

nickelodeon



SPY GUU

INSTRUKCJA



Czy uda się Wam dogonić Burmistrza Humdingera, zanim dotrze do Mglistej Osady?

Burmistrz Humdinger znów wpadł na chciwy pomysł!
Zabrał wszystkie swetry mieszkańcom Zatoki Przygód, by zrobić
największy na świecie kłębek włóczki dla swoich kotów. Czy nikt nie
jest w stanie go powstrzymać? Psi Patrol rusza do akcji! Chase i jego
ekipa rozpoczynają pościg za przebiegłym Burmistrzem.
Czy uda im się go dogonić, zanim ten ucieknie do Mglistej Osady?



3+



1-4



20min

CEL GRY

Wcielacie się w postać Chase'a
– lidera ekipy Psiego Patrolu, który zawsze spieszy
wszystkim z pomocą. Waszym zadaniem jest
dogonienie Burmistrza Humdingera, zanim dotrze
do Mglistej Osady. Jeśli zdołacie go dogonić,
wygrywacie!

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.



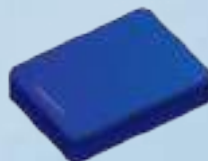
Pionek Chase'a ustawcie na pierwszym polu toru, w miejscu oznaczonym jego wizerunkiem.



Pionek Burmistrza Humdingera umieśćcie na jednym z oznaczonych pól. W zależności od tego, w ile osób gracie, ustawcie pionek na polu **1**, **2**, **3** lub **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 Burmistrza Humdingera, razem z Chasem musicie odnaleźć jak najwięcej poszlak poukrywanych w całym mieście. Im więcej ich odnajdziecie, tym szybciej Wasz pionek dogoni wesołego psotnika. Przedmioty, które musicie odnaleźć, umieszczone zostały na kartach poszlak.

To jest poszlaka, której aktualnie poszukujecie.

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



Numer poszlaki.
Ostatnia cyfra wskazuje, ile razy dana poszlaka występuje na planszy.

PAMIĘTAJCIE – 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 Chase'a. Rozgrzywka składa się z serii naprzemiennie występujących po sobie tur Chase'a oraz Burmistrza Humdingera. Grę rozpoczyna Chase.

TURA CHASE'A

Odsłońcie 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 Chase'a o tyle samo pól w kierunku Burmistrza Humdingera.



IV Zdejmijcie wszystkie znaczniki poszlak z planszy.

TURA BURMISTRZA HUMDINGERA

Spójrzcie na odkrytą w turze Chase'a kartę poszlak.
Przesuńcie pionek Burmistrza Humdingera o tyle pól w stronę
Mglistej Osady, ile śladów butów widnieje na karcie.



ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli Burmistrz Humdinger dojdzie
do ostatniego pola planszy, ucieka
do Mglistej Osady. Chase z ekipą
Psiego Patrolu nie zdołali go
powstrzymać i przegrywacie.



Jeśli Chase zdoła dogonić Burmistrza Humdingera albo go przegoni,
nim ten ukończy swoją trasę, 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	 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

©2024 & TM Spin Master Ltd. All rights reserved.

Autor gry:

Mariusz Majchrowski

Ilustracje, opracowanie graficzne:

Michał Ambrzykowski, Kamila Mrożek-Zielińska, Spin Master Ltd.

Zespół:

Oliwia Baranowska, Katarzyna Goliszewska, Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Michał Szewczyk, Adam Świercz, Agnieszka Walczak

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski

TREFL SA,

Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

www.trefl.com

02696