

THE **Treflik**
FAMILY

SPY GUY

ІНСТРУКЦІЯ



СЕРІЯ ЗУХВАЛИХ КРАДІЖОК В МІСТІ ТРЕФЛИКС!

Власники місцевих магазинів зачілилися від страху. За останній тиждень серед білого дня сталася серія зухвалих крадіжок більш ніж в 10 магазинах! Свідки кажуть, що злочини скоїв хитрий доктор Моріц. Однак поліція безпорадна, а нахабний злодій все ще на волі! Погляди всіх жителів містечка Трефликс прикуті до шпигуна Гая — тільки він може знайти доктора Моріца і зрвати його нахабні плани!



МЕТА ГРИ

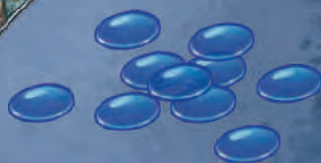
Вам дістанеться роль шпигуна Гая — супердетектива, який підтримує закон і порядок в Трефликсі. Ваша мета — спіймати на гарячому доктора Моріца перш ніж він дістанеться до порту і втече з міста. Якщо вам вдасться добратися до негідника, ви переможете!



← SPY GUY

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

дошка



10 маркерів-
підказок



56 карток
з підказками



2 фішки героїв
з підставками



пісковий
годинник

ПІДГОТОВКА

Розкладіть ігрову дошку на столі або на підлозі так, щоб побудувати ігрову доріжку.



Помістіть фішку героя шпигуна Гая у першу клітинку доріжки з його зображенням.

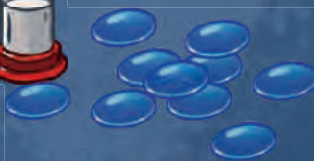


Розмістіть доктора Моріца в одну з клітинок з цифрами. Залежно від кількості гравців помістіть фігурку доктора Моріца у клітинку, позначену цифрами 1, 2

3 або 4



Розташуйте пісковий годинник і маркери-підказки поруч з ігровим полем.



Перемішайте картки з підказками і сформуйте колоду долілиць (покладіть картки зображеними підказками вниз).

КАРТКИ З ПІДКАЗКАМИ

Щоб піймати доктора Моріца, разом зі шпигуном Гаєм знайдіть якомога більше підказок, захованих по всьому місту. Чим більше їх ви знайдете, тим швидше ваша фішка героя наздожене лиходія, що планує втекти. Предмети, які потрібно знайти, зображені на картках з підказками.

Це докази, які ви зараз шукаєте.

Номер відбитка взуття говорить про те, на скільки клітинок вперед просунувся доктор Моріц під час вашого ходу.



Номер доказу у досьє шпигуна Гая. Не впливає на хід гри.

Порада від SPY GUU

ПАМ'ЯТАЙТЕ, ЩО ПРЕДМЕТ НА КАРТЦІ З ПІДКАЗКОЮ ЗАВЖДИ ВИГЛЯДАЄ ІДЕНТИЧНО ТОМУ, ЩО ЗОБРАЖЕНИЙ НА ДОШЦІ. ВІН МАЄ ТУ Ж ФОРМУ І КОЛІР.



ЯК ГРАТИ

«Шпигун Гай» — це кооперативна гра, в якій кожен контролює ходи детектива. Гра складається з серії ходів шпигуна і доктора Моріца, що здійснюються по черзі. Шпигун Гай починає гру.

ХІД ШПИГУНА ГАЯ

Витягніть одну картку з підказкою зі стосу і подивіться. На ній буде зображений предмет, який потрібно шукати на дошці протягом поточного ходу.



Відразу ж після того, як ви подивилися карту, переверніть пісковий годинник.



I Кожен шукає підказку на дошці. Вона може з'явитися в декількох місцях. Якщо один з гравців знаходить її, то встановлює на неї маркер-підказку.



II Як тільки пісок в годиннику закінчується, пошуки завершуються! Більше не можна додавати нові маркери.

III Підрахуйте, скільки предметів вам вдалося знайти. Перемістіть фішку шпигуна Гая на стільки ж клітинок вперед, до доктора Моріца.

IV Приберіть всі маркери-підказки з ігрового поля.



ХІД ДОКТОРА МОРИЦА

Подивіться на картку з підказкою, відкриту під час ходу шпигуна Гая. Перемістіть фігурку доктора Моріца на ту кількість клітинок у напрямку порту, скільки відбитків взуття зображено на картці.



КОРОТКИЙ ШЛЯХ!

Під час гри шпигун Гай може використовувати свої знання про місто, щоб скоротити час погоні за доктором Моріцем. Якщо на початку ходу шпигуна Гая ваша фішка знаходиться у клітинці зі стрілкою, ви можете скористатися коротким шляхом в три клітинки замість того, щоб йти в обхід. Шпигун Гай пересувається по коротшому шляху так само, як і по інших клітинках на дошці (тобто, за кожен знайдений предмет він пересувається на одну клітинку вперед).



КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо доктор Моріц дістанеться до останньої клітинки на дошці, він сяде на корабель і втече з міста. Шпигун Гай не зможе його спіймати, тож ви програєте.

Якщо шпигунові Гаю вдасться наздогнати доктора Моріца або обійти його по дорозі в порт, ви спіймаєте злодія і виграєте!



ПІДКАЗКИ

Для вашої зручності в таблиці нижче зазначено, скільки разів кожна підказка з'являється на дошці. Удачі в пошуках!

 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

Автори гри: Mariusz Majchrowski

Ілюстрації та графічний дизайн: Michał Ambrzykowski

Гру розробили: Patryk Gęsiak, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak.

Редагування та коректура: Izabela Dawidowicz

Технічний дизайн: Grzegorz Traczykowski

TREFL SA, Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

www.trefl.com

ПІДКАЗКИ

Для вашої зручності в таблиці нижче зазначено, скільки разів кожна підказка з'являється на дошці. Удачі в пошуках!

 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

Автори гри: Mariusz Majchrowski

Ілюстрації та графічний дизайн: Michał Ambrzykowski

Гру розробили: Patryk Gęsiak, Eryka Stachowska, Michał Szweczyk, Agnieszka Walczak.

Редагування та коректура: Izabela Dawidowicz

Технічний дизайн: Grzegorz Traczykowski

TREFL SA, Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

www.trefl.com

ПІДКАЗКИ

Для вашої зручності в таблиці нижче зазначено, скільки разів кожна підказка з'являється на дошці. Удачі в пошуках!

 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

Автори гри: Mariusz Majchrowski

Ілюстрації та графічний дизайн: Michał Ambrzykowski

Гру розробили: Patryk Gęsiak, Eryka Stachowska, Michał Szweczyk, Agnieszka Walczak.

Редагування та коректура: Izabela Dawidowicz

Технічний дизайн: Grzegorz Traczykowski

TREFL SA, Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

www.trefl.com