



SPY GUY

EUROPA

INSTRUKCJA



PRIORYTET
PRIORITAIRE



Wielki Europejski Wyścig!
Wyruszcie w podróż po Europie wraz ze Spy
Guy'em i Spy Girl!

Utwórzcie dwie drużyny i zmierzcie się
w wyścigu po turystyczne trofea rozsiane po
różnych europejskich miastach. Wybierajcie
trasę, szukajcie znajdziek i nie dajcie się
wyprzedzić w wyścigu po punkty!



7+



2+



20-30 min

CEL GRY

Dołączcie do drużyny Spy Guy'a
lub Spy Girl i przemierzajcie
Europę. Zdobyte pocztówki
i magnesy przyniosą Wam punkty,
a drużyna, która zdobędzie 10
punktów jako pierwsza, zwycięży
w tym Wielkim Europejskim
Wyścigu!

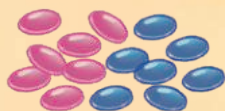


ELEMENTY GRY



2 pionki z podstawkami

plansza



14 znaczników
znajdziek



klepsydra



9 żetonów magnesów



25 żetonów pocztówek



56 kart znajdziek

PRZYGOTOWANIE GRY

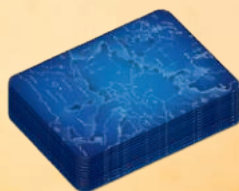
Złóżcie planszę przedstawiającą mapę Europy i połóżcie ją na stole lub podłodze. Mogą wam w tym pomóc oznaczenia z tyłu elementów.



Rozłóżcie na polach miast z numerem 1 żetony pocztówek (prostokątne), a na polach miast z numerem 2 żetony magnesów (okrągłe). Wzór na pocztówce nie ma znaczenia dla rozgrywki. Postawcie klepsydrę w pobliżu planszy.

Podzielcie się na dwie drużyny: Spy Guy'a i Spy Girl. Każda drużyna bierze pionki swojej drużyny oraz znaczniki znajdziek, w jednym, wybranym kolorze.

Losowo ustawcie pionki na polach startowych (złoto-czerwone pola). Jedna z drużyn rozpocznie rozgrywkę w Porto (Portugalia), a druga w Rovaniemi (Finlandia).



Karty znajdziek potasujcie i stwórzcie z nich zakrytą talię.

KARTY ZNAJDZIEK

By zwiedzić jak najwięcej europejskich miast, musicie odnaleźć jak najwięcej znajdziek poukrywanych na planszy. Im więcej ich odnajdziecie, tym szybciej wasz pionek będzie docierał do nowych miejsc. Przedmioty, które musicie odnaleźć, umieszczone zostały na kartach znajdziek.

To jest znajdzka, której aktualnie szukacie.



Kod znajdzki w aktach Spy Guy'a i Spy Girl.

Ostatnia liczba wskazuje ile znajdziek znajduje się na planszy. W tej wersji gry, każda znajdzka znajduje się na planszy dokładnie 7 razy.

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

ŻETONY MAGNESÓW I POCZTÓWEK

Wielki Europejski Wyścig wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie przynajmniej 10 punktów. Punkty zdobywacie poprzez zbieranie żetonów pocztówek i magnesów.

Za każdym razem, gdy staniecie na polu miasta, w którym znajduje się magnes lub pocztówka, możecie zabrać ten żeton z planszy i dodać do Waszej puli pamiątek. Każdy żeton pocztówki jest wart 1 punkt, a żeton magnesu 2 punkty.



ROZGRYWKA

Rozgrzywka w Spy Guy Europa trwa do momentu, aż któraś z drużyn zdobędzie co najmniej 10 punktów. W każdej rundzie będziecie szukali znajdziek i poruszali pionek Waszej drużyny po planszy Europy.

Każda runda składa się z sześciu następujących po sobie etapów:

- I** Obie drużyny dobierają i odkrywają po jednej karcie znajdziek. Karta wskazuje jakiej znajdzki będzie poszukiwać dana drużyna w tej rundzie.



- II** Od razu po odkryciu kart obróćcie klepsydrę.



- III** Teraz wszyscy wypatrujcie na planszy znajdziek z karty Waszej drużyny. Jeżeli któremuś z Was uda się wypatrzeć znajdkę, kładzie na niej znacznik.

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



- V** Każda z drużyn liczy, ile znajdziek ze swojej karty znalazła i porusza swój pionek o tyle pól na planszy. Ruch rozpoczyna drużyna, która w danej rundzie znalazła więcej znajdziek. Jeżeli w danej rundzie obie drużyny odnajdą taką samą ich liczbę, pierwsza porusza się ta, która ma mniej zdobytych punktów. Jeżeli obie drużyny mają tyle samo punktów, najpierw porusza się drużyna, w której jest najmłodszy gracz.

Możecie poruszać się przez pole, na którym stoi pionek drużyny przeciwnej, ale nie możecie zakończyć na nim ruchu. Jeżeli Wasz ruch miałby zakończyć się na polu, na którym stoi pionek drużyny przeciwnej, musicie zakończyć ruch na wcześniejszym polu.

Jeżeli zatrzymacie się na polu miasta lub przejdziecie przez pole miasta, na którym znajduje się żeton pocztówki lub magnesu, możecie go zebrać i zdobyć w ten sposób 1 lub 2 punkty.



Po planszy możecie poruszać się wzdłuż wyznaczonych ścieżek. Każda linia pomiędzy polami i okrągłe pole oznaczające miasto to jeden ruch pionka. Możecie dowolnie wybierać kierunek w jakim będziecie się poruszać, ale pamiętajcie, że decydujecie o tym jako drużyna. W przypadku różnicy zdań – głosujcie!



Po rozegranej rundzie sprawdźcie, czy któraś z drużyn zdobyła co najmniej 10 punktów. Jeśli tak, gra się kończy i ta drużyna wygrywa. Jeśli nie, zdejmijcie wszystkie znaczniki znajdziek z planszy, odłóżcie wykorzystane karty na stos kart odrzuconych i przejdźcie do następnej rundy (punkt I).

ODDATKOWE ZASADY DOTYCZĄCE PUNKTACJI I REMISÓW

Jeżeli obie drużyny zdobyły co najmniej 10 punktów, wygrywa ta, która zdobyła ich więcej.

Np. Jeżeli drużyna Spy Guy'a zdobyła 10 punktów, ale w tym samym czasie drużyna Spy Girl zdobyła 11, to gra się kończy i wygrywa drużyna Spy Girl.

W przypadku, gdy jest remis i obie drużyny skończyły grę z taką samą liczbą punktów, wygrywa ta drużyna, która zdobyła najwięcej żetonów magnesów. Jeśli remis nadal się utrzymuje, drużyny dzielą się zwycięstwem.

ALTERNATYWNE WARIANTY ROZGRYWKI

MEGA WYŚCIG

Jeżeli macie ochotę, możecie wydłużyć rozgrywkę w Spy Guy Europa i zwiększyć wymaganą do zwycięstwa liczbę punktów: do 12, 14 lub nawet 16 punktów!

NOWY START

W tym wariancie zamiast rozpoczynać grę w Porto i Rovaniemi, możecie wykorzystać alternatywne rozstawienie pionków. Po standardowym rozstawieniu żetonów na planszy i podziale na drużyny, wylosujcie, która drużyna rozstawi swój pionek jako pierwsza. Możecie umieścić pionki na dowolnych pustych polach miast.

