

RODZINA
Treflików

SPY GUU

ZIMOWA PRZYGODA



W Treflikowie trwa już przedświąteczna gorączka, jednak Spy Guy ma do rozwiązania kolejną sprawę! Musi jak najszybciej powstrzymać Berta, zanim ten dotrze do swojej maszyny i za jej pomocą ukradnie wszystkie bombki z Treflikowa. Czy Spy Guy wystarczająco szybko znajdzie poszlaki, które naprowadzą go na trop Berta?



Wcielacie się w postać Spy Guya – superdetektywa, który strzeże prawa i porządku w Treflikowie. Waszym zadaniem jest złapanie Berta, zanim ten dotrze do swojej maszyny i za jej pomocą ukradnie z miasta wszystkie bombki! Jeśli zdacie go dogonić – wygrywacie!

ELEMENTY GRY



28 kart
poszlak



2 pionki
z podstawkami



plansza



klepsydra



3 żetony do
potężenia gry
z wersją podstawową



10 bombek – znaczników poszlak

PRZYGOTOWANIE GRY

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

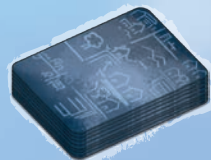


Pionek Spya Guya ustawcie na pierwszym polu toru, w miejscu oznaczonym jego wizerunkiem.



Pionek Berta ustawcie na polu z jego wizerunkiem.

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



Klepsydre i znaczniki poszlak umieśćcie obok planszy.

KARTY POSZLAK

By złapać Berta, razem ze Spya Guyem musicie odnaleźć jak najwięcej poszlak poukrywanych w całym mieście. Im więcej ich odnajdziecie, tym szybciej Wasz pionek dogoni uciekającego Berta. Przedmioty, które musicie odnaleźć, umieszczone zostały na kartach poszlak.

To jest dowód,
którego
aktualnie
poszukujecie.

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



Numer dowodu
w aktach Spy
Guya. Ostatnie
cyfry oznaczają,
ile maksymalnie
dowodów tego
typu możecie
odnaleźć
w Treflikowie.

**SPY GUY
radzi:**

PAMIĘTAJcie -
PRZEDMIOT
NA KARCIE POSZŁAK
ZAWSZE WYGLĄDA
IDENTYCZNIE
JAK NA PLANSZY. JEST
TEGO SAMEGO KSZTAŁTU
I KOLORU.



ROZGRYWKA

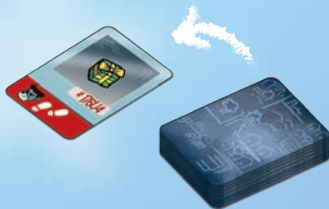
Spy Guy Zimowa Przygoda jest grą kooperacyjną, w której wszyscy kierujecie ruchami detektywa. Rozgrzywka składa się z serii naprzemiennie występujących po sobie tur Spy Guya i Berta. Grę rozpoczyna Spy Guy.

TURA SPY GUYA

Odstońcie z talii jedną kartę poszłak. Wskazuje ona przedmiot, którego w tej turze musicie poszukać 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 poszłak.



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 Berta.

IV Zdejmijcie wszystkie znaczniki poszlak z planszy.

V Jeśli Spy Guy nie dogonił lub nie przegonił Berta, rozegrajcie turę Berta.



TURA BERTA

Spójrzcie na odkrytą w turze Spy Guya kartę poszlak. Przesuńcie Berta o tyle pól do przodu (w stronę maszyny), ile śladów butów widnieje na karcie.



Następnie, jeśli Bert nie dotarł jeszcze do swojej maszyny, rozpocznijcie kolejną turę Spy Guya.



ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli Bert dojdzie do ostatniego pola na planszy, kradnie wszystkie bombki z Treflikowa! Niestety przegrywacie.

Jeśli Spy Guy zdoła dogonić lub przegonić Berta w jego drodze ku maszynie, udało Wam się go złapać i wygrywacie!



ŁĄCZENIE Z GRĄ PODSTAWOWĄ

Zimową Przygodę możecie połączyć z podstawową wersją Spy Guya. By to zrobić, wprowadźcie następujące zmiany:



Potasujcie ze sobą talię poszlak z gry podstawowej i Zimowej Przygody. Odkłóćcie do pudełka 1 klepsydre, 1 pionek Spy Guya i 1 pionek złotczyńcy (Berta lub Doktora Moritza).

Planszę Zimowej Przygody przysuńcie do planszy podstawowej tak, by razem tworzyły jeden plan miasta.

Położcie po 1 żetonie łączącym na ostatnim polu skrótu (na planszy podstawowej) oraz na dachu w zaznaczonym miejscu i na polu z podobizną Berta (na planszy zimowej).



Wszystkie znaczniki poszlak i klepsydre odkłóćcie tak, by mieć do nich swobodny dostęp.

Pionek Spy Guya umieśćcie na polu startowym na planszy podstawowej, a wybranego złotczyńcę na polu odpowiadającym liczbie graczy (również na planszy podstawowej).

Jesteście gotowi do wielkiego pościgu!

ZMIANY W ROZGRYWCE

Zarówno Spy Guy, jak i złoczyńca korzystają ze skrótu. Nawet jeśli ich runda nie rozpoczęła się na polu ze strzałką, ich pionki skracają na pola skrótu (w przeciwieństwie do gry podstawowej, gdzie tylko Spy Guy może skorzystać ze skrótu, jeśli rozpocznie swoją turę na polu ze strzałką). Na ostatnim polu skrótu znajduje się żeton łączący. Wszystkie te żetony tworzą alternatywną ścieżkę dla obu pionków. Zamiast podążać dalej planszą podstawową, zarówno Spy Guy, jak i złoczyńca będą przechodzili przez nowe pola, by kontynuować pościg na planszy zimowej. Spy Guy musi dogonić złoczyńcę, nim ten dotrze do ostatniego pola planszy.



Podczas takiej rozgrywki odkrywacie karty poszlak zarówno z podstawowej wersji, jak i z Zimowej Przygody. W zależności od wylosowanej karty skierujcie swoje poszukiwania na planszę podstawową lub zimową. Jednak bądźcie czujni! W zimowym Treflikowie znajdziecie **niektóre** poszlaki z gry podstawowej, ich odnalezienie pozwoli Wam wykonać dalszy ruch!



POSZLAKI

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

 6	 4	 6	 5	 4	 5	 5
 5	 5	 6	 3	 7	 3	 6
 4	 5	 4	 4	 6	 4	 6
 8	 7	 6	 8	 5	 10	 4

Autor: Mariusz Majchrowski

Ilustracje, opracowanie graficzne: Michał Ambrzykowski

Zespół: Agnieszka Karewicz, Paulina Kortas, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk,
Agnieszka Walczak

Redakcja i korekta: Izabela Dawidowicz

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

Trefl SA, ul. Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Polska

www.trefl.com



SPRAWDŹ
WIDEOINSTRUKCJĘ
PODSTAWOWEJ WERSJI
SPY GUYA!

