

# SPYGUU

Fantasy

INSTRUKCJA



Szanowny Panie Spy Guyu!

Pieśni o Pańskich czynach rozbrzmiewają w tak odległych krainach, że trafiły nawet do naszego miasteczka Trefelick. Odwiedzający nas bardowie opowiadali, że niesamowity detektyw Spy Guy jest w stanie odnaleźć każdy zaginiony skarb czy ukrywającego się złoczyńcę.

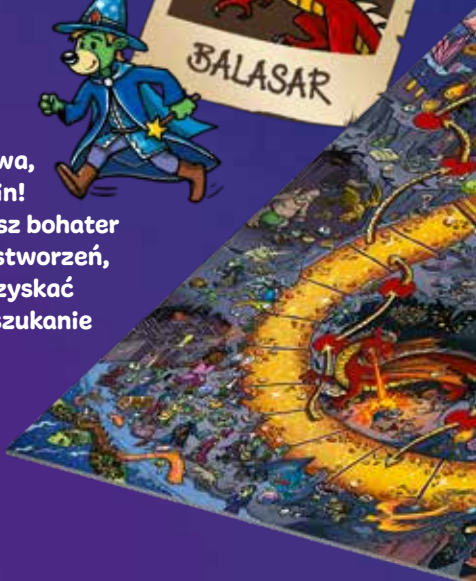
Dlatego też piszemy do Pana z prośbą o pomoc!

Niedaleko Trefelicku załęgł się potężny smok Balasar. Zrabował on nasze skarby i zgromadził je w swym leżu. Wielu śmiazków ruszyło, by odzyskać kosztowności, jednak żaden nie wrócił z wyprawy. Nie wiemy, gdzie dokładnie znajduje się smoczy skarbiec, a sama bestia jest niezwykle groźna, ale ufamy, że dla najsprytniejszego detektywa na świecie nie będzie to wymagająca misja. Prosimy, niech odnajdzie Pan skarby i zwróci je biednym mieszkańcom.

Do listu dołączamy specjalny talizman teleportacji stworzony przez naszych magów. Pozwoli Panu na szybką i komfortową podróż do naszego miasteczka.

Z niecierpliwością czekamy na Pana przybycie!

Mieszkańcy Trefelicku



## CEL GRY



5+



1-4



20 min

Wcielacie się w postać Spy Guya – superdetektywa, którego ślady dotarła nawet do magicznych krain! Na prośbę mieszkańców miasteczka Trefelick nasz bohater wyrusza do świata pełnego czarów i bajkowych stworzeń, by odnaleźć leże potężnego smoka Balasara i odzyskać zabrane mieszkańcom kosztowności. Jednak odszukanie smoczego skarbcza i wyniesienie jego zawartości to łatwiejsza część planu. Dużo trudniej będzie Spy Guyowi bezpiecznie dotrzeć z powrotem do miasteczka, nim smok zorientuje się i wyruszy w pogoń za swoją zgubą.

Waszym zadaniem jest znalezienie smoczej jaskini, zanim Balasar do niej wróci, zabranie skarbu i jak najszybszy powrót do miasta. Jeśli uda Wam się uciec przed goniącym Was smokiem, wygrywacie!

## ELEMENTY GRY



10 znaczników  
poszlak



klepsydra

plansza



56 kart poszlak



3 pionki z podstawkami

# PRZYGOTOWANIE GRY

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



Pionek Spy Guya ustawcie na pierwszym polu toru oznaczonym podobizną Spy Guya (obok miasteczka).

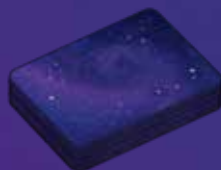


Pionek Balasara ustawcie na wskazanym polu na jego torze.

Klepsydre i znaczniki poszlak umieśćcie obok planszy.



Skarb ustawcie na wskazanym polu przed jaskinią Balasara.



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



Zamiast klepsydry możecie użyć timera z naszej aplikacji Spy Guy: Hidden Objects. Możecie pobrać ją za darmo z AppStore lub Google Play.



## KARTY POSZLAK

By wykonać swoją misję, razem ze Spy Guyem musicie odnaleźć jak najwięcej poszlak poukrywanych w całej krainie. Im więcej ich odnajdziecie, tym szybciej zgarniecie skarb i uciekniecie przed smokiem. Przedmioty, które musicie odnaleźć, umieszczone zostały na kartach poszlak.

To jest poszlaka, której aktualnie poszukujecie.

Numer poszlaki w aktach Spy Guya. Ostatnia liczba jest podpowiedzią dla Was, ile takich poszlak znajduje się na całej planszy.



Liczba skrzydeł informuje Was, o ile pól porusza się smok w swojej turze.

# SPY GUY RADZI:

Pamiętajcie: przedmiot na karcie poszlak zawsze wygląda identycznie jak na planszy – ma ten sam kolor i kształt.

# ROZGRYWKA

Spy Guy Fantasy jest grą kooperacyjną, w której wszyscy kierujecie ruchami detektywa. Rozgrywka składa się z serii naprzemiennie występujących po sobie tur Spy Guya i Balasara. Grę rozpoczyna Spy Guy.

## TURA SPY GUYA

Odstońcie z talii 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 komuś 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 Spy Guya o tyle samo pól do przodu. Spy Guy porusza się po złotym torze, a na rozdrożu kieruje się w stronę jaskini Balasara zgodnie z drogowszkzem.



W drodze powrotnej kieruje się w stronę miasteczka, nadal poruszając się po złotym torze.

Jeśli podczas swojej tury Spy Guy stanie na polu ze skarbem lub przez nie przejdzie, zdejmijcie pionek skarbu z planszy. Potowa misji jest już za Wami – teraz trzeba uciec z powrotem do Trefelicku!



**IV** Na koniec zdejmijcie wszystkie znaczniki poszlak z planszy.

## TURA BALASARA

Balasar porusza się w różne sposoby w zależności od tego, czy pionek skarbu nadal pozostaje na planszy:



Jeśli skarb jest na planszy, poruszcie smoka o jedno pole w jego stronę.



Jeśli zabraliście już skarb z planszy, spojrzcie na odkrytą w turze Spy Guya kartę poszlak. Przesuńcie pionek smoka o tyle pól w stronę Spy Guya, ile skrzydeł widnieje na dole karty.

Smok jest wyjątkowo potężnym i szybkim stworzeniem, potrafi też latać! Podczas swojej tury Balasar korzysta ze skrótów wytyczonych żółtymi strzałkami.



## ZAKOŃCZENIE GRY



Jeśli w którymkolwiek momencie Balasar znajdzie się na polu z pionkiem Spy Guya lub go przegoni na złotym torze, to zdoła złapać Spy Guya i przegrywacie.

Jeśli jednak Spy Guy dotrze przed smokiem do miasteczka (ostatniego pola planszy), to udało mu się odzyskać skarby mieszkańców Trefelicku i wygrywacie!



# POSZLAKI

Dla 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	 7	 10	 7
 7	 6	 10	 5	 5	 9	 6	 10
 5	 7	 9	 9	 5	 8	 8	 7
 6	 5	 5	 7	 5	 6	 6	 6
 5	 5	 5	 6	 6	 5	 6	 5

AUTOR GRY: Mariusz Majchrowski

ILUSTRACJE I OPRACOWANIE GRAFICZNE: Michał Ambrzykowski,  
Kamila Mrożek-Zielińska

ZESPÓŁ: Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska,  
Adam Strzelecki, Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak

REDAKCJA I KOREKTA: Tomasz Hoga

OPRACOWANIE TECHNICZNE: Grzegorz Traczykowski



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

02577