

SPY GUU KOSMOS

INSTRUKCJA



Doktor Moritz skradł prezent przeznaczony dla pozaziemskiej cywilizacji! Na szczęście tropem złodzieja wyruszył już Spy Guy – międzygalaktycznej sławy superdetektyw, który przy użyciu nowoczesnego sprzętu śledzącego ściga nikczemnego doktora. Pomóżcie Spy Guyowi złapać Moritza, by zapobiec kosmicznemu konfliktowi.



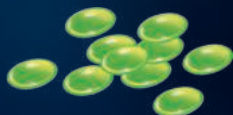
CEL GRY

Wcielacie się w postać Spy Guya – superdetektywa. Waszym zadaniem jest złapanie Doktora Moritza, nim ten zbierze specjalne paliwo do swej rakiety i dotrze do ostatniego pola na kosmicznym torze, uciekając wraz z podarunkiem. Jeśli zdołacie go dogonić, wygrywacie!

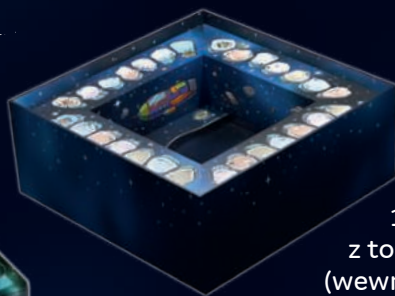
SPY
GUY



ELEMENTY GRY



10 znaczników poszlak



1 plansza z torem pościgu (wewnątrz pudełka)



56 kart poszlak



1 timer



1 znacznik paliwa Moritza



2 pionki z podstawkami



17 dwustronnych kafelków planszy

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóżcie losowo wszystkie kafelki planszy na podłodze lub stole tak, by były widoczne dla wszystkich graczy.



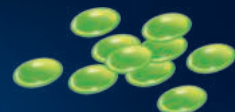
Pionek Spy Guya ustawcie na pierwszym polu toru, w miejscu oznaczonym jego wizerunkiem.



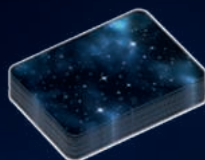
Pionek Doktora Moritza umieśćcie na polu oznaczonym jego wizerunkiem.



Znacznik paliwa do rakiety Moritza połóżcie na polu oznaczonym jego symbolem.



Timer i znaczniki poszlak umieśćcie w miejscu dostępnym dla wszystkich.



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

KARTY POSZLAK

By dogonić Moritza, razem ze Spy Guyem musicie jak najszybciej odnaleźć poszlaki poukrywane w najdalszych zakątkach kosmosu. Im więcej ich odnajdziecie, tym szybciej Wasz pionek dogoni nikczemnego doktora. Przedmioty, które musicie odnaleźć, umieszczone zostały na kartach poszlak.

To jest poszlaka, której aktualnie poszukujecie.

Numer dowodu w aktach Spy Guya. Ostatnia liczba jest podpowiedzią dla Was, ile takich poszlak znajduje się łącznie na wszystkich kafelkach planszy.



Liczba rakiet na karcie informuje was, o ile pól do przodu porusza się Doktor Moritz w swojej turze.

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 Doktora Moritza. Grę rozpoczyna Spy Guy.

TURA SPY GUYA

I Odsłońcie ze stosu jedną kartę poszlak. Wskazuje ona przedmiot, którego w tej turze musicie szukać na planszach. Od razu po odkryciu karty rozpoczynicie szukanie wylosowanej poszlaki.



II Wszyscy wypatrujcie na planszach poszukiwanego przedmiotu. Będzie występował w więcej niż jednym miejscu. Jeżeli komuś z Was uda się go wypatrzeć, kładzie na nim znacznik poszlak i naciska timer, który rozpoczyna odliczanie 5 sekund.

III Osoba, która odnajdzie na planszach kolejną poszlakę naciska timer ponownie, wydłużając czas na poszukiwania.



IV Gdy timer przestanie wydawać dźwięki, poszukiwania się kończą! Nie możecie już dokładać kolejnych znaczników.



V Policzcie, ile poszukiwanych przedmiotów udało się Wam znaleźć. Przesuńcie pionek Spy Guya o tyle samo pół zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zdejmijcie wszystkie znaczniki poszlak z plansz.

TURA DOKTORA MORITZA

Spójrzcie na odkrytą w turze Spy Guya kartę poszlak. Przesuńcie pionek Doktora Moritza o tyle pól zgodnie z ruchem wskazówek zegara, ile symboli rakiety widnieje na karcie.



Doktor Moritz nie może dotrzeć do rakiety bez paliwa, dlatego przy pierwszym okrążeniu omija zejście do swojego pojazdu i porusza się dalej.



Zdejmijcie znacznik paliwa, gdy Moritz przejdzie przez to pole lub na nim stanie. Teraz po wykonaniu drugiego okrążenia Moritz może odpalić swoją rakietę.



ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli Doktor Moritz zbierze z toru żeton paliwa i dojdzie do ostatniego pola, udało mu się dotrzeć do swojej rakiety. Spy Guy nie zdążył na czas i przegrywa. Jeśli Doktor Moritz zatrzyma się na tym samym polu lub prześcignie Spy Guya – również przegrywa.



Jeśli Spy Guy zdoła dogonić Doktora Moritza albo go przegoni w drodze do ostatniego pola, udało się Wam złapać złoczyńcę na czas i wygrywa – Spy Guy powstrzymał złoczyńcę!



INSTALACJA BATERII

- Wymagane baterie 3×AAA (brak w zestawie).
- Aby wymienić baterie, należy odkręcić śrubkę na spodzie przycisku i zdjąć pokrywę, odginając jej zaczep. Wyjąć zużyte baterie i włożyć nowe, z zachowaniem właściwej biegunowości (+ i -), a następnie zamknąć pokrywę baterii i dokręcić śrubkę dla bezpieczeństwa.



INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZNEGO UŻYWANIA BATERII

Symbol przekreślonego kosza na produktach i bateriach (lub na ich opakowaniach) oznacza, że nie mogą być usuwane razem z odpadami komunalnymi, ponieważ zawierają substancje szkodliwe dla środowiska i zdrowia ludzkiego. Symbole chemiczne Hg, Cd lub Pb (jeśli umieszczono) wskazują, że bateria zawiera rtęć (Hg), kadm (Cd) lub ołów (Pb) w ilościach wyższych od wartości wskazanych w dyrektywie dotyczącej baterii (2006/66/WE).

Pasek pod koszem oznacza, że produkt został wprowadzony na rynek po 13 sierpnia 2005 roku. Pomóż w ochronie środowiska przez odpowiednie usuwanie produktu i baterii.

Nie wyrzucaj baterii wraz z odpadami domowymi. Skontaktuj się z lokalnymi instytucjami, aby uzyskać informacje na temat metod recyklingu. Żywotność baterii jest ograniczona i zależy od warunków przechowywania zabawki.

OSTRZEŻENIE: Zużyte baterie należy natychmiast wyrzucić. Trzymaj nowe i zużyte baterie z dala od dzieci. Jeśli uważasz, że baterie mogły zostać połknięte lub umieszczone w jakiegokolwiek części ciała, natychmiast zasięgnij porady lekarskiej.

Produkt zasilany bateriami 3×AAA (wymienne) (BRAK W ZESTAWIE). Należy wymienić baterie alkaliczne, aby uzyskać najlepszą wydajność. Baterie mogą być wymieniane tylko przez osobę dorosłą. Nie mieszać starych i nowych baterii. Nie mieszać baterii alkalicznych, standardowych ani akumulatorów. Należy używać wyłącznie baterii tego samego typu. Należy zainstalować baterie tak, aby ich biegunowość była zgodna z oznaczeniami w komorze baterii. Nie zwierać zacisków zasilania. Należy usunąć wyczerpane baterie z komory baterii. Nie ładować baterii, chyba że są one do tego specjalnie przeznaczone. Nie stosować uszkodzonych baterii. Baterii nie wolno wrzucać do ognia i do środowiska naturalnego. Używanie akumulatorów nie jest zalecane ze względu na możliwość obniżenia wydajności. Akumulatorki mogą być ładowane tylko pod nadzorem osoby dorosłej. Akumulatorki należy wyjąć z zabawki przed ładowaniem. Nie ładować baterii jednorazowych. Baterie powinny być usunięte z zabawki, jeśli nie jest ona używana dłuższy czas.

POSZLAKI

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

							
9	8	4	7	6	6	5	4
							
5	6	5	4	5	5	6	5
							
6	10	6	7	5	5	5	5
							
6	6	5	4	6	4	6	6
							
6	8	8	6	5	5	5	8
							
9	7	8	6	7	6	7	6
							
5	10	5	6	4	8	7	10

Autor gry: Mariusz Majchrowski, Adam Świerszcz

Ilustracje, opracowanie graficzne: Kamila Mrożek-Zielińska

Zespół: Michał Ambrzykowski, Oliwia Baranowska, Katarzyna Goliszewska, Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska

Opracowanie techniczne: Aleksandra Niestuchowska, Grzegorz Traczykowski



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

02818