THE Treflik FAMILY

SPY GUY

Spielanleitung

SERIE DREISTER DIEBSTÄHLE IN DER STADT TREFLIK

Die in der Stadt ansässigen Ladenbesitzer hat die pure Angst gepackt. In der vergangenen Woche kam es in über 10 Ladengeschäften zu dreisten Diebstählen am helllichten Tag. Die Zeugen sagen aus, dass der listige Dr. Moritz für diese Taten verantwortlich ist. Die Polizei ist jedoch ratlos und der dreiste Dieb bleibt auf freiem Fuß! Alle Augen der Stadt Treflik sind nun auf Spy Guy gerichtet - nur er ist in der Lage, Dr. Moritz zu finden und seine Pläne zu durchkreuzen!

ZIEL DES SPIELS

Ihr schlüpft in die Rolle von Spy Guy, dem Superdetektiv, der für Recht und Ordnung in der Stadt Treflik kämpft. Eure Aufgabe besteht darin, Dr. Moritz zu fangen, bevor er den Hafen erreicht und aus der Stadt fliehen kann. Schafft ihr es, ihn einzuholen, habt ihr gewonnen!

SPY GUY

SPIELELEMENTE

Spielfeld

10 Chips

56 Hinweiskarten

2 Spielfiguren mit Standfuß

Sanduhr

SPIELVORBEREITUNG

Legt das Spielfeld 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 Sanduhr und die Chips legt ihr neben das Spielfeld.

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.

Die Hinweiskarten mischt ihr und legt sie verdeckt auf einen Stapel (Bild zeigt nach unten).

HINWEISKARTEN

Um Dr. Moritz zu fangen, müsst ihr zusammen mit Spy Guy so viele Spuren 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 für die Akten von Spy Guy. Diese hat keinen Einfluss auf das Spiel.

Ein Rat von SPY GUY:

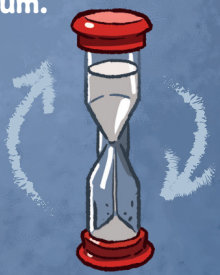
SPIELVERLAUF

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

DER 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 Spielfeld diesen Gegenstand. Er kommt aber nicht nur an einer Stelle vor. Findet einer von euch den Gegenstand, so legt er an diese Stelle einen Chip.

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

III Zählt, wie viele der gesuchten Gegenstände ihr entdecken konntet. Diese Anzahl an Feldern könnt ihr nun die Figur des Spy Guy vorrücken.

IV Nehmt alle Chips vom Spielfeld.

DER ZUG VON DR. MORITZ

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

ABKÜRZUNG!

Während des Spiels kommt Spy Guy seine gute Orientierung in der Stadt zugute, um Wege auf 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 (d. h. für jeden gefundenen Gegenstand, bewegt er sich ein Feld vor).

ENDE DES SPIELS

Erreicht Dr. Moritz das letzte Feld, besteigt er ein Schiff und verschwindet aus der Stadt. Spy Guy hat es nicht geschafft, ihn zu fangen und ihr verliert.

Kann Spy Guy Dr. Moritz einholen oder kann er ihn gar auf dem Weg zum Hafen überholen, habt ihr den Dieb gefangen und somit gewonnen!

SPUREN

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

Autor: Mariusz Majchrowski
Bilder, grafische Gestaltung: Michał Ambrzykowski
Team: Patryk Gęsiak, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak.
Übersetzung ins Deutsche: Regina Stülpner
Technische Gestaltung: Grzegorz Traczykowski

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