

# SPY GUY JUNIOR

## DINOZAURY

# INSTRUKCJA



Zanim Spy Guy został światowej sławy detektywem, już od najmłodszych lat starał się pomagać innym. Alfred Moritz próbuje wykraść z lokalnego parku dinozaurów niezwykle rzadkie jajo brachiozaura.

Czy wspólnie ze Spy Guyem uda się Wam go dogonić, nim ten ucieknie łódką z parku?



3+



1-4



20 min

## CEL GRY

Wraz ze Spy Guyem musicie złapać Alfreda Moritza, zanim ten ucieknie z ukradzionym jajem z parku.

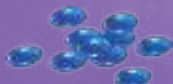
Jeśli zdacie go dogonić i powstrzymać, wygrywacie!

SPY  
GUY



## ELEMENTY GRY

plansza



10 znaczników  
poszlak



klepsydra



56 kart  
poszlak



2 pionki z  
podstawkami

2

# PRZYGOTOWANIE GRY

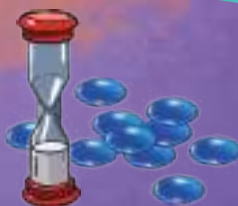
Ułożcie planszę na stole lub podłodze tak, by zbudować tor gry.



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



Pionek 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 dogonić i powstrzymać Moritza, razem ze Spy Guyem musicie odnaleźć jak najwięcej poszlak poukrywanych na całej planszy! Im więcej ich odnajdziecie, tym szybciej Wasz pionek dogoni uciekiniera. Przedmioty, które musicie odnaleźć, umieszczone zostały na kartach poszlak.

To jest poszlaka, której aktualnie poszukujecie.

Oznaczenie poszlaki. Ostatnia liczba podpowiada, ile takich poszlak ukryto się na planszy.



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

## SPY GUY RADZI:

Pamiętajcie – przedmiot na karcie poszlak zawsze wygląda identycznie jak na planszy. Jest tego samego kształtu i koloru, choć może się trochę różnić wielkością.



# ROZGRYWKA

**Spy Guy Junior Dinozaury** jest grą kooperacyjną, w której wszyscy kierujecie ruchami Spy Guya. Rozgrzywka składa się z serii naprzemiennie występujących po sobie tur Spy Guya i 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 Spy Guya o tyle samo pól w kierunku Moritza.

IV Zdejmijcie wszystkie znaczniki poszlak z planszy.

## TURA MORITZA

Spójrzcie na odkrytą w turze Spy Guya kartę poszlak. Przesuńcie pionek Moritza o tyle pól w stronę końca planszy, ile śladów buta widnieje na karcie.



# ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli Moritz dojdzie do ostatniego pola na planszy, to znaczy, że udało mu się uciec tódką z parku dinozaurów, a wy przegrywacie.

Jeśli jednak Spy Guy zdoła go dogonić lub go przegoni, udało się Wam zapobiec jego niecnym planom 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	 7	 10	 7
 7	 6	 10	 5	 5	 10	 6	 10
 5	 7	 10	 9	 5	 8	 8	 9
 6	 5	 5	 5	 5	 6	 6	 6
 5	 5	 5	 6	 6	 5	 6	 5

# ATLAS DINOZAUROW

Poniżej znajdziecie dinozaury, które ukryły się na planszy!  
Spróbujcie je odnaleźć. Przy każdym z nich znajdziecie również krótką ciekawostkę.  
Czy znałście je wcześniej?



## DIMORFODON

Swoją nazwę zawdzięcza dwóm różnym rodzajom zębów, co jest raczej niespotykane u gadów. Z przodu zęby były długie i szpiczaste, a z tyłu krótkie i płaskie.



## PTERANODON

Pteranodony posiadały cztery palce u każdej dłoni. Trzeci z nich był normalnej długości, a czwarty tworzył większą część skrzydła.



## STEGOZAUUR

Thagomizer, czyli kolce na ogonie stegozaura, swoją nazwę wzięły z amerykańskiego komiksu The Far Side, w którym jaskiniowcy nazwali tak tę część ogona na cześć swojego kolegi Thaga.



## EORAPTOR

Eoraptor budową i rozmiarami swojego ciała przypominał ostatniego wspólnego przodka wszystkich dinozaurów.



## TYRANOZAUUR

Tyranozaur swoimi krótkimi przednimi łapami mógł podnieść ciężar nawet do 180 kg.



## PARAZAUROLOF

Wyrostek na głowie parasaurolofa służył do wydawania głośniejszych dźwięków, dzięki czemu stado mogło porozumiewać się na duże odległości.



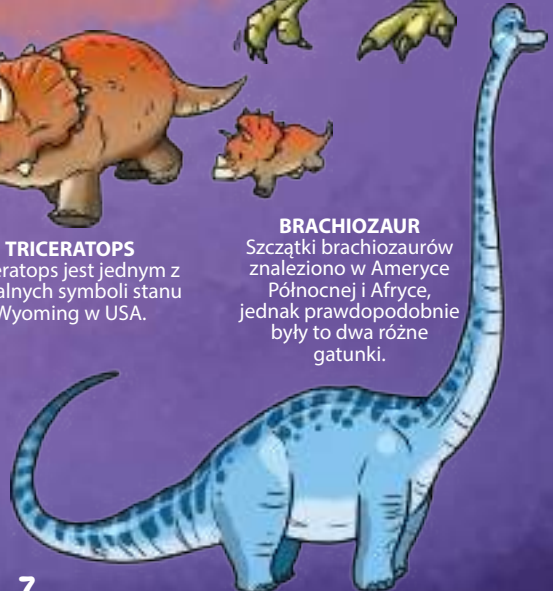
## TRICERATOPS

Triceratops jest jednym z oficjalnych symboli stanu Wyoming w USA.



## PTERODAKTYL

Pterodaktyle umiały latać od razu po wykluciu się z jajek, nie musiały się tego uczyć.



## BRACHIOZAUUR

Szczątki brachiozaurów znaleziono w Ameryce Północnej i Afryce, jednak prawdopodobnie były to dwa różne gatunki.



### RAMFORYNCH

Zbierały się w większe stada, by wspólnie polować na rybie ławice.



### PLEZJOZAU

Wyjątkowo długie szyje plezjozaury są wynikiem wyjątkowo szybkiej ewolucji tych gadów. By je wykształcić potrzeba było zaledwie... 5 milionów lat.



### IGUANODON

Iguanodony były jednymi z niewielu zwierząt, które mogły ruszać górną szczęką na boki.



### ANKYLOZAU

Na końcu ogona ankylozaur miał kostną buławę służącą do obrony.



### KOMPSOGNAT

Był pierwszym dinozaurom, którego szkielet od razu odnaleziono w całości.



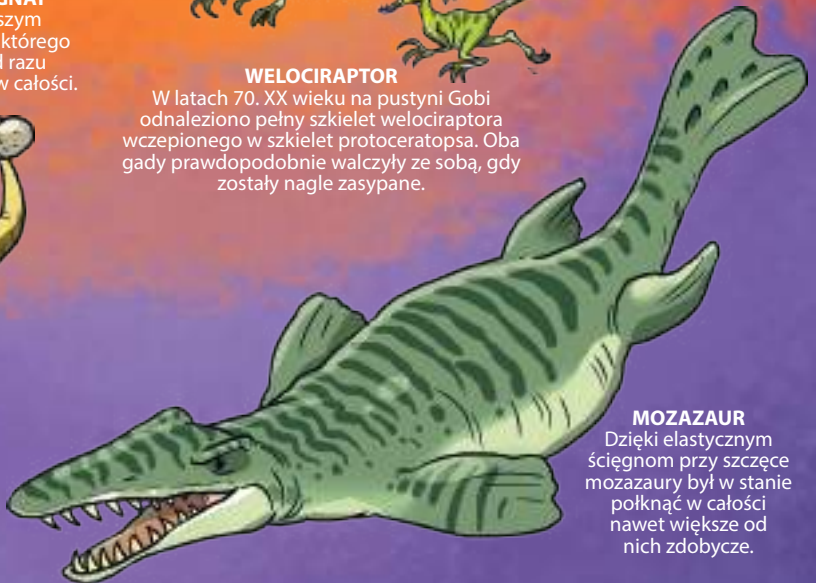
### WELOCIRAPTOR

W latach 70. XX wieku na pustyni Gobi odnaleziono pełny szkielet velociraptora wczepionego w szkielet protoceratopsa. Oba gady prawdopodobnie walczyły ze sobą, gdy zostały nagle zasypane.



### EUOPLOCEFAL

Prawdopodobnie na ogonie euoplocefala znajdowały się barwne plamy przypominające oczy, które miały zmylić drapieżniki.



### MOZAZAU

Dzięki elastycznym ścięgnom przy szczęce mozozaury były w stanie połączyć w całości nawet większe od nich zdobycze.

Autor gry: Mariusz Majchrowski

Ilustracje i opracowanie graficzne:  
Michał Ambrzykowski

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

Redakcja i korekta: Izabela Dawidowicz

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski



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