

SPY GUU

pomorskie

INSTRUKCJA



Smętek – kaszubski diabeł – wyruszył w trasę po całym województwie pomorskim, by psocić i utrudniać życie mieszkańcom. Zamienia drogowskazy, podkrada prawe skarpetki, płoszy ryby – a to tylko część jego psot. Jednak cały czas pozostaje nieuchwytny, nikt nie jest w stanie przytapać go na gorącym uczynku. Na pomoc rusza Spy Guy – superdetektyw, przed którym nikt nie ucieknie! Czy uda się mu powstrzymać Smętka, nim ten przemierzy cały region?



  
5+ 1-4 20 min

CEL GRY

Wcielacie się w postać Spy Guya – najlepszego detektywa w regionie. Waszym zadaniem jest złapanie Smętka – kaszubskiego diabła – nim ten przemierzy całe Pomorze, wprowadzając chaos w życie mieszkańców. Jeśli zdołacie go dogonić i powstrzymać, wygrywacie!



← SPY GUY

ELEMENTY GRY

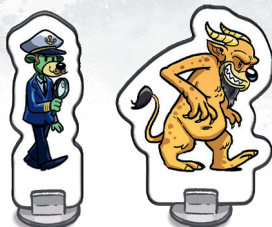
plansza



10 znaczników poszlak



56 kart poszlak



2 pionki z podstawkami



klepsydra

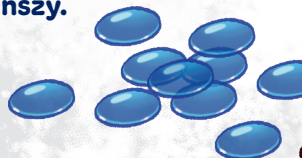
PRZYGOTOWANIE GRY

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



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

Klepsydrę i znaczniki poszlak potóście obok planszy.



Pionek Smętka umieśćcie na jednym z oznaczonych pól. W zależności od tego, w ile osób gracie, ustawcie pionek na polu



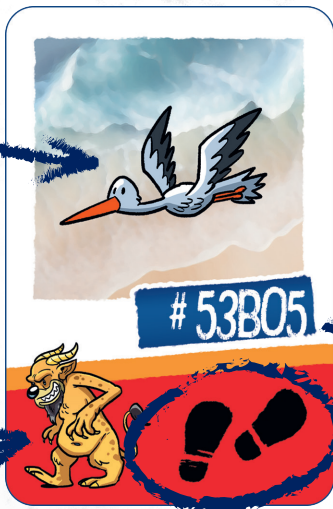
Karty poszlak potasujcie i stwórzcie z nich zakrytą talię (obrazkami do dołu).

KARTY POSZLAK

By złapać Smętka, razem ze Spy Guyem musicie odnaleźć jak najwięcej poszlak poukrywanych na planszy. Im więcej ich znajdziecie, tym szybciej Wasz pionek dogoni naszego uciekiniera. Przedmioty, które musicie odnaleźć, zostały umieszczone na kartach poszlak.

To jest poszlaka, której aktualnie poszukujecie.

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



Numer poszlaki w aktach Spy Guya. Ostatnie cyfry stanowią podpowiedź, ile takich poszlak jest ukrytych na planszy.

SPY GUY RADZI:

Pamiętajcie – przedmiot na karcie poszlak zawsze wygląda identycznie jak na planszy. Jest tego samego kształtu i koloru.



ROZGRYWKA

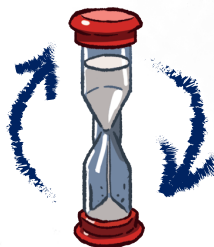
Spy Guy jest grą kooperacyjną, w której wszyscy kierujecie ruchami detektywa. Rozgrzywka składa się z serii naprzemiennie występujących po sobie tur Spy Guya i Smętka. Grę rozpoczyna Spy Guy.

TURA SPY GUYA

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



Od razu po odkryciu karty obróćcie klepsydrami.



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 Smętka.



IV Zdejmijcie z planszy wszystkie znaczniki poszlak.

TURA SMĘTKA

Spójrzcie na odkrytą w turze Spy Guya kartę poszlak. Przesuńcie Smętka o tyle pól do przodu, ile śladów butów widzicie na karcie.



ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli Smętek dojdzie do ostatniego pola na planszy, zdoła odwiedzić całe województwo pomorskie, uprzykrzając życie mieszkańcom. Spy Guy nie zdoła go powstrzymać i przegrywacie.



Jeśli Spy Guy zdoła dogonić Smętka albo go przegoni, nim ten ukończy swoją trasę, wygrywacie!



Autor gry Spy Guy i prowadzenie projektu: Mariusz Majchrowski

Ilustracje, opracowanie graficzne: Michał Ambrzykowski, Kamila Mrozek-Zielińska, Adam Strzelecki

Zespół: Agnieszka Karewicz, Dorota Kochanowska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk,

Agnieszka Walczak, Wojciech Zydel

Redakcja i korekta: Izabela Dawidowicz

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

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

Wizerunki postaci występujących w grze zostały stworzone z wykorzystaniem powszechnie przypisywanych im cech charakterystycznych w odniesieniu do wykonywanej za ich życia działalności i dokonanych zasług w lokalnej społeczności oraz regionie. Celem umieszczenia określonych postaci w grze jest upamiętnienie ich wpływu na rozwój tradycji oraz kultury regionu, a także rozpowszechnienie tych informacji, stanowiących dorobek historyczny, w formie gry edukacyjnej.

POSZLAKI

Na swojej drodze napotkacie wiele poszlak nawiązujących do przyrody, historii i kultury województwa pomorskiego. Przy każdym symbolu znajdziecie podpowiedź, ile razy dana poszlaka 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	 8	 5	 5	 10
 6	 6	 6	 5	 10	 6	 9	 8
 6	 6	 7	 6	 7	 6	 9	 5
 7	 5	 8	 7	 5	 5	 5	 6