

RODZINA
Treflików

SPY GUU

Instrukcja



n sukcesem! Ko
nięty ze znajdującego
ńskiego. Zarówno Mruczek, jak i
styna Pąkla, znajdują się już spowrotem w domu.
oje odmawiają udzielenia komentarza na temat
istniałej sytuacji.

SERIA ZUCHWAŁYCH KRAKDZIEŻY W TREFLIKOWIE!

ebieskich
dzenie w
Miecki
dę Norberta
o całe 1,5
ż zapowiada
obietnic, co
alę zwycięstwa
tego, który nam
komentuje
arzej (lat 47)

Na właścicieli lokalnych sklepów padł błąd strach.
W ostatnim tygodniu w ponad 10 lokalach doszło do
zuchwałych kradzieży w środku dnia!
Świadkowie zeznają, że przes-
tępstw dokonuje przebiegły Doktor
Moritz. Policja jest jednak bez-
radna, a zuchwały złodziej dalej
pozostaje na wolności! Oczy ca-
łego Treflikowa zwrócone są na Spy
Guya – tylko on jest w stanie
odnaleźć Doktora Moritza i pokrzy-
żować jego plany!



CEL GRY

Wcielacie się w postać Spy Guya –
superdetektywa, który strzeże prawa
i porządku w Treflikowie. Waszym
zadaniem jest złapanie Doktora
Moritza, zanim ten dostanie się do
portu i ucieknie z miasta. Jeśli zdołacie
go dogonić, 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 Spy Guya ustawcie na pierwszym polu toru, w miejscu oznaczonym wizerunkiem.



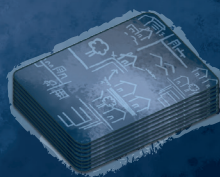
Pionek Doktora Moritza umieśćcie na jednym z oznaczonych pól.

W zależności od tego, w ile osób gracie, ustawcie pionek na polu

1, 2, 3 albo 4.



Klepsydre i znaczniki poszlak umieśćcie obok planszy.



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

KARTY POSZLAK

By złapać Doktora Moritza, razem ze Spy Guyem musicie odnaleźć jak najwięcej poszlak poukrywanych w całym mieście. Im więcej ich odnajdziecie, tym szybciej wasz pionek dogoni uciekającego złoczyńcę. 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 Doktor Moritz w swojej turze.



Numer dowodu w aktach Spy Guya. Nie ma wpływu na grę.

SPY GUY radzi:

PAMIĘTAJJCIE - 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 Spya Guya i Doktora Moritza. 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 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 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 Spya Guya o tyle samo pól w kierunku Doktora Moritza.

IV Zdejmijcie wszystkie znaczniki poszlak z planszy.



TURA DOKTORA MORITZA

Spójrzcie na odkrytą w turze Spy Guya kartę poszlak. Przesuńcie pionek Doktora Moritza o tyle pól w stronę portu, ile śladów butów widnieje na karcie.



SKRÓT!

Podczas gry Spy Guy może wykorzystać swoją znajomość miasta, by skrócić sobie drogę w pogoni za Doktorem Moritzem. Jeśli na początku tury Spy Guya wasz pionek stoi na polu ze strzałką, to możecie skorzystać z 3-polewego skrótu, zamiast iść naokoło. Na skrócie Spy Guy porusza się w ten sam sposób, jak na pozostałych polach planszy (to znaczy, że za każdy znaleziony przedmiot porusza się o jedno pole do przodu).



ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli Doktor Moritz dojdzie do ostatniego pola planszy, wchodzi na statek i ucieka z miasta. Spy Guy nie zdołał go złapać i przegrywacie.

Jeśli Spy Guy zdoła dogonić Doktora Moritza albo go przegoni w drodze do portu, udało wam się złapać złodzieja i wygrywacie!



POSZLAKI

Ola ułatwienia poniżej znajdziecie tabelę, która wskazuje ile razy każda z poszlak 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 |  6 |  6 |  7 |
|  6 |  6 |  8 |  4 |  5 |  10 |  6 |  10 |
|  5 |  7 |  10 |  9 |  5 |  8 |  8 |  8 |
|  6 |  5 |  5 |  5 |  5 |  6 |  6 |  6 |
|  5 |  5 |  5 |  6 |  6 |  5 |  6 |  5 |

Autor gry: Mariusz Majchrowski

Ilustracje, opracowanie graficzne: Michał Ambrzykowski

Zespół: Patryk Gęsiak, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak.

Korekta i redakcja: Izabela Dawidowicz

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

TREFL SA, Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

www.trefl.com