

ШПИОН



Западня в замке Франкенштейна

ПРАВИЛА ИГРЫ

Лучший агент получил ответственное

задание, выполнить которое необходимо быстро и в срок.

Любой ценой оказаться в нужное время и в нужном месте. Настоящий шпион должен уметь всё: незаметно следить, замечать мельчайшие детали, добывать ценную информацию, действовать оперативно и скрывать малейшие следы своего присутствия.

Для осуществления задания придётся совершить опасную «прогулку» под прицелом камер средневекового замка Франкенштейна.

«Шпион» – логическая игра, переносящая игроков в четырёхмерное пространство. Стражи охраняют территорию замка Франкенштейна и ведут наблюдение с мониторов камер безопасности. Изображение на мониторах постоянно меняется, с одной зоны замка на другую, поэтому стражи видят одновременно не всё. Во время смены картинки на мониторах сможешь ли ты ловко «обхитрить» камеры безопасности и сбежать до того, как охранники заметят тебя на экранах? Помоги своему шпиону выполнить задание любой сложности.

1 Подготовка

- Выбери карточку с заданием, и положи её лицевой стороной вверх на игровую доску. Установи стены замка, как показано на карточке.
- Поставь шпиона на стартовую позицию: серая зона с номером задания. Установи лестницу во второй серой зоне, чтобы можно было подняться, перелезть через стену и выбраться из замка.
- Прокрути цветовой индикатор монитора, расположенного на главном наблюдательном посту, до появления красного цвета.

2 Игра

Очередность действий: сначала перемести шпиона, затем прокрути индикатор монитора, пока не изменится цвет, и снова передвинь шпиона. Будь осторожен!

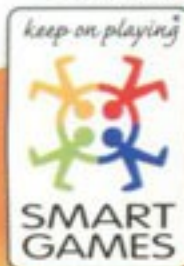
- Шпион не должен попадать в зону, совпадающую по цвету с картинкой монитора, иначе он будет замечен камерой слежения и пойман.
- Шпион может перемещаться каждый раз на 1, 2 или 3 клетки. Он может двигаться по горизонтали и вертикали в любом направлении.
- После каждого перемещения шпиона не забудь поменять цвет на мониторе, прокрутив по направлению стрелки.

3 Решение

Если шпиону удалось добежать до лестницы, будучи незамеченным стражами, ты справился с заданием, прокрался и ушёл из западни. Каждое задание имеет только одно правильное решение. Ориентируйся на месте! Пока шпион пытается сбежать, обходя кругами игровое поле, не забудь, как опасно тратить время впустую!

Подсказки

Обрати внимание на меняющиеся цвета монитора! Ты не должен подвергнуть опасности своего шпиона, переместив его в зону, которая вот-вот должна оказаться под прицелом камер. Последовательность изменения цветов на мониторе остаётся неизменной: красный – зелёный – синий – красный и т.д. Сможешь ли ты этим воспользоваться? Если тебя «поймали», возвращайся на стартовую позицию и попытайся бежать вновь. Непростая задача «обмануть» камеры безопасности! В этой шпионской игре важен каждый шаг, а одна ошибка может привести к полному провалу операции. Попробуй справиться с заданием повторно, прежде чем заглянуть в ответ. Играть можно вдвоем: один – охранник, другой – шпион.



© 2006 - 2008
Concept, game design and artwork :
Smart nv/sa - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Alcatraz
Smart nv/sa - Neerveld 14,
B-2550 Kontich, Belgium
Fax +32 15 45 10 60 - info@smart.be
www.SmartGames.eu

ITEM NO. BB0893



4 895 136 006 509

dd: 20110620