

SPY GUY

PIRÁMIDE

INSTRUCCIONES



INSTRUCCIONES

¡La pirámide perdida de Treflhotep IV ha sido descubierta!

Por desgracia, el astuto Doctor Moritz ha robado a los arqueólogos el mapa que conduce a la pirámide y planea quedarse con el tesoro. ¡Los exploradores han pedido ayuda a Spy Guy! Pero no será tarea fácil: ¡el camino al tesoro está lleno de trampas!



6+



2-4



20 min

OBJETIVO

Juegas como el superdetective Spy Guy. Tendrás la misión de alcanzar a Moritz antes de que llegue a la cámara y robe todos sus tesoros. Si consigues alcanzarle, ¡ganarás!

SPY
GUY



COMPONENTES



56 cartas de pistas



10 marcadores
de pista



Reloj de arena



Tablero en 3D



6 fichas de
pirámides



2 personajes

MONTAJE DEL TABLERO

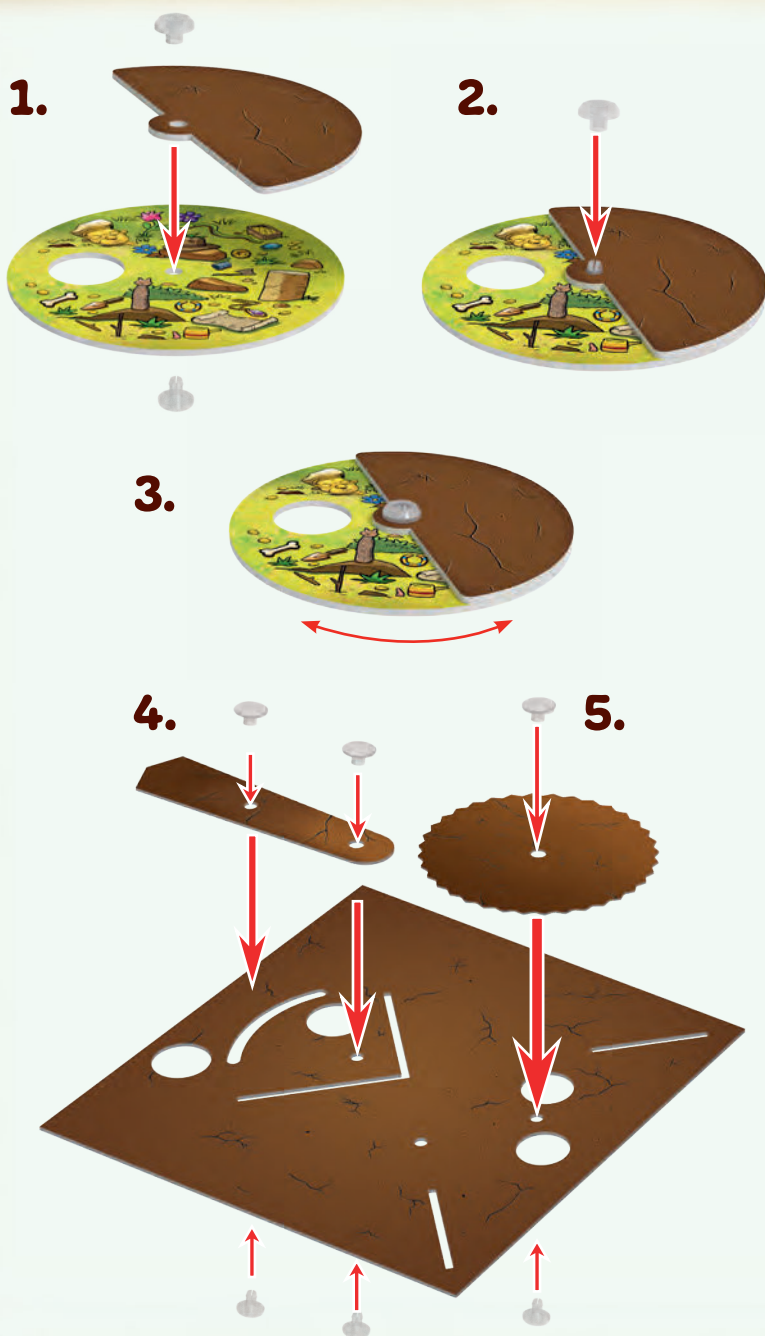
Antes de jugar por primera vez, montad el tablero según las instrucciones.

ETAPA 1

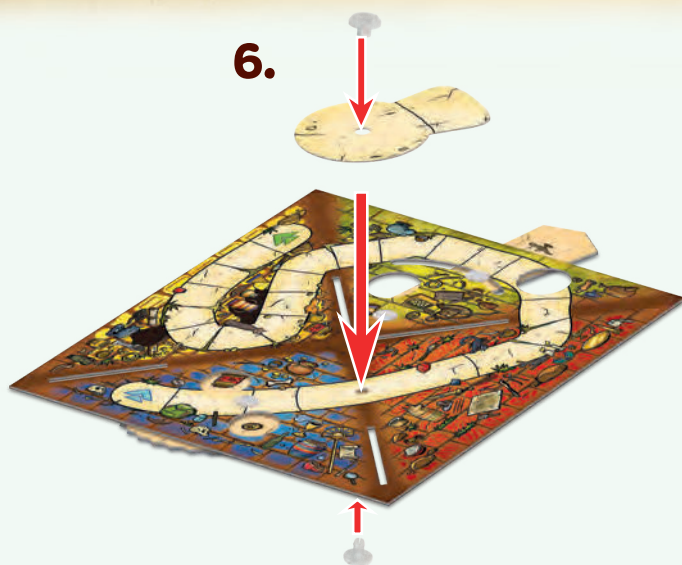


5 x





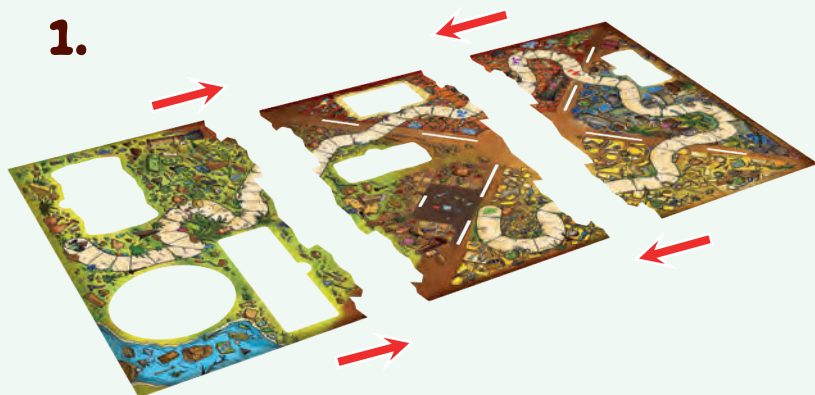
6.



ETAPA 2



1.



2.

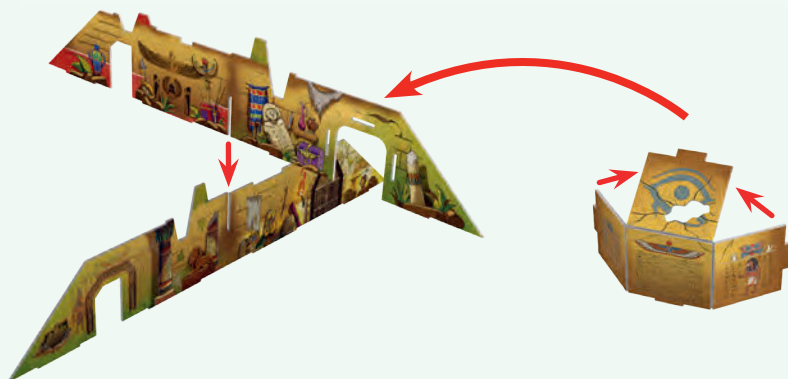


ETAPA 3



Al montar el tablero observad que, a cada lado, la pirámide tiene cámaras de distintos colores: azul, rojo, amarillo y verde. Si prestáis atención al color de las paredes y suelos de determinados elementos, ¡podréis montar más rápido la pirámide!

1.



2.

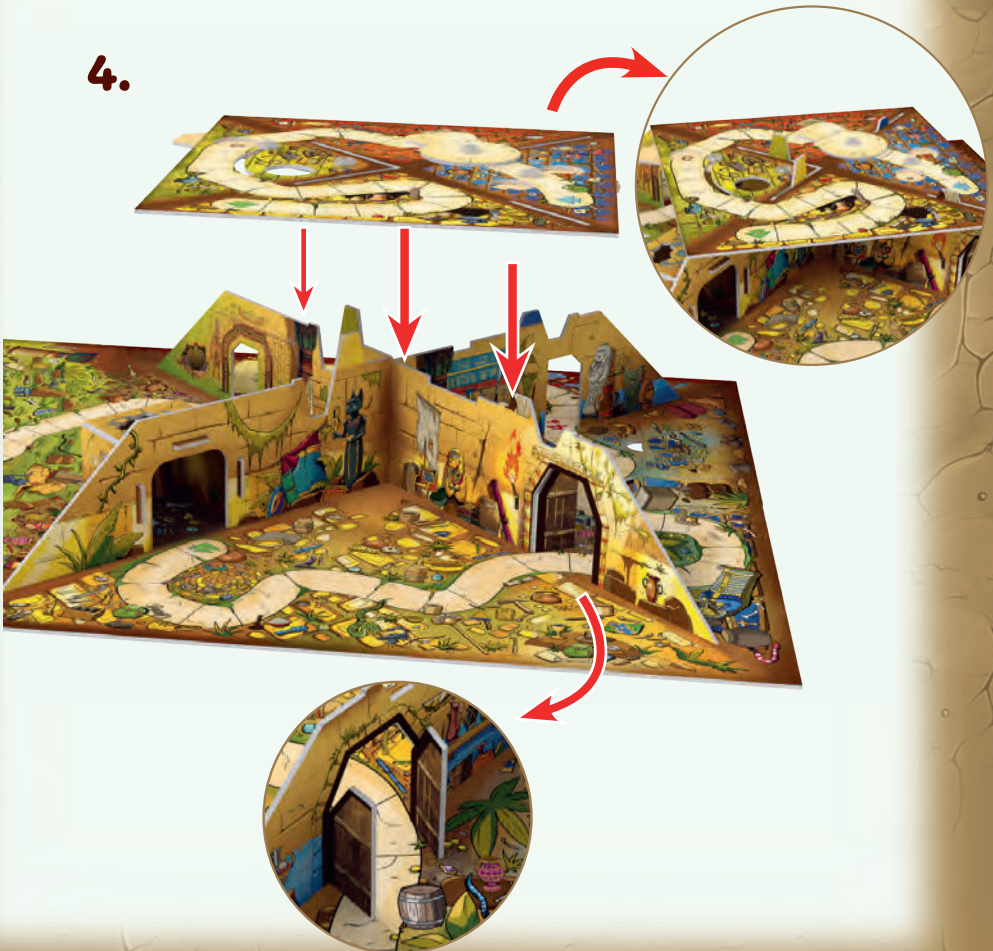


3.

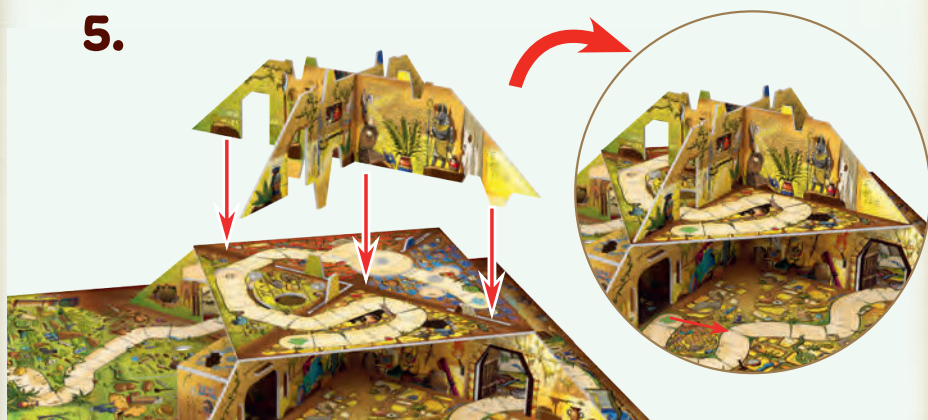




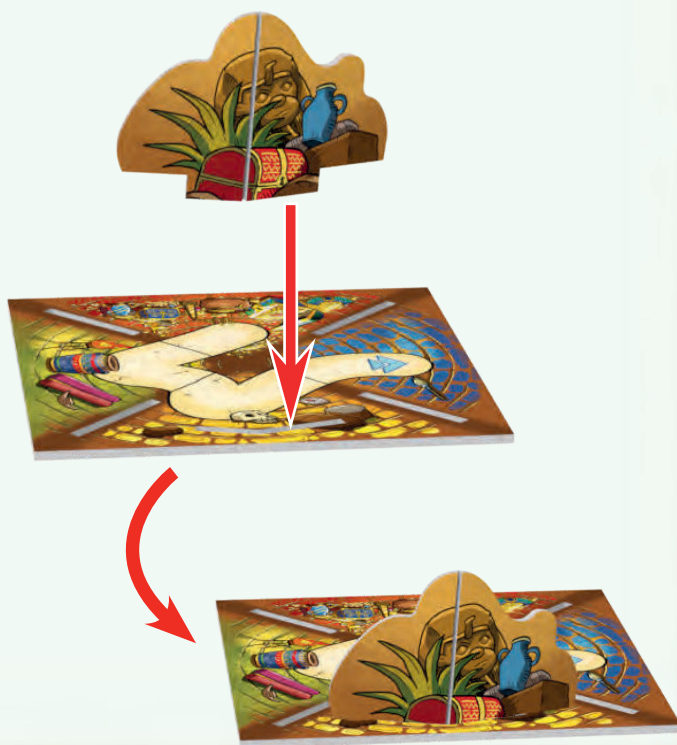
4.



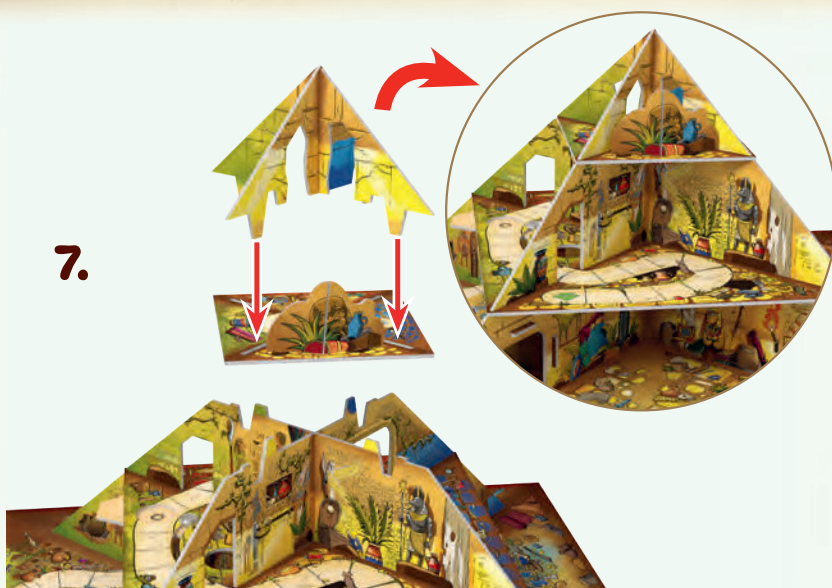
5.



6.



7.



8.



PREPARACIÓN

Coloca el tablero sobre una mesa o sobre 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.



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



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



Coloca la pieza de Moritz sobre una de las casillas indicadas, en función del número de jugadores **2**, **3** o **4**.

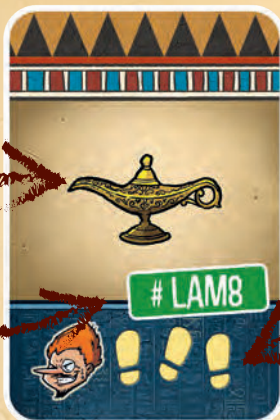
Distribuye las fichas de pirámides por el tablero, sin importar qué lado esté bocarriba.

CARTAS DE PISTA

Para atrapar a Moritz, debes ayudar a Spy Guy a encontrar tantas pistas como sea posible. Cuantas más pistas encuentres, más rápido atraparás tu personaje al villano que intenta escaparse. Los objetos que tienes que encontrar aparecen representados en las cartas de pistas.

Esta es la pista que actualmente estás intentando encontrar.

Indicador de pistas.
El último número muestra cuántas pistas del mismo tipo hay en el tablero.



El número de huellas indica cuántas casillas se desplazará el Doctor Moritz durante su turno.

SPY GUY
ADVIERTE:

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 Pirámide es un juego cooperativo donde dirigís todos los movimientos del detective. Spy Guy y Moritz hacen turnos alternativamente. Spy Guy comienza el juego.

TURNO DE SPY GUY

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



Tras mostrar la carta, dadle 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.



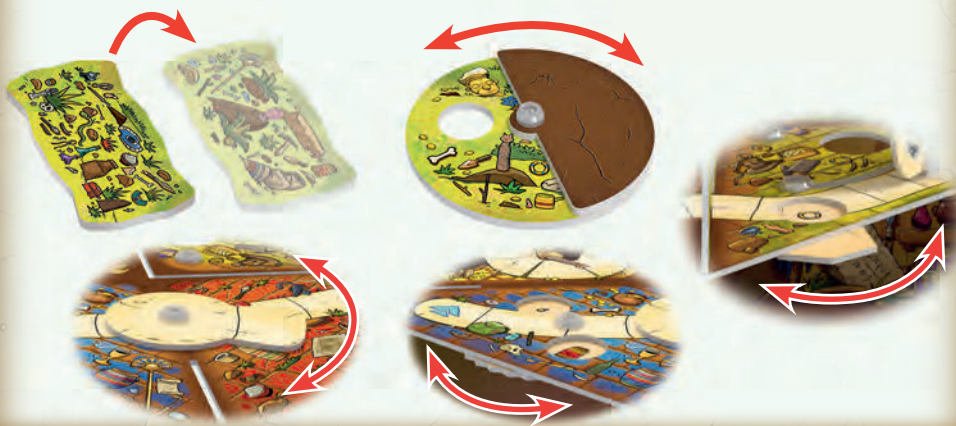
III

Contad cuántos objetos de ese tipo habéis encontrado y marcado todos. Moved a Spy Guy hacia delante la cantidad de casillas correspondientes, en dirección hacia Moritz.

IV

Retirad todos los marcadores de pista del tablero.

Pero prestad atención: ¡algunas pistas están ocultas a la vista! Para poder encontrar todas las copias de una pista concreta, tendréis que mover los elementos del tablero para descubrir más. Por desgracia, al revelar algunas pistas ocultaréis otras. Así que en el siguiente turno tendréis que ver que no haya pistas adicionales ocultas en las profundidades de la pirámide.



TURNO DE MORITZ

Contad cuántas huellas hay en la carta de pista que se acaba de mostrar durante el turno de Spy Guy. Moved al Moritz hacia delante la cantidad de casillas correspondientes.



DESPLAZAMIENTO POR EL TABLERO

Tanto Spy Guy como el Doctor Moritz siguen el mismo camino que lleva a la cámara en el último nivel de la pirámide. Cada vez que un personaje atraviese la casilla o acabe su turno en ella, reanudará el camino a partir de la casilla del nivel siguiente (piso). Pensad en las casillas como adyacentes entre sí.



FINAL DE LA PARTIDA

Si el Doctor Moritz consigue llegar a la cámara en el último nivel de la pirámide, robará todos los tesoros de Treflhotep IV y huirá. Spy Guy no habrá conseguido atraparlo y perderéis. Si Spy Guy alcanza a Doctor Moritz o lo supera en su camino hacia la cámara, ¡capturaréis al ladrón y ganaréis!



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	 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

Author: Mariusz Majchrowski

Illustrations and graphic design: Michał Ambrzykowski, Tatsiana Korbut

Visualisations: Przemysław Walczak

Team: Agnieszka Karewicz, Kamila Mrożek-Zielińska, Eryka Stachowska,

Adam Strzelecki, Michał Szweczyk, Agnieszka Walczak

Technical design: Grzegorz Traczykowski



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