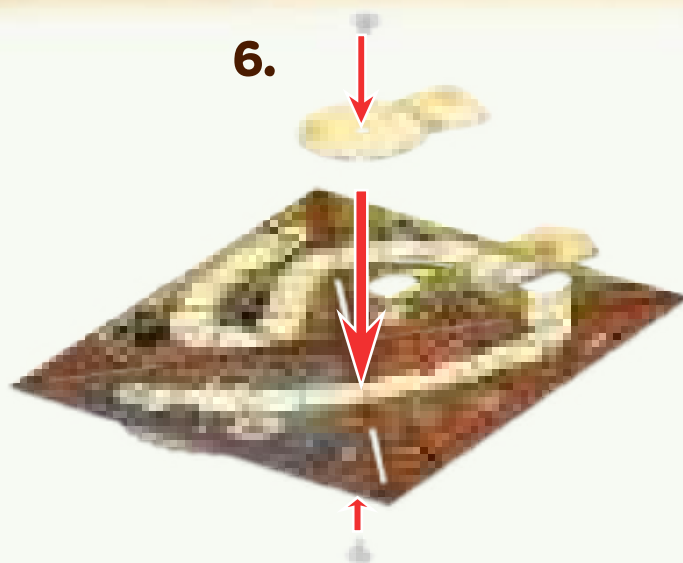
## ETAP 1







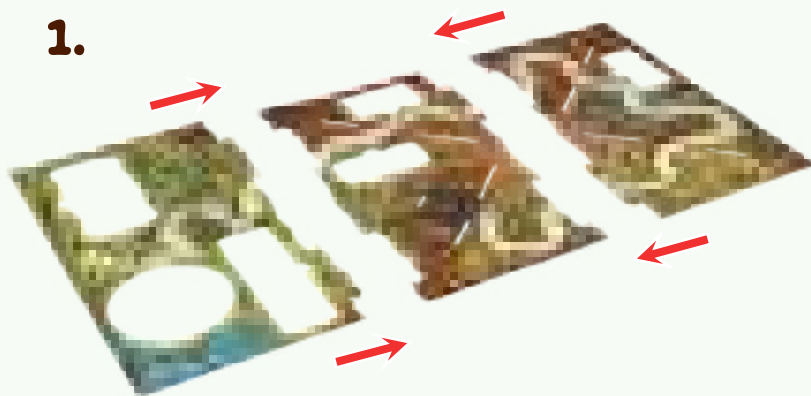
6.



ETAP 2



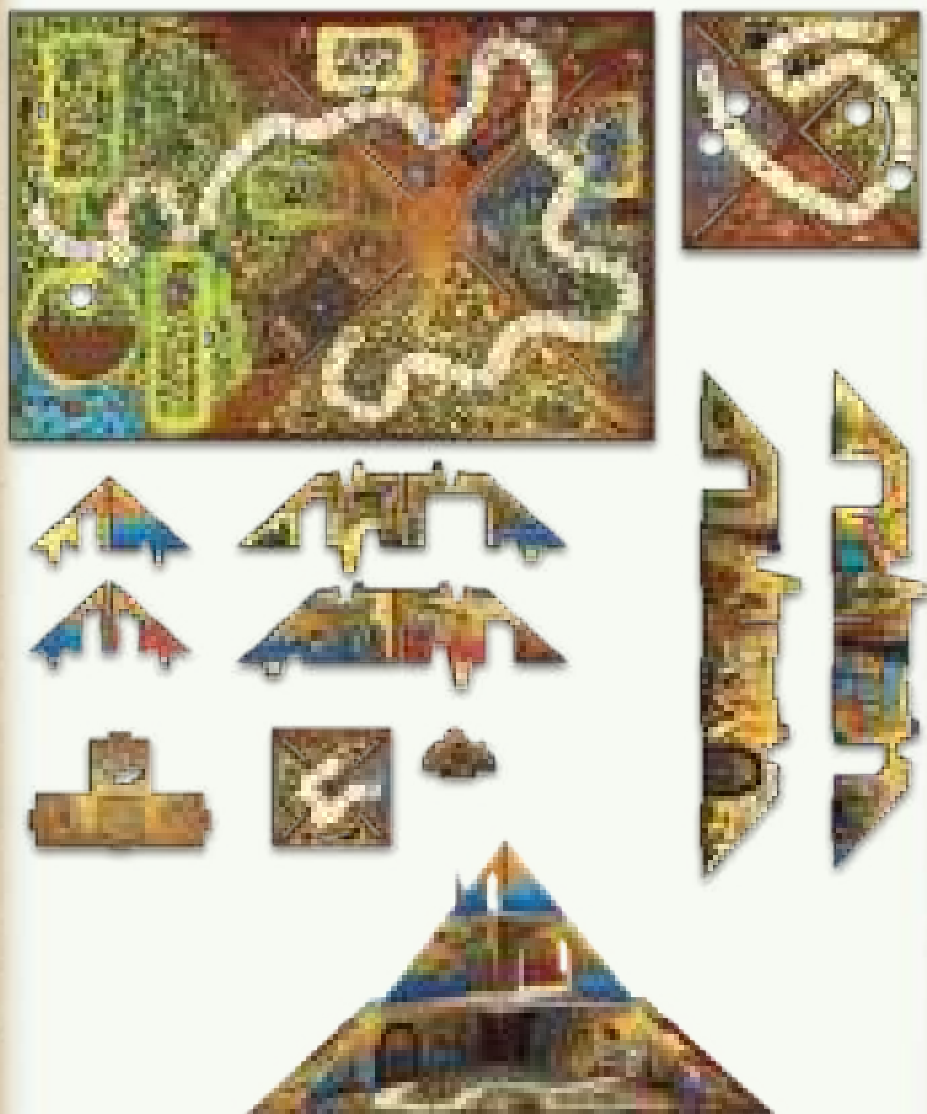
1.



2.

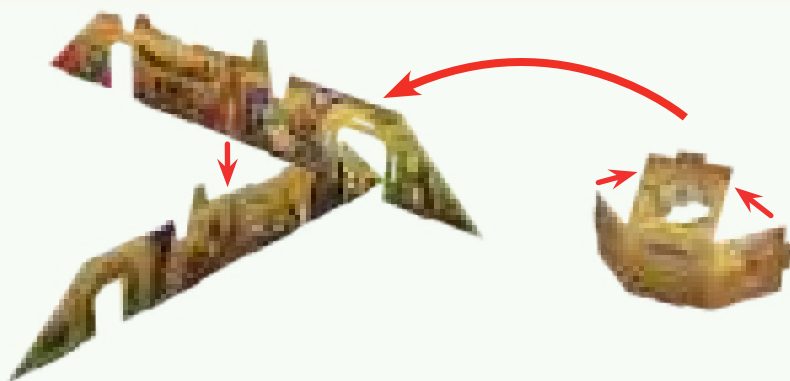


### ETAP 3



**Składając planszę zwróćcie uwagę, że z każdej strony piramida składa się z komnat w innym kolorze - niebieskim, czerwonym, żółtym lub zielonym. Podczas składania spójrzcie na kolory ścian i podłóg poszczególnych elementów, dzięki czemu szybciej przygotujecie piramidę do gry!**

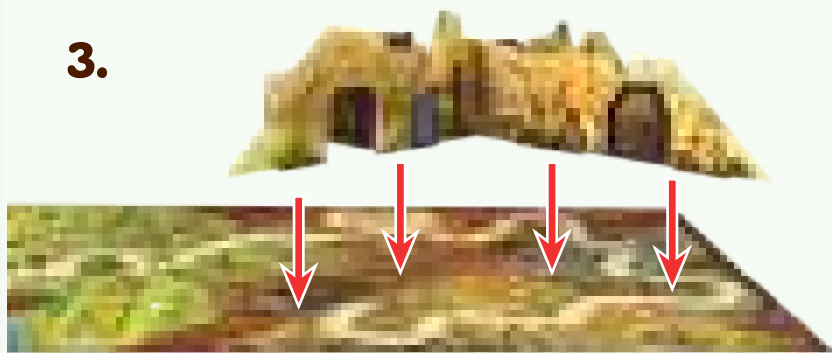
**1.**



**2.**



**3.**







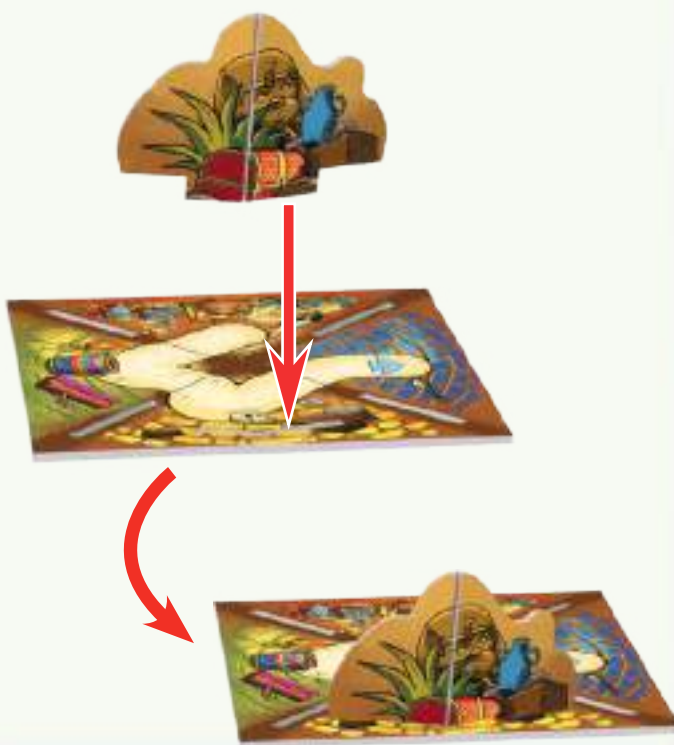
4.

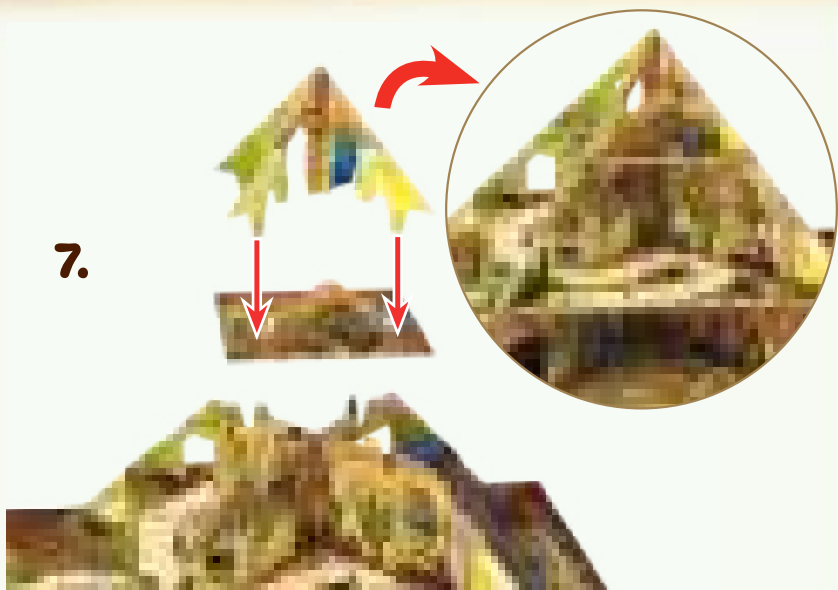


5.



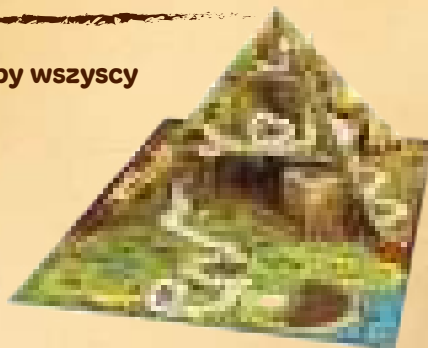
6.





# PRZYGOTOWANIE GRY

Ułóżcie planszę na stole tak, aby wszyscy mieli do niej swobodny dostęp.



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



Klepsydre i znaczniki poszlak umieśćcie obok planszy.



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



Pionek Moritza umieśćcie na jednym z oznaczonych pól. W zależności od liczby graczy, ustawcie

pionek na polu albo .



Żetony piramidy rozłóżcie dookoła planszy, dowolną stroną do góry.



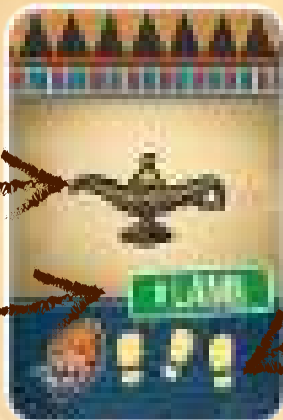
# KARTY POSZLAK

Aby złapać Doktora Moritza, razem ze Spy Guyem musicie odnaleźć jak najwięcej poszlak poukrywanych na planszy. Im więcej ich odnajdziecie, tym szybciej dogonicie uciekającego złoczyńcę. Przedmioty, które musicie odnaleźć, umieszczone zostały na kartach poszlak.

To jest poszlaka, której aktualnie poszukujecie.

Numer dowodu w aktach Spy Guya. Jego ostatnie cyfry podpowiedzą Wam, ile takich poszlak jest ukrytych na całej planszy.

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



**SPY GUY  
RADZI:**

Pamiętajcie – przedmiot na karcie poszlak zawsze wygląda identycznie jak na planszy. Ma ten sam kształt i kolor.



## ROZGRYWKA

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

### TURA SPY GUYA

Odłóżcie 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 wypatrzeć, kładzie na nim znacznik poszlak.



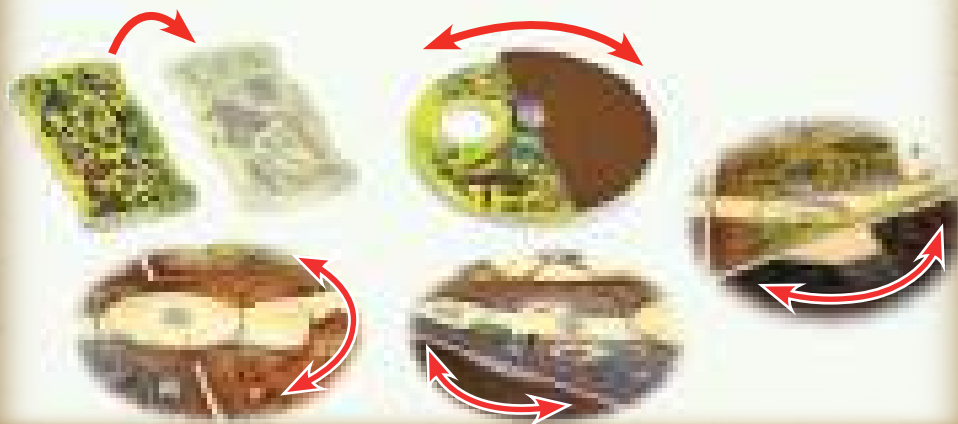
**II** Gdy piasek w klepsydrze się przesypie, poszukiwania się kończą! Nie możecie już dokładać kolejnych znaczników.



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

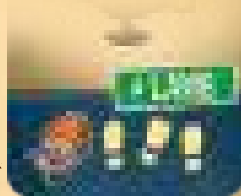
**IV** Zdejmijcie wszystkie znaczniki poszlak z planszy.

**Uwaga** – niektóre poszlaki zostały ukryte przed wzrokiem nieuważnych detektywów! Aby odnaleźć wszystkie kopie danej poszlaki, będziecie musieli manipulować elementami planszy i odstaniać jak najwięcej poszukiwanych obiektów. Niestety odstąpienie jednych poszlak spowoduje zakrycie innych, więc w kolejnej rundzie będziecie musieli ponownie sprawdzić, czy w zakamarkach piramidy nie ukryły się dodatkowe wskazówki!



## TURA MORITZA

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



## PORUSZANIE SIĘ PO PLANSZY

Zarówno Spy Guy, jak i Doktor Moritz poruszają się tym samym torem w stronę skarbcza znajdującego się na najwyższym poziomie piramidy. Gdy dowolny pionek przejdzie pole  lub zatrzyma się na nim, kontynuuje swój ruch od pola  znajdującego się na kolejnym piętrze. Oba pola traktujcie tak, jakby ze sobą sąsiadowały.



## ZAKOŃCZENIE GRY

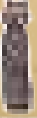
Jeśli Doktor Moritz dojdzie do skarbcza znajdującego się na ostatnim polu najwyższego poziomu piramidy, zabiera wszystkie skarby Treflhotepa IV i ucieka. Spy Guy nie zdołał go powstrzymać i przegrywa.

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



# POSZLAKI

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

|                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
|  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   |  10  |  6   |  10 |
|  5   |  7   |  10  |  9   |  5   |  8   |  8   |  9  |
|  6  |  5  |  5  |  5  |  5  |  6  |  6  |  5 |
|  5 |  5 |  5 |  6 |  6 |  5 |  6 |  5 |

Autor gry: Mariusz Majchrowski

Ilustracje i opracowanie graficzne: Michał Ambrzykowski

Wizualizacje: Przemysław Walczak

Zespół: Agnieszka Karewicz, Kamila Mrożek-Zielińska, Eryka Stachowska,  
Adam Strzelecki, Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak

Redakcja i korekta: Tomasz Hoga

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski



TREFL SA  
Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Polska  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)

02581