

ADVERTENCIA
No conviene para niños menores de tres años. Existe riesgo de asfixia con elementos pequeños.
Recomendamos guardar el embalaje para futuras consultas.
El aspecto del producto real puede ser ligeramente distinto del que aparece en la imagen del embalaje.



5+
1-4 20 min



Producido por:
TREFL S.A., Komienowa 25
81-155 Gdynia, Polonia
www.trefl.com



Edición: Átomo Games Editorial, S.L.
C/ Príndia, nave 15. B56088784
14014 - Córdoba, Cif: B56088784
info@atomo-games.com
atomo-games.com



SPY GUU
Fantasy

66992



5+
AÑOS

SPY GUU
Fantasy

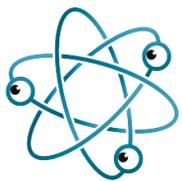


SPY GUU
Fantasy



átomo

SPY GUU
Fantasy



SPY GUU
Fantasy





Download on the
App Store

¡DESCARGA UN JUEGO
ADICIONAL TOTALMENTE GRATIS!

SPY GUY
HIDDEN OBJECTS



GET IT ON
Google Play



¡Spy Guy se halla en un reino mágico!

Los habitantes de la aldea de Trefelick están aterrizados. El poderoso dragón Balasar ha robado todas las riquezas de los aldeanos y las ha escondido en su cueva. Spy Guy viaja a este mundo repleto de hechizos y criaturas mágicas para encontrar la guarida del imponente dragón y recuperar las pertenencias más valiosas de sus habitantes.

Pero encontrar la bóveda del Balasar y hacerse con el tesoro será la parte fácil. A Spy Guy le resultará mucho más complicado regresar sano y salvo a la aldea... ¡antes de que el dragón se dé cuenta de lo que ha pasado y empiece a perseguir a nuestro héroe!

Spy Guy Fantasy es un juego de cooperación donde lo importante, además de ser muy observador, será una estrecha colaboración entre los jugadores. Juntos, deberéis buscar pistas en el tablero gigante, cuantas más encontréis, ¡mayores serán vuestras posibilidades de encontrar el tesoro y, sobre todo, de escapar del dragón!

SPY GUY Fantasy



Contenido:

- tablero de juego
- 3 peanas
- reloj de arena
- 56 cartas de pistas
- 10 marcadores de pista
- instrucciones

SPY GUY

Fantasy

INSTRUCCIONES



¡Querido Spy Guy!

Por todos los rineones se escuchan canciones de vuestras hazañas: incluso nos han llegado aquí, a Trefelick. Los bardos que nos visitan suelen mencionar a un detective increíble llamado Spy Guy, capaz de encontrar cualquier tesoro perdido o a cualquier criminal a la fuga. Por eso os escribimos y os rogamos vuestra ayuda.

El terrorífico dragón Balasar ha establecido su guarida a las afueras de Trefelick. Nos ha robado nuestras pertenencias más valiosas y las ha ocultado allí. Muchos campeones han ido en pos del tesoro, mas ninguno ha regresado. No sabemos exactamente dónde se encuentra la bóveda del dragón, y él mismo es un enemigo formidable, pero confiamos en que el detective más inteligente del mundo sea capaz de completar esta misión. Por favor, encontrad nuestras posesiones y devolvédselas a sus legítimos dueños.

Junto a esta carta encontraréis un excepcional talismán de teletransporte, creado por nuestros magos. Os permitirá viajar de forma segura y cómoda a nuestra aldea. ¡Estamos deseando poder veros!

Los ciudadanos de Trefelick



OBJETIVO



5+



1-4



20 min

Jugarás como Spy Guy: ¡un superdetective cuya fama ha llegado incluso a los reinos mágicos! A petición de los habitantes de Trefelick, Spy Guy viaja a un mundo repleto de hechizos y criaturas mágicas para encontrar la guarida del poderoso dragón Balasar y recuperar sus pertenencias más valiosas. Pero encontrar la bóveda del dragón y hacerse con lo que hay en su interior será la parte más fácil. ¡A Spy Guy le resultará mucho más difícil volver sano y salvo a la aldea antes de que el dragón se dé cuenta de lo que ha pasado y empiece a perseguir a nuestro héroe!

Tu misión es encontrar la cueva del dragón antes de que Balasar regrese a ella, coger el tesoro y volver a la aldea lo más rápidamente posible. ¡Si consigues escapar del dragón, ganarás!

COMPONENTES



10 marcadores
de pista



reloj de arena

tablero de juego



56 cartas de pistas



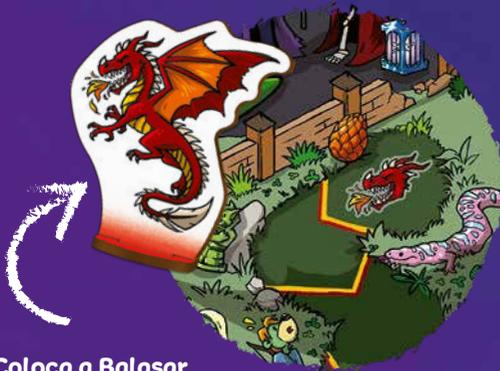
3 peanas con personajes y tesoro

PREPARACIÓN

Coloca el tablero sobre una mesa o en el suelo, para crear la pista de juego.



Sitúa a Spy Guy sobre la primera casilla de la pista, que está marcada con su imagen (Cerca de la aldea).

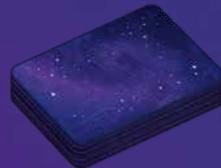


Coloca a Balasar en la casilla especial para él en su camino.

Coloca el reloj de arena y los marcadores de pista cerca del tablero.



Coloca el tesoro en el lugar especificado, enfrente de la cueva de Balasar.



Mezcla las cartas de pistas y crea una baraja boca abajo.



En lugar de un reloj de arena, puedes usar el temporizador de la app Spy Guy: Hidden Objects. Es gratis y podrás encontrarla tanto en la App Store como en Google Play.



CARTAS DE PISTA



Para tener éxito, deberás ayudar a Spy Guy a encontrar tantas pistas ocultas por el reino como sea posible. Cuantas más encuentres, más posibilidades tendrás de hacerte con el tesoro y escapar del dragón. Los objetos que tienes que encontrar aparecen representados en las cartas de pistas.

Esta es la pista que estás intentando encontrar en este momento.

Marcador de pistas. El último número indica cuántas pistas de un tipo concreto hay en el tablero.



El número de alas indica cuántas casillas se desplazará el dragón durante su turno.

SPY GUY

TE RECUERDA:

RECUERDA QUE UN OBJETO TIENE SIEMPRE EL MISMO ASPECTO EN LA CARTA Y EN EL TABLERO, CON LA MISMA FORMA Y COLOR.

SECUENCIA DEL JUEGO

Spy Guy Fantasy es un juego cooperativo donde tú diriges todos los movimientos del detective. Spy Guy y Balasar se mueven en turnos alternos. Spy Guy comienza el juego.

TURNO DE SPY GUY

Muestra la carta superior de la baraja de pistas. Indica el objeto que debes encontrar en el tablero durante este turno.



Tras mostrar la carta, dale la vuelta inmediatamente al reloj de arena.

I Todo el mundo busca en el tablero para encontrar el objeto. Cada objeto aparece en varios lugares del tablero. Cuando alguien encuentra el objeto, coloca un marcador de pista sobre él.



II Cuando se termina el tiempo en el reloj de arena, debéis dejar de buscar y no podréis colocar ningún otro marcador de pista.



III Cuenta cuántos objetos de ese tipo habéis encontrado y marcado todos. Mover a Spy Guy hacia delante la cantidad de casillas correspondientes. Spy Guy se mueve por el camino dorado; en el cruce se dirigirá hacia la cueva de Balasar, tal y como indica el letrero.



Para regresar, se desplazará hacia la aldea, siempre por el camino dorado.

Si Spy Guy cae en la casilla con el tesoro durante su turno, o se desplaza más allá, coge la figura del tesoro del tablero. Ya has hecho la mitad del trabajo. ¡Ahora debes volver a toda prisa a Trefelick!



IV Retirad todos los marcadores de pistas del tablero.

TURNO DEL BALASAR

Los movimientos de Balasar dependerán de si la figura del tesoro sigue sobre el tablero:



Si el tesoro sigue sobre el tablero, mueve el dragón una casilla en su dirección.

Si el tesoro no está en el tablero, mira la carta de pista descubierta durante el turno de Spy Guy. Mueve la ficha del dragón hacia Spy Guy tantas casillas como alas haya en la parte inferior de la carta.



El dragón es muy poderoso y veloz... ¡y también puede volar! En su turno, Balasar usa atajos marcados con flechas amarillas.



FINAL DE LA PARTIDA



Si, en cualquier momento, Balasar cae en una casilla que ya ocupa Spy Guy, o se desplaza más allá de él por el camino dorado, esto significará que habrá capturado a Spy Guy y habrás perdido.

Pero, si Spy Guy llega a la aldea (la última casilla del tablero) antes que el dragón, esto significará que habrá sido capaz de recuperar el tesoro de los aldeanos de Trefelick, ¡y habrás ganado!



PISTAS

Aquí tenéis una tabla útil que muestra cuántas veces aparece cada pista en el tablero. ¡Buena suerte con la búsqueda!

 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	 9	 6	 10
 5	 7	 9	 9	 5	 8	 8	 7
 6	 5	 5	 7	 5	 6	 6	 6
 5	 5	 5	 6	 6	 5	 6	 5

DISEÑADOR DEL JUEGO: Mariusz Majchrowski
ILUSTRACIONES, DISEÑO GRÁFICO: Michał Ambrzykowski,
 Kamila Mrożek-Zielińska
EQUIPO: Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska,
 Adam Strzelecki, Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak
DESARROLLO TÉCNICO: Grzegorz Traczykowski



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

22999