

Instructions

SPY GUU



Des que le sournois...
la police piétine et...
encore en liberté. Tous les regards...
Spy Guy, le seil capab ontrecarrer ses plans...
seul capable de contrecarrer ses plans.

UNE SÉRIE DE CAMBRIOLAGES TOUCHE TREFLIKS TOWN DE PLEIN FOUET

Les commerçants de la ville ont peur. Rien que la semaine dernière, plus de 10 magasins ont été victimes de vols, en plein jour ! Des témoins affirment que leur auteur n'est autre que le sournois docteur Moritz. Malheureusement, la police piétine et l'audacieux cambrioleur est encore en liberté. Tous les regards se tournent vers Spy Guy, le seil capab ontrecarrer ses plans" to "le seul capable de contrecarrer ses plans.



OBJECTIF

Vous assistez un super-détective qui veille au respect de la loi et fait régner l'ordre dans la ville. Votre mission consiste à arrêter le docteur Moritz avant qu'il n'arrive au port et prenne la poudre d'escampette. Si vous lui mettez la main dessus, c'est gagné !

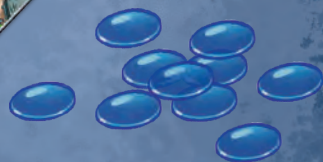


← SPY GUY



COMPOSANTS

plateau



10 marqueurs
d'indice



56 cartes d'indice



2 personnages
(Spy Guy et le docteur Moritz)



sablier

PRÉPARATION

Placez le plateau sur une table ou sur le sol.

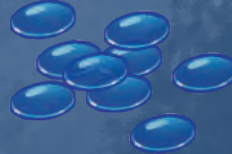


Placez Spy Guy sur la première case du plateau, signalée par le symbole suivant.



Placez le docteur Moritz sur l'une des cases indiquées, en fonction du nombre de joueurs

1, 2, 3 ou 4.



Placez le sablier et les marqueurs d'indice près du plateau.



Mélangez les cartes d'indice et faites-en une pile, face cachée.

CARTES D'INDICE

Pour mettre la main sur le docteur Moritz, vous devez aider Spy Guy à rassembler autant d'indices que possible dans la ville. Plus vous en trouverez, plus votre personnage attrapera rapidement le méchant en fuite. Les objets que vous devez trouver sont indiqués sur les cartes d'indice.

Il s'agit de l'indice que vous essayez de trouver.

Le nombre d'empreintes indique de combien de cases le docteur Moritz avancera lors de son tour.



Ce numéro permet à Spy Guy de classer ses indices. Il n'a aucune incidence sur le jeu.

Le conseil de SPY GUY.

LES OBJETS QUE VOUS DEVEZ TROUVER SONT TOUJOURS IDENTIQUES SUR LA CARTE ET SUR LE PLATEAU (MÊME FORME ET MÊME COULEUR).



OÉROULEMENT DU JEU

Spy Guy est un jeu coopératif au cours duquel tous les joueurs dirigent le détective. Spy Guy et le docteur Moritz jouent chacun leur tour. C'est Spy Guy qui commence.

TOUR DE SPY GUY

Retournez la première carte d'indice de la pile. Elle indique l'objet que vous devez trouver sur le plateau lors de ce tour.



Une fois la carte visible, retournez immédiatement le sablier.



I Tout le monde se lance à la recherche de l'objet sur le plateau. Chaque objet apparaît en plusieurs endroits. Lorsqu'un joueur l'a trouvé, il doit placer un repère d'indice dessus.



II Une fois le temps écoulé, les recherches sont terminées. Vous ne pouvez plus placer de repères.

III Comptez le nombre de repères placés. Déplacez Spy Guy d'un nombre équivalent de cases en direction du docteur Moritz.

IV Retirez tous les repères d'indice du plateau.



TOUR DU DOCTEUR MORITZ

Comptez le nombre d'empreintes figurant sur la carte d'indice révélée lors du tour de Spy Guy. Déplacez le docteur Moritz d'un nombre équivalent de cases en direction du port.



RACCOURCI !

Spy Guy peut mettre à profit sa connaissance de la ville pour rattraper plus rapidement le docteur Moritz. S'il commence son tour depuis une case sur laquelle figure une flèche, il peut prendre un raccourci plutôt que le chemin le plus long. Les 3 raccourcis fonctionnent comme les cases normales : Spy Guy progresse d'une case par objet trouvé.



FIN DU JEU

Si le docteur Moritz arrive sur la dernière case du plateau (le port), il parvient à embarquer sur un bateau et à quitter la ville. Spy Guy échoue, et tous les joueurs ont perdu.

Si Spy Guy arrive sur la case du docteur Moritz ou le devance, vous avez attrapé le voleur et gagnez !



INOICES

Voici un tableau qui indique le nombre de fois que chaque indice apparaît sur le plateau. Bonne recherche !

 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

Créateur du jeu : Mariusz Majchrowski

Illustrations, réalisation graphique : Michał Ambrzykowski, Tatiana Korbut

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

Développement technique : Grzegorz Traczykowski

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