

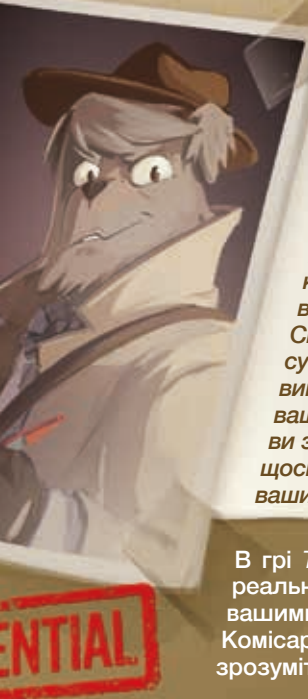


SHADOWS

AMSTERDAM

ПРАВИЛА





Амстердам, сьогодні. Було скоєно злочин, але поліція втратила слід, і здається, тупочеться на місці. Якийсь анонімний клієнт зателефонував до вашого детективного агентства з проханням розслідувати цю справу. Але не гайте часу, оскільки ваші конкуренти також йдуть по сліду цього злочину!

Ваш Комісар віддалено керує вашими Детективами в різних куточках міста та надсилає їм картинки – підказки що містять важливу інформацію для тих, хто зможе її розшифрувати. Сподіваємось це не зможуть зробити ані поліція ані ваші суперники. Досліджуйте місто в пошуках трьох частинок доказів, та випередивши свої суперників, принесіть їх клієнтові, щоб отримати вашу винагороду. Уникайте поліцію, оскільки вони не хочуть щоб ви займалися цією справою. І якщо вони побачать що ви винохуете щось поблизу, вони кинуть вас за ґрати, забезпечивши легку перемогу вашим суперникам.

В грі *Тіні – Амстердам* ви змагаєтесь з іншою командою в режимі реального часу, використовуючи картинки, щоб спілкуватись з вашими партнерами. Ролі гравців асиметричні. Ви можете бути Комісаром, який керує командою, або Детективами, які намагаються зрозуміти підказки Комісара в гонитві за перемогою.

CONFIDENTIAL

ОКРЕМА ПОДЯКА

Це схоже на магію, як казав він.
Це історія дивовижної розповіді. Миттєвий спалах ідеї, котра могла б зникнути, якби Валентин не змусив мене завершити її та показати іншим. На мій подив вона сподобалась команді, і Régis вирішив створити гру.
Дякую команді Libellud за вашу цінну дружбу та енергію.
Я дуже радий знайомству з вами.
Дякую l'Étable des Jeux – першій ланці в хронологічному ланцюжку.
Дякую усім друзям у всесвіті ігор. Ви – неймовірні.
Дякую Anais, першому плейтестеру
Дякую Чарлі та Розі, моїм солодким зірочкам.
Дякую моїй сім'ї, моїм братам Клімо, Тімо та Кему.
Дякую Мері
Це схоже на магію...

Mathieu Aubert



© Libellud

Тіні - Амстердам – торгова марка Libellud. Логотип Libellud logo – зареєстрована торгова марка Libellud.

ВИКОНАВЦІ

Дизайн: Mathieu Aubert
Керівник Видання: Régis Bonnessée
Керівник Проекту: Valentin Gaudicheau
Розробка: Alexandre Garcia, Lucas Forlacroix, Nicolas Sato
Художній Директор: Jérémy Couturier
Ілюстрації: M81 Studio and Libellud
Розмітка: Thomas Dutertre
Додаткові ілюстрації: Clément Dautremay, Mélanie André
Редакція: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau
Маркетинг: Mathieu Aubert
Зв'язки: Léa Moinet, Paul Neuveur
Керівник виробництва: Alexandra Soporan
Адміністрація: Amélie Rouillet, Pascale Belot
Shadows - Amsterdam App by Libellud Digital
Вичитка: Armelle & Nicolas (Epikurieu)
Переклад: Antoine Prono
Переклад українською: Олексій Стародубов, Дирда Антон, Карпенко Ірина
Плейтестинг: Adrien Baudet, Alban Mazars-Simon, Alessandra Pedinotti, Alexia Laurene, Alexis Chapeau, Alice Peyrard, Anthonin Micheal, Anthony Carles, Anthony Rousseau, Arthur Decamp, Association Mipeul, Benoit Dabadie, Brice Chardin, Charles Triboulot, Chiara Cracco, Christian Rwagasore, Christophe Dufaux, Elsa Grolleau, Emmanuel Biré, Eva Guillemin, Florentin Herve, Hélène Bertin, Hélène Grisoni, Jérôme Bar, Julie Vignaud, Kelly Lemarchand, Kevin Guyon, Laura Raynaud, Louise Cornu, Louise Pourias, Marie Leo, Mathieu Dargenton, Mathieu Larvin, Mathilde Darniche, Mathilde Jary, Matthieu Fenot, Maud Boileux, Nicolas Bourgoin, Olivier Noc, Pascal Dubech, Patrick-Louis Cassoux, Paul Chasserieu, Paul Ferret, Pierre Laporte, Pierre Voye, Quentin Faure, Raphaël Palerme, Raphaël Robert-Bouchard, Rosa Mallo, Roxanne Gouhier, Sarah Pierdon, Stéphane Sarrazin, Stico, Suzon Martineau, Thibault Morin, Virginie Auffroy-Guignard, Virginie Ventana.

КОМПОНЕНТИ



1 Правила



7 Кварталів (двосторонні)



84 Карти Підказок



1 Початковий Тайл



3 Тайли Перешкод



2 Ширми
(1 чорна і 1 оранжева)



40 Карт Міста
(20 чорних і 20 оранжевих)



2 Маркери
Відстежування
(1 чорний і 1 оранжевий)



2 Маркери Відстежування
(1 чорний і 1 оранжевий)



6 Токенів Доказів (3 чорних і 3
оранжевих), які необхідно встановити на
6 пластикових баз відповідних кольорів





2 Трека Поліції



5 Токенів Поліції

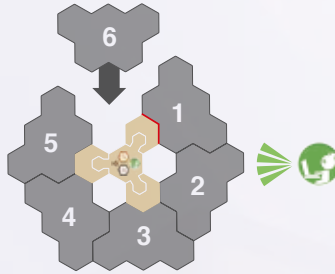
ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1 гравці діляться на **дві** команди (обидві команди повинні мати однакову кількість гравців, якщо це можливо). Один з гравців в кожній команді приймає роль **Комісара** , інші ж стають **Детективами** . Комісари сидять поруч з одного краю стола. Детективи з однієї команди сидять за одною стороною столу, навпроти іншої команди.

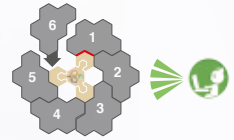
2 Встановіть Початковий Тайл та три Тайли Перешкод, формуючи центр ігрового поля. Переконайтесь, що 2 з 3 Тайлів Перешкод повернуті в сторону Комісарів, як вказано на ілюстрації.



3 Випадковим чином розташуйте 6 тайлів Кварталів (з 7) навколо Тайлів Перешкод, створюючи ігрове поле. Використовуйте Тайли Перешкод в формуванні поля. Встановіть Квартали біля тайла перешкод (крок 1) Тоді, починаючи від цього Кварталу викладайте інші тайли Кварталів, як вказано на ілюстрації. Це є стандартна структура поля.



Як тільки ви добре навчитесь грати в гру, можете розташовувати тайли випадковим чином.



4 Кожна команда отримує по три Токени Доказів свого кольору та 1 Трек Поліції. Покладіть 5 Токенів Поліції поруч з ігровим полем.



5 **A** Сформуйте колоду Карт Підказок та покладіть її долілиць між Комісарами.

Б Візьміть перші чотири карти з колоди, та помістіть їх горілиць на Початковий Тайл, та на три пустих місця навколо (поруч з Тайлами Перешкод).

В Візьміть наступні 10 карт з колоди та покладіть їх горілиць перед Комісарами: це доступні Карты Підказок.


6 Кожен Комісар бере відповідну ширму та ставить її перед собою.

7 Кожен Комісар бере усі Карты Міста та формує з них колоду. Тоді, один з них випадковим чином бере карту зі своєї колоди та покаже її номер опонентові. Цей опонент бере карту з тим самим номером зі своєї колоди.

Тоді кожен Комісар кладе цю карту за своєю ширмою. Перед грою Комісар повинен переконавшись, що:

- його Карта Міста відповідного кольору (кольору команди);
- обидві Карты Міста містять той самий номер;
- обидві Карты Міста однаково орієнтовані по відношенню до ширм; (● ★ ■)

На цьому етапі Комісарам заборонено вглядатись в Карту Міста. Вони просто розташовують їх, як зазначено вище.

 Для першої гри використовуйте Карты Міста від №1 до №6: з ними простіше грати.

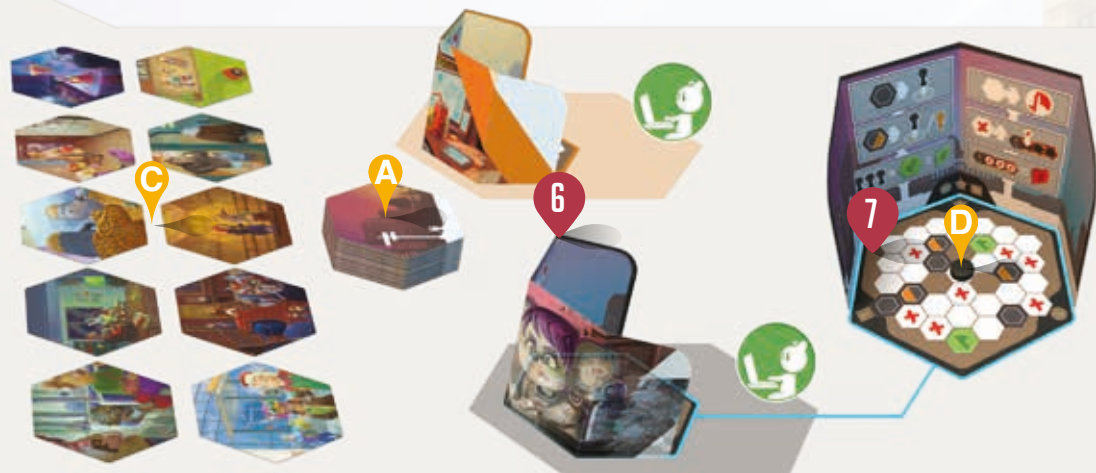


8 **D** Кожен Комісар викладає Маркер Відстежування свого кольору на центральну комірку своєї Карты Міста

Підказка:

Комісари можуть використовувати Маркери Відстежування, щоб слідкувати за Детективами. Втім, ви можете грати і без маркерів, якщо вам так зручніше.

E Детективи розміщують дві фігурки Детективів на Початковому Тайлі.



МЕТА ГРИ

Перша команда, яка одержить перемогу в двох раундах – переможе в грі.

Щоб одержати перемогу в раунді, команда повинна знайти три частинки **Доказів**, рухаючи фігурку свого Детектива по полю, а тоді принести їх **Клієнтові**. Перша команда яка зробить це – перемагає в раунді. Гра відбувається в режимі реального часу, тож не гайте дорогоцінний час. Намагайтесь уникати **Поліцію**, оскільки якщо ви тричі попадетесь їм, ви програєте раунд на користь команди суперників. Для того щоб слідкувати за своєю командою, кожен з Комісарів має географічні координати (Карті Міста) і намагається керувати Детективами за допомогою ілюстрованих карт.



Ваша мета – використовувати Карті Підказок, що знаходяться у вашому розпорядженні, скеровувати містом ваших партнерів по команді (див. «Підказка картинками» п.8). Ви не можете говорити, показувати жести або кривляться. Володіючи Картою Міста, ви єдина людина у вашій команді, якій відомо де знаходиться Доказ, Поліція та Клієнт.




Ваша мета – рухати фігурку Детектива по різним частинам міста. Обговорюйте Карті Підказок надані Комісаром з іншими Детективами вашої команди, аналізуючи їх та намагаючись зрозуміти підказку.



КАРТА МІСТА

Карта Міста являє собою ігрове поле. Кожна Карта Міста повинна відповідати Карті Міста суперників(той самий номер, різні кольори), оскільки вони працюють в парі. Деякі елементи повторюються, а деякі бувають унікальними для кожної карти.

 *перед грою **переконайтесь** що Комісари грають з однаковими Картами Міста (той самий номер, різні кольори), і що на них зображений однаковий символ лицем до ширми. ● ★ ■.*



Доказ: Командам необхідно зібрати частинки Доказів, пересуваючись у певні райони міста. Кожна з команд повинна зібрати три різні частинки Доказу, незалежно від їхнього типу.



Унікальний Доказ. Цей тип Доказу з'являється тільки на одній з двох Картах Міста. У результаті тільки одна з двох команд може його отримати.



Звичайний Доказ: Цей тип доказу з'являється на двох Картах Міста і може бути зібраним обома командами. Втім, як тільки одна команда забирає його, інша вже не зможе заволодіти тим самим Доказом.



Клієнт: Як тільки команда збрала три різні частинки Доказу, вони повинні пересунутись на цей тайл, щоб перемогти в раунді. На кожній Карті Міста є два тайли Клієнта і тільки один тайл співпадає на обох картах.



Поліція: Детективи повинні за будь-що уникати цих тайлів. На кожній Карті Міста є 6 таких тайлів, і 6 з них співпадають на обох картах.



Нейтральний тайл: Немає ефекту.



Числа: Допомогають парувати карти.
Символи: Дозволяють викладати Карти Міста використовуючи три різні орієнтації.

Підказка Картинками

Тіні – Амстердам, Комісарі можуть спілкуватися зі своїми командами **тільки** за допомогою картинок (Карті Підказок). Комісар дає одну (або декілька карт) своїй команді; ці карти – підказка, що вказує на тайл, на який слід рухатись команді. Кожна підказка має різні рівні складності. Комісар може використати ці рівні, щоб переконатись, що команда буде рухатись туди, куди йому потрібно.

A



У ролі Комісара, Максим хоче щоб його команда перемістилась на тайл **A**.

Він обирає Карту Підказки **B**, тому що вона вказує на камеру і кохання. Люди на тайлі **A** фотографуються і можуть бути парою. Він також обирає Карту Підказки **B**, оскільки вона пропонує сильніші підказки, такі як червоний колір, літери, або символ туалету (жінка і чоловік). Ці підказки можуть бути знайдені на тайлі **A**. Також, символ X знаходиться на гербі Амстердаму і може бути підказкою до червоних літер на тайлі **A**, які формують назву міста. Та чи зрозуміють це Детективи? Максим не певен..

B



B



Підказки:

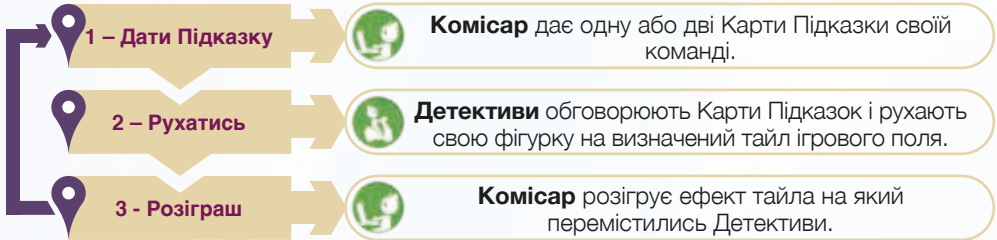
- Перевіряйте інші тайли, куди можуть вирушити Детективи! Карта Підказки може більш точно відповідати іншому тайлу, який ви не помітили.

- Вам може здаватись що підказка ідеально зрозуміла, та прислухайтесь до обговорень своєї команди, і намагайтесь вловити їх стиль мислення.


- Ви маєте змогу спілкуватись з вашою командою лише за допомогою Карт Підказок, тож намагайтесь виходити за рамки, і використовувати різні ідеї і ситуацію за ігровим столом.

РОЗІГРУЮЧИ РАУНД

Як тільки всі приготувалися, Комісари рахують до трьох, і раунд починається. Тепер вони можуть уважно дивитися на свої Карти Міста, а кожна команда слідує трьом наступним крокам:



Ці три кроки необхідно повторювати, поки не закінчиться раунд.

 *Гра відбувається в режимі реального часу! Обидві команди грають одночасно. Вони разом виконують свої дії і їм не потрібно чекати на суперників.*

1 – Дати Підказку

Кожен Комісар дивиться на Карту Міста, визначаючи тайл, на який має переміститись його команда. Команда пересуває фігурку на будь-який сусідній тайл, якщо вони отримали одну Карту Підказки. Якщо ж вони отримали дві Карти Підказки, то пересувають свою фігурку на два тайли.

- Сусідній тайл: Комісар обирає **1** Карту Підказки серед наявних 10 і передає її своїй команді.

- На відстані двох тайлів: Комісар обирає **2** Карти Підказки серед наявних 10. Він повинен взяти ці дві карти одночасно і відразу передати їх команді. Заборонено обирати карти по черзі. **Ви повинні взяти обидві карти одночасно.**

 *Карти Підказок повинні скеровувати гравців тільки на **визначений тайл.***

Як тільки команда отримала Карти Підказки, їх необхідно замінити новими картами. Комісари повинні завжди мати вибір з 10 карт

Якщо обидва Комісари **згодні**, вони можуть замінити 10 Карт Підказок на нові 10. Після того, гра продовжується з Кроку 1 – Дати Підказку.

Підказки:


- *Рух на два тайли може допомогти уникнути поліцію... але це також і вищий ризик скоїти помилку.*

- *Не забувайте що Комісари грають одночасно, отже хто не встиг – той запізнівся.*

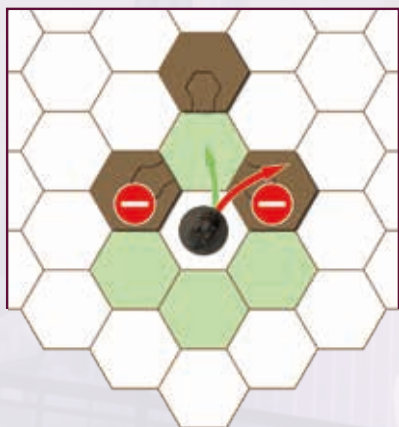
2 – Рух

Детективи дивляться на Карту Підказок, які вони отримали від Комісара, та оглядають можливі тайли. Після узгодження, вони пересувають свою фігурку на обраний ними тайл. Під час руху пам'ятайте про наступні два правила:

- ви повинні перейти на **сусідній** тайл, якщо отримали одну Карту Підказки, і **рівно на два тайли**, якщо отримали дві карти.
- ви не можете рухатись через Тайли Перешкод.

 Ви можете пересуватись на тайл, навіть якщо на ньому присутній токен Доказу, або Фігурка Детектива суперників.

Пересуньтесь на сусідній тайл



Пересуньтесь на два тайли



3 - Розіграш

Як тільки Фігурку Детективів було пересунуто, Комісар може також пересунути Маркер Відстежування на відповідну комірку Карти Міста.

Приклад Раунду


A Максим хоче щоб його команда рухалась на тайл з Доказом. Йому необхідно передати їм дві Карти Підказки, так як Доказ знаходиться на відстані двох тайлів. Це також допоможе команді уникнути поліцію.

B Його детективи уважно вивчають навколишні тайли (відмічені зеленим кольором), тоді визначають один тайл, пересувають туди Фігурку Детектива та знаходять Доказ!


B Вони кладуть Токен Доказу свого кольору на цей тайл та продовжують гру, оскільки їм потрібно знайти ще дві частинки доказів.




Комісар звіряється з Картою Міста та, за виключенням коли **нічого не трапляється**, виголошує, що знаходиться на тому тайлі. Ось ефекти різноманітних тайлів:

 **Доказ:** Вітаємо, ви знайшли частинку доказу. Поставте Токен Доказу відповідного команді кольору на тайл, де цей доказ було знайдено. Коли команда пересувається на тайл, на якому вже було знайдено доказ – **нічого не трапляється**.

Якщо команда володіє трьома частинками Доказу і в неї не залишилось Токенів Доказів, тоді **нічого не трапляється**.

 **Клієнт:** Якщо команда збрала три різноманітні частинки Доказу і при цьому фігурка Детектива команди пересунулась на тайл із Клієнтом – тоді ця команда перемагає в раунді. Інакше, **нічого не трапляється**.


 **Поліція:** Вас помітили! Покладіть один токен Поліції на Трек Поліції. Якщо це третій токен – ви негайно програєте раунд. Перемога дістається команді суперників. Примітка щодо тайлів Поліції:


- якщо Детективи завершують рух на тайлі з Поліцією, на якому вони вже були, ефект Поліції розігрується знову!

- Ефект Поліції не розігрується, якщо ви проходите через цей тайл, йдучи до цільового.

Для прикладу: поліцію можна уникнути за допомогою руху на 2 тайли.


 **Нейтральний тайл:** **Нічого не трапляється**.

 **Нейтральний тайл:** **Нічого не трапляється, Коли «нічого не трапляється», Комісар мовчить, зберігаючи кам'яне лице. Негайно повертайтеся до кроку 1 – Дати Підказку.**

 **Комісари не мають права у будь-який спосіб давати знати своїй команді, що вони йдуть згідно плану чи ні.**

Коли усі ефекти розіграні, Карти Підказок відкладають в сторону, і команда повертається до кроку 1 і продовжує виконувати наступні кроки, поки не закінчиться раунд.

Якщо закінчатся Карти Підказок, зберіть усі розіграні карти, перетасуйте, та сформуєте нову колоду.

 **Коли обидві команди прибувають на один тайл майже одночасно, першою ефект тайлу розіграє команда, яка прибула першою.**

**В****С**

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд негайно завершується, коли:

Одна з команд пересувається на тайл з Клієнтом, маючи зібраними усі три частинки Доказів. Ця команда **перемагає** в раунді

- одна з команд отримує третій Токен Поліції. **Протилежна** команда негайно перемагає в раунді.

Якщо команда виграє свій другий раунд, вона негайно перемагає в грі. Інакше починається новий раунд. Коли починається новий раунд:

- Команди можуть змінити ролі. Наприклад той гравець що був Комісаром може стати Детективом і навпаки.
- Комісари обирають нову Карту Міста на новий раунд.
- Перетасуйте та покладіть усі Карти Підказок на стіл (див. Покладіть Токени Доказів та Поліції назад до резерву. Крок 5 «Підготовки до гри» на стор.4)
- Покладіть Токени Доказів та Поліції назад до резерву.

2 and 3 player mode

Тіні – Амстердам можна грати також на 2 або 3 гравців. Підготуйтеся до гри, як описано вище, та використовуйте ті самі правила з наступними змінами:

- усі гравці грають в одній команді (ви граєте одним кольором);
- усі тайли з доказами на Карті Міста доступні;
- Комісар може замінити 10 карт влюбий час, коли йому це необхідно.

Ви змагаєтесь проти часу. Перед початком гри використовуйте офіційний електронний додаток, або таймер. В залежності від бажаного рівня складності, встановіть час:

Рекрут	Новачок	Агент	Майстер
15 хв	8 хв	5 хв	3 хв

Команда перемагає якщо зможе знайти три різні частинки доказів і передати їх Клієнтові. Команда програє якщо отримає три токени Поліції, або закінчиться час.

Якщо команда одержує перемогу в двох раундах, вона перемагає в грі. Якщо програє у двох раундах – програє гру.

Для гри вдвох або втроєх ,ви можете використовувати офіційний додаток *Shadows - Amsterdam* App. Скачайте його тут: www.libellud-digital.com/shadows.html або зскануйте цей QR – код за допомогою смартфона.

