

# SPY GUU

## DEUTSCHLAND

### Spielanleitung



eldeneinsatz der Frem  
oller Erfolg! Die Katze Mru  
einem japanischen Ahornbaum im Park  
wohl Mrucek als auch seine Geliebte Petra H. sind  
eder zu Hause. Beide weigern sich, sich zu der  
tuation zu äußern.

# DIEBSTAHL VON REGIERUNGSDOKUMENTEN!

Skandal im Bundestag! Geheime Regierungsakten wurden gestohlen! Inoffiziellen Informationen zufolge steckt Dr. Moritz – ein weltbekanntes Verbrechergenie – dahinter. Das BfV hat die einzige Person, die ihn aufhalten kann, darum gebeten, nach Deutschland zu kommen – Spy Guy ist schon auf dem Weg! Wird es ihm gelingen, Dr. Moritz zu fangen, bevor er an die gestohlenen Akten gelangt und aus dem Land flieht?



## ZIEL DES SPIELS

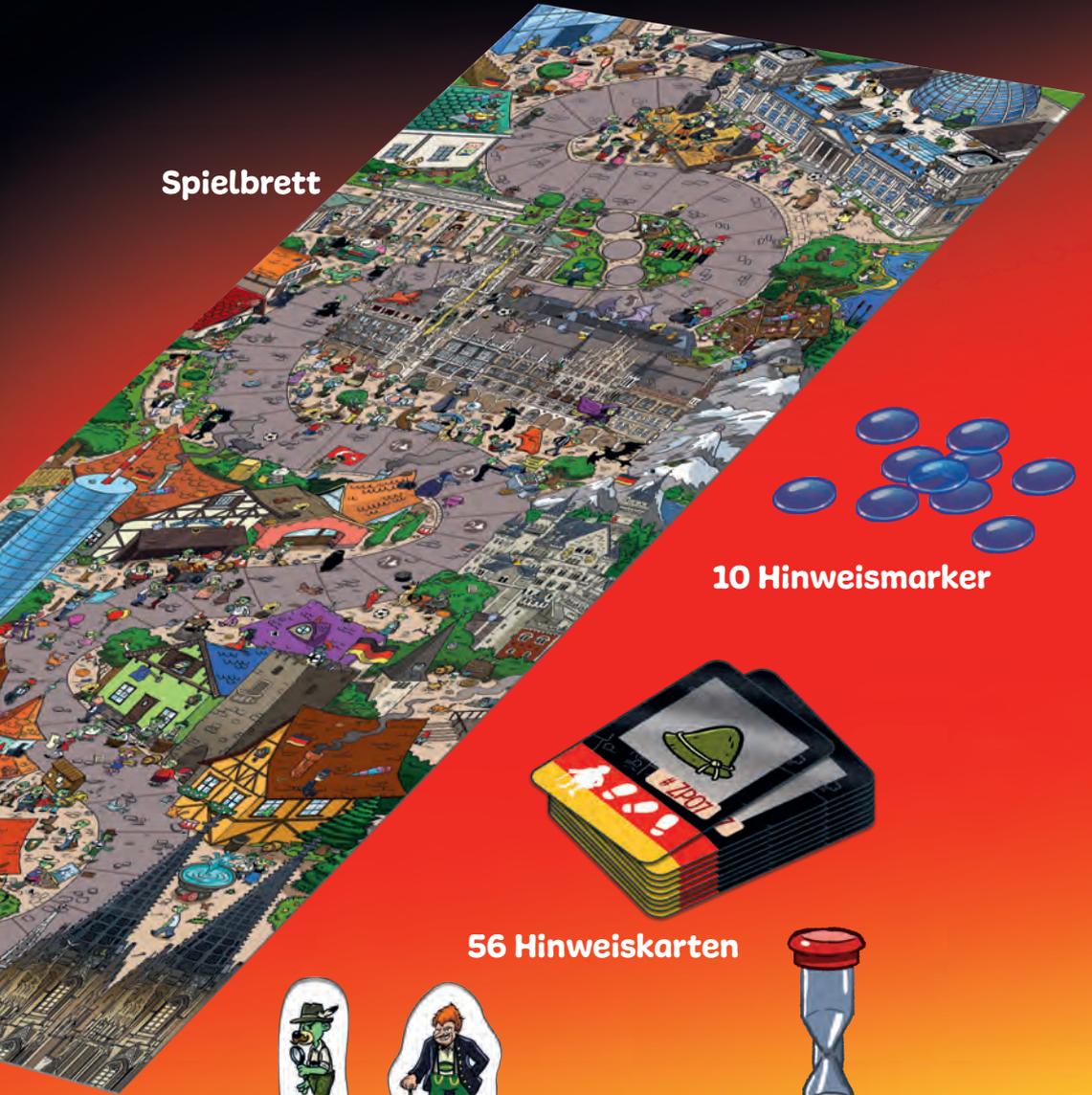
Ihr spielt die Rolle von Spy Guy – eines weltberühmten Superdetektivs. Spy Guy wurde vom BfV gebeten, dabei zu helfen, Dr. Moritz zu stoppen. Wenn Ihr es schafft, ihn aufzuhalten, gewinnt Ihr das Spiel!



← SPY GUY

# SPIELELEMENTE

**Spielbrett**



**10 Hinweismarker**



**56 Hinweiskarten**



**2 Spielfiguren  
mit Standfuß**



**Sanduhr**

# SPIELVORBEREITUNG

Legt das Spielbrett auf dem Tisch oder dem Fußboden so aus, dass Ihr es ganz aufklappen könnt.



Die Spielfigur von Spy Guy stellt Ihr auf das erste Feld, wo er abgebildet ist.



Die Spielfigur von Dr. Moritz stellt Ihr auf eines der gekennzeichneten Felder. Abhängig von der Anzahl der Mitspieler stellt Ihr die Figur auf die Felder, die mit **1**, **2**, **3** oder **4** gekennzeichnet sind.

4



Die Sanduhr und die Hinweismarker legt Ihr neben das Spielbrett.

Die Hinweiskarten mischt Ihr und legt sie verdeckt auf einen Stapel (mit dem Bild nach unten).



# HINWEISKARTEN

Um Dr. Moritz zu fangen, müsst Ihr zusammen mit Spy Guy so viele Hinweise wie möglich finden. Diese sind in der ganzen Stadt verteilt. Je mehr Hinweise ihr findet, umso schneller bewegt sich Eure Spielfigur vorwärts und fängt den Dieb. Die Gegenstände, die Ihr finden müsst, befinden sich auf den Hinweiskarten.

Das ist der Beweis, den  
Ihr gerade sucht.

Die Anzahl der Fußabdrücke  
zeigt Euch an, wie viele  
Felder Dr. Moritz vorrückt.



Die Beweisnummer in  
der Akte von Spy Guy.  
Die letzten beiden  
Zeichen geben an, wie  
viele Beweise dieser Art  
Ihr auf dem Spielbrett  
finden könnt.

## SPY GUY RÄT

DENKT DARAN - DIE  
GEGENSTÄNDE AUF DEN  
HINWEISKARTEN SIND IDENTISCH  
MIT DEN ABBILDUNGEN AUF DEM  
SPIELBRETT. SIE HABEN DIE  
GLEICHE FORM UND FARBE.



# SPIELVERLAUF

Spy Guy ist ein kooperatives Spiel, bei dem Ihr alle gemeinsam die Bewegungen des Detektivs lenkt. Das Spiel besteht aus einer Reihe sich abwechselnder Spielzüge von Spy Guy und Dr. Moritz. Spy Guy beginnt.

## ZUG VON SPY GUY

Nehmt eine Hinweiskarte vom Stapel. Diese zeigt Euch den Gegenstand, den Ihr in diesem Zug finden müsst.



Gleich nachdem Ihr die Karte aufgedeckt habt, dreht Ihr auch die Sanduhr um.



I Jetzt sucht Ihr alle auf dem Spielbrett diesen Gegenstand. Er kommt aber nicht nur an einer Stelle vor. Findet einer von Euch den Gegenstand, so legt er an diese Stelle einen Hinweismarker.



II Ist die Sanduhr abgelaufen, endet die Suche! Es können keine weiteren Hinweismarker mehr abgelegt werden.

III Zählt, wie viele der gesuchten Gegenstände Ihr entdecken konntet. Um diese Anzahl an Feldern könnt Ihr nun die Figur von Spy Guy vorrücken lassen.



IV Nehmt alle Hinweismarker vom Spielbrett.

## ZUG VON DR. MORITZ

Seht Euch nun die in dem Zug von Spy Guy aufgedeckte Hinweiskarte an. Rückt die Figur von Dr. Moritz genau um die Anzahl an Fußspuren in Richtung des Bundestags vor, wie auf der Karte abgebildet.



## ABKÜRZUNG!

Während des Spiels kommt Spy Guy seine gute Orientierung in der Stadt zugute, um seinen Weg bei der Jagd nach Dr. Moritz abzukürzen. Steht Eure Figur am Anfang des Zugs von Spy Guy auf einem Pfeil, könnt Ihr über die drei runden Felder abkürzen, anstatt drum herum zu laufen. Nutzt Spy Guy die Abkürzung, so bewegt er sich genauso fort, wie auf den normalen Feldern des Spielbretts (d. h. für jeden gefundenen Gegenstand bewegt er sich ein Feld vor).



## ENDE DES SPIELS

Erreicht Dr. Moritz das letzte Feld des Spielbretts (neben dem Bundestag), nimmt er seinem Spion die geheimen Regierungsdokumente ab und entkommt. Spy Guy konnte ihn nicht aufhalten, also habt Ihr verloren.



Wenn Spy Guy Dr. Moritz einholen oder ihn gar auf dem Weg zum Bundestag überholen kann, habt Ihr den Bösewicht erwischt und damit gewonnen!



# HINWEISE

Um das Spiel etwas zu vereinfachen, findet Ihr hier eine Tabelle mit den Spuren und wie oft jeder der Gegenstände auf dem Spielbrett vorkommt. Viel Erfolg bei Eurer Suche!

 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

Autor: Mariusz Majchrowski

Bilder, grafische Gestaltung: Michał Ambrzykowski

Team: Patryk Gęsiak, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak

Korrektur und Redaktion: Izabela Dawidowicz

Technische Gestaltung: Grzegorz Traczykowski

TREFL SA, Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

www.trefl.com