

SPY GUY

GRA KARCIANA

2



5+



1+



10 min

Doktor Moritz po raz kolejny próbuje uciec, jednak Spy Guy jest już na jego tropie. Wraz z najlepszym detektywem na świecie znajdziecie odpowiednie poszlaki i złapiecie Doktora Moritza, nim ten na dobre ucieknie!



Spy Guy Gra karciana 2 to szybka gra obserwacyjna, w której wspólnie będziecie się starali złapać Doktora Moritza. Jak najszybciej odnajdziecie poszlakę, która łączy dwie karty. Im więcej poszlak odszukacie, tym większa szansa, że dogonicie złoczyńcę.

W kolejnej odsłonie gry znajdziecie 56 nowych kart, które można bez problemu łączyć z poprzednią częścią gry Spy Guy Gra karciana.



Jeżeli chcielibyście połączyć obie części Spy Guy Gra karciana, wystarczy, że przetasujecie razem dwie talie kart tak, by stworzyć z nich jeden stos.

Żeby ułatwić pakowanie kart z powrotem do właściwego pudełka, na rewersie talii Spy Guy Gra karciana 2 została umieszczona cyfra 2.

2

Elementy gry:

- 56 kart poszlak
- 2 pionki z podstawkami

Do gry będziecie potrzebować również minutnika. Możecie użyć timera z gry Spy Guy Hidden Objects, do pobrania za darmo z Google Play i AppStore.



Cel gry

Wcielacie się w Spy Guya – superdetektywa, który strzeże prawa i porządku. Waszym zadaniem jest dogonić Doktora Moritza, nim skończą się Wam karty poszlak. By tego dokonać, będziecie musieli odnaleźć serię identycznych poszlak, które łączą ze sobą dwie karty. Im więcej ich odzyskacie, tym szybciej dogonicie Doktora Moritza.

Przygotowanie gry

1. Potasujcie dokładnie wszystkie karty i stwórzcie z nich zakrytą talię.
2. Z jej wierzchu dobierzcie 10 kart i ułóżcie z nich tor gry, rewersami do góry. Na pierwszej karcie umieśćcie pionek Spy Guya, a na ostatniej – pionek Doktora Moritza. W ten sposób stworzycie tor pościgu.



3. Odliczcie kolejne 20 kart i zostawcie je w zakrytej talii na stole. Pozostałe karty możecie odłożyć do pudełka – nie przydadzą się w tej rozgrywce.
4. Z talii weźcie wierzchnią kartę i ją odkryjcie – od niej rozpoczniecie pierwszą rundę.



5. Ustawcie minutnik na 45 sekund – tyle w każdej rundzie będziecie mieli czasu na znalezienie jak największej liczby pasujących poszlak.

Rozgrywka

Gracie wspólnie i współpracujecie ze sobą. Włączcie minutnik i odkryjcie wierzchnią kartę z talii, a następnie połóżcie ją obok odkrytej wcześniej karty poszlak.



Waszym zadaniem jest znalezienie 1 poszlaki, która występuje na obu odkrytych kartach. Na każdej parze 2 dowolnych kart znajduje się dokładnie jedna wspólna poszlaka.



Gdy ktoś z Was odnajdzie wspólną poszlakę, musi ją nazwać i wskazać na obu kartach.

Wtedy zakrywacie pierwszą kartę i odkrywacie następną kartę z talii, by powtórzyć poszukiwania.

Teraz szukacie jednakowego elementu dla drugiej i trzeciej karty, a gdy go znajdziecie – zakrywacie wcześniej odkrytą kartę i odkrywacie następną.



Szukacie poszlak do momentu, gdy skończy się Wam wyznaczony czas. Następnie przesuniecie pionek Spy Guya o tyle kart w prawo, ile zasłoniłicie kart w tej rundzie.

Potem – jeśli macie dwie odkryte karty na stole – zakryjcie wcześniejszą kartę. Dołączcie wszystkie zakryte karty do toru pościgu (od strony pionka Doktora Moritza) tak, by go przedłużyć.

Na koniec rundy przesuniecie pionek Doktora Moritza o 2 karty, oddalając go od pionka Spy Guya.



Rozpocznijcie kolejną rundę – ostatnia odkryta karta z poprzedniej tury będzie pierwszą kartą w następnej.

Podczas gry może się wydarzyć, że w chwili przesunięcia pionka Doktora Moritza nie będzie odpowiedniej liczby kart, o które można go przesunąć. Przesuńcie go wtedy o tyle pól, ile to możliwe.

Zakończenie gry

W momencie, gdy Spy Guy dotrze do karty, na której stoi Doktor Moritz (albo przejdzie przez nią), udało się Wam dogonić złoczyńcę i wygrywacie.

Jeśli talia poszlak się wyczerpała i nie możecie już dołożyć kolejnej karty, a Doktor Moritz nie został złapany – daliście mu uciec i przegrywacie.



Zwiększcie poziom wyzwania!

Jeśli gra wydaje się Wam za łatwa, na koniec każdej rundy przesuniecie pionek Doktora Moritza o **3 karty**, zamiast o 2. Dzięki temu w każdej turze będziecie musieli odnaleźć większą liczbę poszlak, by go dogonić.



Przykładowa runda

Ania i Wojtek rozpoczynają pierwszą rundę. Przygotowali tor pościgu, ustawiając na jego końcach odpowiednie pionki. Z talii poszlak odślonili pierwszą kartę, a następnie włączyli minutnik. Odkrywają drugą kartę. Ania znajduje kosz, który występuje na obu kartach.



Zakrywa pierwszą (wcześniej odkrytą) kartę i odkrywa kolejną. Ania znajduje kość, która występuje na obu kartach.



Następnie znów zakrywa wcześniejszą kartę i odkrywa kolejną. Na obu Wojtek odnajduje cebule, ponownie zakrywa kartę i odkrywa kolejną.



W tym momencie Ani i Wojtkowi kończy się czas. Mają 3 zakryte karty, przesuwają więc pionek Spya Guya o 3 karty w prawo. Następnie zasłaniają przedostatnią odkrytą kartę i wszystkie 4 zakryte karty umieszczają z prawej strony toru pościgu. Przesuwają pionek Doktora Moritza o 2 karty. Mogą teraz rozpocząć kolejną rundę.



Autor gry: Adam Strzelecki i Mariusz Majchrowski
Ilustracje i opracowanie graficzne: Michał Ambrzykowski
Zespół: Adam Świercz, Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska,
Kamila Mrozek-Zielińska, Katarzyna Goliszewska, Oliwia Baranowska
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 GdyniaPolska
www.trefl.com

02817