



Hedendaags Amsterdam. Er is een misdaad gepleegd, maar de politie lijkt geen enkele voortgang te maken in de zaak. Een anonieme klant heeft jouw detectivebureau gebeld om onderzoek te doen. Er is echter geen tijd te verliezen omdat jouw rivalen er ook bovenop zitten!

Jouw Inlichtingenofficier leidt op afstand jouw Detectives door de stad. Hij stuurt afbeeldingen die info bevatten voor wie het kan begrijpen – hopelijk niet de politie of je rivalen...

Doorzoek de stad om 3 bewijsstukken te vinden en geef ze aan de klant voordat het andere team dit doet, om zo je vergoeding te krijgen. Ontloop de politie; zij willen jou niet op de zaak. Als ze je rond zien zoeken, zullen ze je opsluiten en zal de overwinning voor je rivalen een makkie worden.

In *Shadows – Amsterdam* speel je tegen een ander team in een realtime strijd, waarbij je afbeeldingen gebruikt om met je teamgenoten te communiceren. Er zijn verschillende rollen: je bent de Inlichtingenofficier die zijn team probeert te leiden of de Detective die de hints van zijn officier probeert te begrijpen om de race te winnen.

MET DANK AAN

Zoals hij zei: 'It's a kind of magic'. Dit is het verhaal over een prachtig verhaal. Een vluchtig idee dat bijna verloren ging, ware het niet dat Valentin me aanspoorde het af te maken en aan anderen te laten zien. Tot mijn grote verbazing was het team enthousiast en besloot Régis ervoor te gaan en het spel te maken. Dank aan het Libellud Team voor jullie waardevolle vriendschap en energie. Ik ben heel blij dat jullie er zijn. Dank aan l'Étable des Jeux, de eerste schakel in de chronologische keten. Dank aan al mijn vrienden in de spellenwereld; jullie zijn echt fantastisch. Dank aan Anais, de eerste testspeler. Dank aan Charlie en Rose, mijn twee lieve schatten. Dank aan mijn familie en broers Klimo, Timo en Cam. Dank aan Marie. 'It's a kind of magic...'

Mathieu Aubert

© Libellud

Shadows - Amsterdam is een handelsmerk van Libellud en het Libellud logo is een gedeponeerd handelsmerk van Libellud.

CREDITS

Ontwerp: Mathieu Aubert
Uitgever: Régis Bonnessée
Projectleider: Valentin Gaudicheau
Ontwikkeling: Alexandre Garcia, Lucas Fortacroix, Nicolas Sato
Art Director: Jérémy Couturier
Artwork: M81 Studio and Libellud
Vormgeving: Thomas Duterte
Extra artwork: Clément Dautremay, Mélanie André
Redactie: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau
Marketing: Mathieu Aubert
Communicatie: Léa Moinet, Paul Neuver
Productiemanager: Alexandra Soporan
Administratie: Amélie Roulet, Pascale Belot
Shadows - Amsterdam app door Libellud Digital
Correctie: Armelle & Nicolas (Epikeurie)
Vertaling: Antoine Prono
Nederlandse vertaling: Kim Somberg
Testspelers: Adrien Baudet, Alban Mazars-Simon, Alessandra Pedinotti, Alexia Laurene, Alexis Chapeau, Alice Peyrard, Anthonin Michelet, 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, Kévin Guyon, Laura Raynaud, Louise Cornu, Louise Pourias, Marie Leo, Mathieu Dargenton, Mathieu Lanvin, Mathilde Darniche, Mathilde Jarry, Matthieu Fenot, Maud Boileux, Nicolas Bourgoïn, Olivier Noc, Pascal Dubech, Patrick-Louis Cassoux, Paul Chasserieau, 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.

INHOUD



SHADOWS



Spelregels



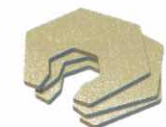
7 Districten (dubbelzijdig)



84 Infokaarten



1 Starttegel



3 Obstacletegels



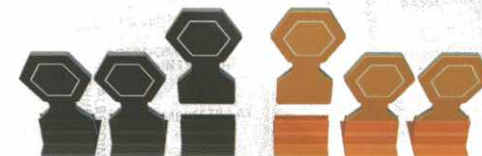
2 Schermen
(1 zwarte & 1 oranje)



2 Detectivefiguren
(1 zwart & 1 oranje)



40 Plattegrondkaarten
(20 zwarte & 20 oranje)



6 Bewijsfiches (3 zwarte & 3 oranje) die in 6 plastic voetstukken van dezelfde kleur worden geplaatst



2 Traceerstenen
(1 zwart & 1 oranje)



2 Politiesporen



5 Politiefiches



Contact our CUSTOMER SERVICE
www.asmodee.com

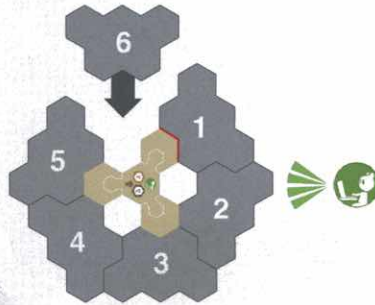
SPELVOORBEREIDING

1 Verdeel de spelers over **twee** teams (beide teams hebben, indien mogelijk, hetzelfde aantal spelers). Eén speler van elk team is een **Inlichtingenofficier** ; de anderen zijn **Detectives** . Inlichtingenofficiers zitten naast elkaar aan het einde van de tafel. Detectives van hetzelfde team zitten aan dezelfde kant van de tafel, tegenover het andere team.

2 Schuif de Starttegel en de 3 Obstakeltegels in elkaar om het midden van het speelbord te vormen. Zorg ervoor dat 2 van de 3 Obstakeltegels voor de Inlichtingenofficiers liggen, zoals afgebeeld.



3 Plaats op willekeurige wijze 6 Districten (van de 7) rond de Obstakeltegels om het bord te vormen. Gebruik hierbij de Obstakeltegels als startpunt. Plaats een District direct naast een Obstakeltegel (Stap 1) en plaats hierna de andere Districten op tafel, zoals afgebeeld. Dit is de standaard opstelling.



Zodra je het spel goed onder de knie hebt, kun je een alternatieve opstelling toepassen door de tegels anders te plaatsen.



4 Elk team pakt 3 Bewijsfiches in hun eigen kleur en 1 Politiespoor. Leg de 5 Politiefiches naast het bord.



5 **A** Vorm een gedekte stapel van alle Infokaarten en plaats deze tussen de Inlichtingenofficiers.
B Pak de eerste 4 kaarten van de stapel en leg deze opengedraaid op de Starttegel en de 3 lege plekken eromheen (naast elke Obstakeltegel).
C Pak de volgende 10 Infokaarten van de stapel en leg deze opengedraaid voor de Inlichtingenofficiers: dit zijn de beschikbare Infokaarten.

6 Elke Inlichtingenofficier pakt zijn bijpassende scherm en zet deze voor zich neer.


7 Elke Inlichtingenofficier pakt alle Plattegrondkaarten in zijn kleur en vormt hiermee een stapel. Eén van hen pakt een willekeurige kaart van zijn stapel en laat het cijfer aan zijn tegenstander zien. De tegenstander pakt de Plattegrondkaart met hetzelfde cijfer van zijn eigen stapel.

Elke Inlichtingenofficier legt nu zijn kaart achter zijn scherm. Voordat het spel begint, moeten de Inlichtingenofficiers ervoor zorgen dat:

- hun Plattegrondkaart de juiste kleur heeft (van hun team);
- de twee Plattegrondkaarten hetzelfde cijfer hebben;
- de twee Plattegrondkaarten met hetzelfde symbool (● ★ ■) naar het scherm zijn gericht;

Op dit moment mogen de Inlichtingenofficiers nog niet in detail naar hun Plattegrondkaart kijken. Ze plaatsen deze simpelweg zoals hierboven beschreven.



 Gebruik voor jullie eerste spellen Plattegrondkaarten 1 t/m 6: deze zijn makkelijker om te spelen.

8 **D** Elke Inlichtingenofficier plaatst een Traceersteen in zijn kleur op het midden van zijn Plattegrondkaart.
Hint:
 De Inlichtingenofficier kan de Traceersteen gebruiken om de Detectives te volgen. Je kunt echter ook zonder de stenen spelen, mocht je dat willen.

E Detectives plaatsen de twee Detectivefiguren op de Starttegel.



DOEL VAN HET SPEL

Het eerste team dat twee rondes wint, wint het spel. Om een ronde te winnen, moet een team hun Detectivefiguur over het bord verplaatsen om drie verschillende **Bewijsstukken** te vinden en deze naar de **Klant** te brengen. Wie dit als eerste lukt, wint de ronde. Je speelt in realtime, dus er is geen tijd te verliezen! Zorg dat je figuur niet op de **Politievelden** komt: als je dit 3 keer doet, wint het andere team de ronde. Om zijn team te volgen, heeft elke Inlichtingenofficier geografische info (Plattegrondkaarten) en probeert hij zijn Detectives te leiden met geïllustreerde kaarten.



DE INLICHTINGENOFFICIER

Jouw rol is om de beschikbare Infokaarten te gebruiken om je teamgenoten over verschillende velden op het bord te leiden (zie: "Communiceren met afbeeldingen" op blz. 8). Je mag niet praten, gebaren of uitbeelden! Omdat je een Plattegrondkaart hebt, weet je als enige in jouw team waar het Bewijs, de Politie en de Klant zijn.



DE DETECTIVES

Jouw rol bestaat uit het verplaatsen van jouw Detectivefiguur over de verschillende velden op het bord. Praat met de andere Detectives van jouw team om de Infokaarten van de Inlichtingenofficier te analyseren en interpreteren.

DE PLATTEGRONDKAART

Plattegrondkaarten symboliseren het speelbord. Elke Plattegrondkaart heeft een tweelingkaart. Deze twee kaarten moeten tegelijk gespeeld worden (zelfde cijfer, één kaart in elke kleur) omdat ze in paren werken. Sommige elementen zijn uniek per kaart, anderen komen voor op beide kaarten.

Controleer voordat je begint met spelen of de Inlichtingenofficieren met het juiste paar kaarten spelen (zelfde cijfer, verschillende kleuren) en dat hetzelfde symbool naar het scherm is gericht. (●★■).



Bewijs: Teams verzamelen bewijsstukken door naar deze velden te verplaatsen. Elk team moet drie verschillende bewijsstukken vinden, ongeacht het soort bewijs:



Uniek Bewijs: Dit bewijs komt slechts voor op één van de twee Plattegrondkaarten. Dit betekent dat ook maar één van de twee teams het kan vinden.



Gemeenschappelijk Bewijs: Dit bewijs komt op beide Plattegrondkaarten voor en kan dus door beide teams worden gevonden. Zodra één van de teams dit bewijs vindt, kan het andere team het niet meer vinden!



De Klant: Zodra een team drie verschillende bewijsstukken heeft gevonden, gaan ze naar dit veld om de ronde te winnen. Elke Plattegrondkaart heeft 2 Klantvelden: slechts één hiervan staat op beide kaarten.



De Politie: Detectives moeten er alles aan doen om deze velden te ontlopen. Op elke Plattegrondkaart staan 6 Politievelden en 6 hiervan staan op beide kaarten.

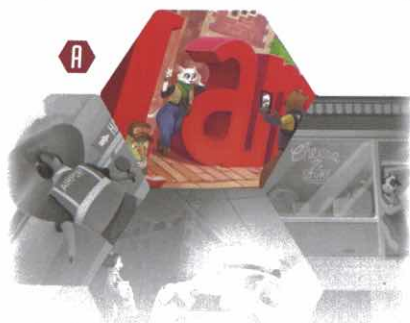
Neutraal Veld: geen effect.



Cijfers: Om Plattegrondkaarten te koppelen.
Symbolen: Om de Plattegrondkaarten op drie verschillende manieren te kunnen plaatsen.

COMMUNICEREN MET AFBEELDINGEN

In *Shadows – Amsterdam* kunnen Inlichtingenofficiers **alleen** door middel van afbeeldingen (Infokaarten) met hun team communiceren. De Inlichtingenofficier geeft één (of meerdere) kaarten aan zijn team; deze kaarten verwijzen naar het veld waar het team heen moet gaan. Elke afbeelding bestaat uit verschillende aspecten. De Inlichtingenofficier kan deze aspecten gebruiken om er zeker van te zijn dat het team naar het juiste veld gaat.



Als Inlichtingenofficier wil Charlie dat zijn team naar veld **A** gaat.

Hij kiest Infokaart **B** omdat hier goede aanwijzingen op staan: de camera en liefde. De mensen op veld **A** nemen een foto en zouden een stel kunnen zijn. Hij kiest ook Infokaart **C** omdat hier sterke aanwijzingen op staan, zoals de kleur rood, de letters en het toiletsymbool (een man en een vrouw). Deze onderdelen zijn te vinden op veld **A**. Ook is de X deel van het wapen van Amsterdam en wellicht een verwijzing naar de rode letters in veld **A** die de stadsnaam vormen. Zullen de Detectives het begrijpen? Dat is de vraag...



B



C

Hints:

- Controleer naar welke andere velden je team zou kunnen gaan! Een Infokaart kan ook perfect bij een ander veld passen dat jou niet is opgevallen.
- Jij vindt jouw boodschap wellicht overduidelijk, maar pas op: luister altijd naar je team en probeer hun manier van denken te begrijpen.
- Je kunt alleen met de Infokaarten communiceren. Probeer soms ruimer te denken en houd niet vast aan wat te zien is op de Infokaarten. Maak ook gebruik van concepten en situaties.

EEN RONDE SPELEN

Zodra iedereen klaar is, tellen de Inlichtingenofficiers tot drie en begint de ronde. Vanaf dit moment mogen ze in detail naar hun Plattegrondkaart kijken. Elk team volgt dan de volgende stappen:

- 1 - INFO GEVEN** De **Inlichtingenofficier** geeft 1 of 2 Infokaarten aan zijn team.
- 2 - VERPLAATSEN** De **Detectives** bespreken de Infokaarten en verplaatsen hun figuur naar een veld op het bord.
- 3 - AFHANDELEN** De **Inlichtingenofficier** handelt de effecten van dat veld af.

Deze drie stappen moeten herhaald worden totdat de ronde is voltooid.

Het spel wordt gespeeld in realtime! Beide teams spelen tegelijkertijd. Ze voeren hun acties in realtime uit en hoeven niet op de tegenstander te wachten om te spelen.

1 - INFO GEVEN

Elke Inlichtingenofficier gebruikt zijn Plattegrondkaart om voor zijn team een doelveld te kiezen. Het team verplaatst hun figuur naar een aangrenzend veld als ze 1 Infokaart krijgen. Krijgen ze 2 Infokaarten, dan verplaatsen ze hun figuur precies twee velden verder.

- Aangrenzend veld: de Inlichtingenofficier kiest **1** Infokaart uit de 10 beschikbare kaarten en geeft deze aan zijn team.

- Twee velden verder: de Inlichtingenofficier kiest **2** Infokaarten uit de 10 beschikbare kaarten. Hij moet deze 2 kaarten tegelijkertijd pakken en onmiddellijk aan zijn team geven. Het is niet toegestaan om eerst de ene en dan de andere kaart te pakken: **je moet beide kaarten gelijktijdig selecteren.**

De Infokaarten mogen de spelers alleen naar het doelveld leiden.

Zodra de Infokaarten aan het team zijn gegeven, moeten deze worden vervangen door nieuwe Infokaarten. Inlichtingenofficiers hebben altijd 10 kaarten tot hun beschikking.

Als beide Inlichtingenofficiers het **eens zijn**, mogen ze alle 10 Infokaarten vervangen met 10 nieuwe kaarten. Vervolgens spelen ze samen verder vanaf Stap 1 – Info Geven.

Hints:

- Door twee velden te verplaatsen, ontloop je de Politie... maar de kans om fouten te maken is ook groter.
- Vergeet niet dat de Inlichtingenofficiers tegelijkertijd spelen. Wie het eerst komt, wie het eerst maalt!

2 - VERPLAATSEN

De Detectives kijken naar de Infokaart(en) die ze hebben gekregen en bestuderen de mogelijke doelvelden. Zodra ze het eens zijn, plaatsen ze hun figuur direct op het gekozen doelveld.

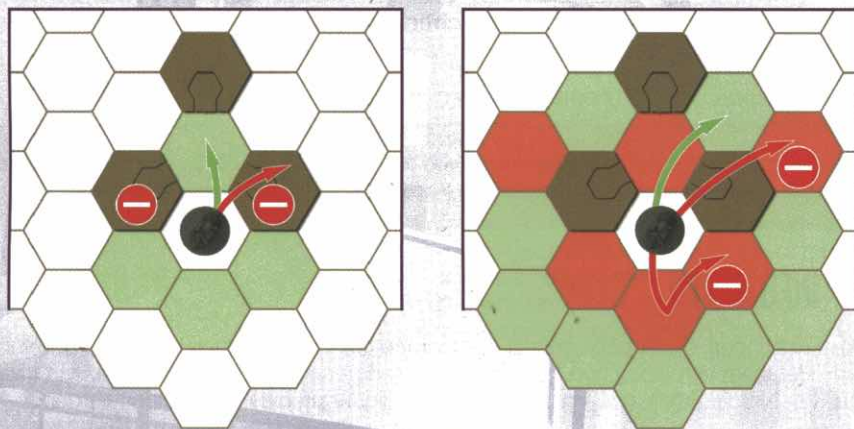
Denk bij het verplaatsen aan deze twee regels:

- als je één Infokaart hebt gekregen, moet je naar een **aangrenzend** veld verplaatsen.
- Als je twee kaarten hebt gekregen, moet je **exact twee velden** verder;
- je kunt niet over Obstakeltegels verplaatsen.

⚠ Alle velden zijn altijd toegankelijk, zelfs als er een Bewijsfiche of Detectivefiguur van de tegenstander op staat.

➡ Verplaats naar een aangrenzend veld

➡ Verplaats twee velden verder



3 - AFHANDELEN

Zodra de Detectivefiguur is verplaatst, mag de Inlichtingenofficier zijn Traceersteen verplaatsen naar het overeenkomende veld op zijn Plattegrondkaart.

De Inlichtingenofficier controleert zijn Plattegrondkaart en vertelt wat zich in het doelveld bevindt, tenzij er **niets gebeurt**. Dit zijn de effecten van elk veld:

🔍 **Bewijs:** Gefeliciteerd, je hebt een bewijsstuk gevonden! Plaats een Bewijsfiche in de kleur van het team op het doelveld.

Wanneer een team eindigt op een veld waar al eerder bewijs is gevonden, **gebeurt er niets**. Als het team al drie verschillende bewijsstukken en geen Bewijsfiches meer heeft, **gebeurt er niets**.

👤 **Klant:** als het team al drie verschillende bewijsstukken heeft zodra ze aankomen op het Klantveld, wint dat team de ronde. In alle andere gevallen **gebeurt er niets**.

👮 **Politie:** Je bent gezien! Plaats een Politiefiche op het Politiespoor. Als dit het derde fiche is, verlies je onmiddellijk de ronde van het andere team.

Opmerking over Politievelden:

- Als een team eindigt op een Politieveld dat ze al eerder hebben afgehandeld, moet het Politieveld opnieuw worden afgehandeld!
- Een Politieveld wordt alleen geactiveerd als dit het doelveld is. Je kunt het dus ontlopen door 2 velden te verplaatsen.

⬜ **Neutraal veld:** er gebeurt niets.

⚠ Wanneer er **«niets gebeurt»**, mag de Inlichtingenofficier **niets zeggen of laten merken**. Ga onmiddellijk terug naar Stap 1 – Info Geven.

⚠ Inlichtingenofficiers mogen hun team niet laten weten of ze wel of niet volgens plan verplaatsen.

Nadat alles is afgehandeld, worden de Infokaarten opzij gelegd, gaat het team terug naar Stap 1 en worden alle stappen herhaald totdat de ronde is voltooid.

Wanneer de Infokaarten opraken, mag je de afgelegde Infokaarten schudden om een nieuwe stapel te vormen.

⚠ Wanneer beide teams bijna tegelijkertijd op hetzelfde veld aankomen, wordt Stap 3 eerst afgehandeld door het team dat als eerste op dat veld was.

VOORBEELD VAN EEN RONDE

A Charlie wil zijn team naar het Bewijsveld verplaatsen. Hij moet twee Infokaarten geven omdat het bewijs twee velden verder is. Hiermee ontloopt hij ook de Politie.


B Zijn Detectives bestuderen de mogelijke doelvelden (aangegeven in groen), verplaatsen vervolgens hun figuur naar het gekozen veld en vinden het bewijs!


C Ze plaatsen één Bewijsfiche op dat veld, maar ze blijven doorspelen omdat ze nog steeds de andere twee bewijsstukken moeten vinden.



EINDE VAN DE RONDE

De ronde eindigt onmiddellijk wanneer:

Eén van de teams op het Klantveld aankomt nadat ze drie Bewijsstukken hebben verzameld. Dit team **wint** de ronde. 

Eén van de teams hun derde Politiefiche krijgt. Het **andere** team wint de ronde. 

Als een team twee rondes wint, dan wint dit team het spel. In alle andere gevallen start een nieuwe ronde. Bij een nieuwe ronde:

- Mogen teams van rol wisselen, oftewel een Detective mag een Inlichtingenofficier worden en visa versa.
- Kiezen Inlichtingenofficiers een nieuwe Plattegrond-kaart voor deze ronde.
- Worden alle Infokaarten geschud en op tafel gelegd (zie Stap 5 van de Voorbereiding op blz. 4).
- Gaan Bewijs- en Politiefiches terug in de voorraad.

VARIANT VOOR 2 EN 3 SPELERS

Shadows - Amsterdam kan ook gespeeld worden in een variant voor 2 of 3 spelers. Volg dezelfde voorbereiding en regels met de volgende aanpassingen:

- alle spelers zitten in hetzelfde team (je speelt dus slechts met één kleur);
- alle Bewijsvelden op de Plattegrondkaart zijn toegankelijk;
- de Inlichtingenofficier kan de 10 kaarten omwisselen wanneer hij dat wil.

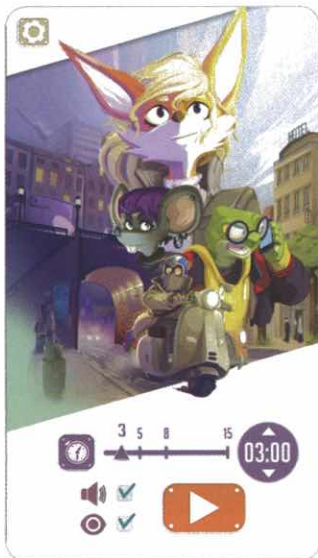
Je speelt in een race tegen de klok: start de officiële app of een timer voordat het spel begint. Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad, gebruik je de volgende instellingen:

REKRUIT	BEGINNER	AGENT	MEESTER
15 min	8 min	5 min	3 min

Het team wint de ronde als ze drie verschillende bewijsstukken verzamelen en de Klant vinden. Het team verliest als ze drie Politiefiches krijgen of de tijd om is.

Als het team twee rondes wint, winnen ze het spel. Als ze twee rondes verliezen, verliezen ze het spel.

Om met 2 of 3 spelers te spelen, kun je de officiële *Shadows - Amsterdam* app gebruiken. Download deze op www.shadowsamsterdamapp.com of scan deze QR-code met je telefoon.





Amsterdam, de nos jours. Un délit a été commis mais la police piétine. Un client anonyme fait appel à votre agence de détectives privés pour discrètement accélérer l'enquête. Faites vite, vos rivaux sont aussi sur le coup !

Votre agent de liaison, basé à l'agence, vous oriente dans la ville. Il vous transmet des indications sous forme d'images pour éviter que police et adversaires ne comprennent le message. Déplacez-vous à la recherche de trois preuves et ramenez-les au client avant l'autre équipe pour espérer toucher une prime.

Prenez garde, la police n'aime pas les détectives privés. À force de vous voir marcher sur leurs plates-bandes, ils vous intercepteront et vous enfermeront, laissant le champ libre à vos rivaux.

Shadows - Amsterdam est un jeu de course par équipe en temps réel et de communication par l'image. Les rôles des joueurs sont asymétriques : incarnez un Agent de liaison (qui donne des indications visuelles) ou un Détective (qui se déplace sur le plateau grâce aux indices).

NTIAL

REMERCIEMENTS

It's a kind of magic, disait-il.
C'est l'histoire d'une belle histoire. D'une idée fugace, de Valentin qui me presse de la rendre physique, de la team qui l'apprécie à ma grande surprise, de Régis qui décide de la rendre réelle.
Merci à toute la team Libellud pour votre amitié précieuse et votre énergie. Que c'est agréable de vous avoir.
Merci à l'Étable des Jeux, premier chaînon chronologique.
Merci à tous les potes du monde ludique. Vous êtes fantastiques.
Merci à Anais, la première testeuse.
Merci à Charlie et Rose, mes deux petits poumons d'amour.
Merci à la famille, aux frangins Klimo, Timo et Cam.
Merci à Marie.
It's a kind of magic...

Mathieu Aubert

CRÉDITS

Auteur : Mathieu Aubert
Directeur éditorial : Régis Bonnessée
Chef de projet : Valentin Gaudicheau
Développement : Alexandre Garcia, Lucas Forlacroix, Nicolas Sato
Direction artistique et illustration couverture : Jérémy Couturier
Illustrations : M81 Studio et Libellud
Maquette : Thomas Dutertre
Graphisme : Clément Dautremay, Mélanie André
Rédaction des règles : Léa Moinet, Valentin Gaudicheau
Marketing : Mathieu Aubert
Communication : Léa Moinet, Paul Neveu
Responsable de production : Alexandra Soporan
Administration : Amélie Rouillet, Pascale Belot
Shadows - Amsterdam App par Libellud Digital
Relecture : Armelle Constant (epikuirieu)
Test : Adrian Baudet, Alban Mazars-Simon, Alessandra Pedinotti, Alexia Laurene, Alexis Chapeau, Alice Peyrard, Anthonin Michelet, 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 Guillemain, Florentin Herve, Hélène Bertin, Hélène Grisoni, Jérôme Bar, Julie Vignaud, Kelly Lemarchand, Kévin Guyon, Laura Raynaud, Louise Cornu, Louise Pourias, Marie Leo, Mathieu Dargenton, Mathieu Larvin, Mathilde Darniche, Mathilde Jarry, 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.



Shadows - Amsterdam est une marque déposée de Libellud et le logo Libellud est une marque déposée de Libellud.



MATÉRIEL



1 Livret de règles



7 Quartiers recto-verso



84 Cartes Indice



1 Tuile de Départ



3 Tuiles Obstacle



2 Paravents (1 noir et 1 orange)



2 Figurines Détective (1 noire et 1 orange)



6 Jetons Preuve (3 noirs + 3 oranges) et leurs supports plastique



40 Cartes Plan recto-verso (20 noires et 20 oranges)



2 Pistes Police



5 Jetons Police



2 Marqueurs Repère (1 noir et 1 orange)

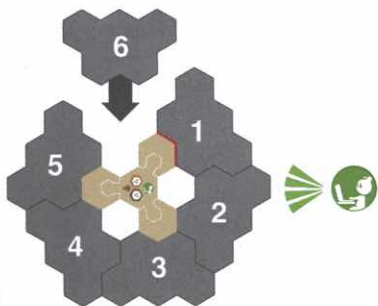
MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

1 Formez **deux** équipes comportant le même nombre de joueurs ou un joueur d'écart maximum. Dans chaque équipe, un joueur est désigné **Agent de liaison** (👤), les autres sont des **Détectives** (🕵️). Les Agents de liaison se placent côte à côte en bout de table. Les Détectives d'une même équipe se placent du même côté de la table, faisant face à l'autre équipe.

2 Assemblez la Tuile de Départ avec les 3 Tuiles Obstacle pour former le centre du plateau. Orientez deux d'entre elles vers les Agents de liaison comme sur le schéma ci-contre.



3 Assemblez aléatoirement 6 des 7 Quartiers autour des Tuiles Obstacle pour former le plateau. Commencez par placer un premier Quartier contre une Tuile Obstacle (étape 1 sur le schéma ci-contre). À partir de ce premier Quartier, placez les autres au fur et à mesure pour compléter le plateau.



Si vous connaissez déjà bien le jeu, il est possible de mettre en place le plateau différemment selon le schéma suivant.



4 Chaque équipe prend 3 Jetons Preuve à sa couleur et 1 Piste Police. Placez les 5 Jetons Police près du plateau.



5 **A** Formez une pile avec toutes les Cartes Indice et placez-la face cachée entre les Agents de liaison : elle constitue la pioche.

B Prenez les 4 premières Cartes Indice de la pioche ; placez-en une aléatoirement face visible sur la Tuile de Départ et une sur chaque emplacement vide (hors Tuiles Obstacle).

C Prenez les 10 Cartes Indice suivantes et placez-les face visible devant les Agents de liaison : ce sont les Cartes Indice disponibles.

6 L'Agent de liaison de chaque équipe prend le Paravent à sa couleur et le place devant lui.

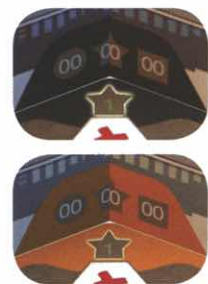
7 Chaque Agent de liaison prend les Cartes Plan à sa couleur et forme une pile. L'un d'eux choisit aléatoirement une Carte Plan parmi celles à sa couleur et en montre secrètement le numéro à son adversaire. Celui-ci récupère dans sa pile la Carte Plan avec le même numéro.

Chaque Agent de liaison place sa Carte Plan derrière son Paravent. Avant de jouer, les Agents s'assurent que :

- leur Carte Plan est à la couleur de leur équipe ;
- les deux Cartes Plan comportent le même numéro ;
- les deux Cartes Plan sont orientées avec le même symbole vers le Paravent (●★■).

Les Agents de liaison ne sont pas autorisés à observer leurs Cartes Plan dans le détail à cette étape. Ils procèdent uniquement à la mise en place.

⚠️ Pour vos premières parties, utilisez les Cartes Plan numérotées de 1 à 6 : elles sont plus faciles.

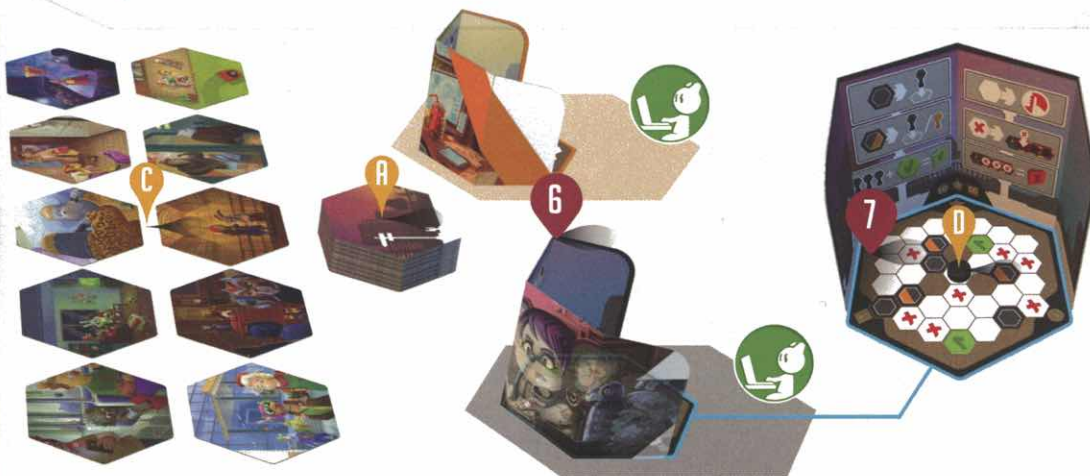


8 **D** Chaque Agent de liaison place un Marqueur Repère à sa couleur sur la case centrale de sa Carte Plan.

Conseil

L'utilisation du Marqueur Repère peut aider les Agents de liaison à suivre le déplacement des Détectives au cours de la partie. Son utilisation n'est pas obligatoire.

E Les Détectives placent les deux Figurines Détective sur la Tuile de Départ.



BUT DU JEU

Pour gagner la partie, une équipe doit remporter deux manches.

Pour remporter une manche, une équipe doit trouver trois **Preuves** différentes en déplaçant sa Figurine Détective sur les cases du plateau. Dès qu'elle y parvient, elle doit les amener au **Client** sur une case correspondante. La première équipe qui réussit remporte la manche. La partie se déroule en temps réel, il n'y a pas de temps à perdre !

Évitez de déplacer votre figurine sur les cases **Police** : au bout de trois fois, la manche est perdue !

Pour se repérer, l'Agent de liaison de chaque équipe dispose d'informations géographiques (Carte Plan) et tente de guider ses Détectives avec des cartes illustrées.



Votre rôle est de guider vos équipiers sur différentes cases du plateau en utilisant les Cartes Indice (voir "Communiquer grâce aux images" p.8). Vous ne pouvez communiquer ni par les mots, ni par les gestes, ni par les attitudes ! Grâce à votre Carte Plan, vous seul connaissez l'emplacement des preuves, des policiers et du client.



Votre rôle est de déplacer votre Figurine Détective sur les cases du plateau. Pour cela, vous devez analyser et interpréter, en concertation avec les autres Détectives de votre équipe, les Cartes Indice données par votre Agent de liaison.

LES CARTES PLAN

Les Cartes Plan sont une représentation du plateau de jeu. Chaque Carte Plan est liée à sa carte jumelle. Elles fonctionnent par paire (même numéro, une de chaque couleur) et doivent être jouées ensemble. Des éléments sont communs et d'autres spécifiques à chacune.

Avant de jouer, **vérifiez** que les Agents de liaison disposent bien de deux Cartes Plan jumelles avec un numéro identique et orientées dans le même sens ● ★ ■.



Les **Preuves** : ce sont les cases sur lesquelles doit se rendre une équipe. L'objectif est d'en trouver trois différentes, peu importe leur type. Il en existe de deux sortes :



Les **Preuves uniques** : ces preuves sont spécifiques à chaque Carte Plan et ne sont donc accessibles qu'à une seule équipe.



Les **Preuves communes** : ces preuves sont communes aux deux Cartes Plan et sont donc accessibles aux deux équipes. La première équipe qui trouve une de ces preuves la rend inaccessible à l'autre équipe.



Le **Client** : après avoir trouvé trois preuves, c'est la case où doit se rendre une équipe pour gagner la manche. Il y en a deux sur chaque Carte Plan dont une commune.



La **Police** : ces cases sont à éviter. Chaque Carte Plan comporte onze cases Police dont six sont communes.



Case neutre : cette case n'a pas d'effet.



Numéros : ils servent à identifier les Cartes Plan jumelles.

Symboles : ils servent à placer les Cartes Plan dans l'une des trois orientations possibles.

COMMUNIQUER GRÂCE AUX IMAGES

Dans *Shadows - Amsterdam*, les Agents de liaison peuvent communiquer **uniquement** grâce aux images (les Cartes Indice). La ou les Cartes Indice (une ou deux) données aux Détectives de son équipe font référence à la case d'arrivée souhaitée. Chaque image comporte différents niveaux de lecture que l'Agent de liaison peut utiliser pour faire passer son message.



Charlie, Agent de liaison, veut emmener ses Détectives sur la case **A**.

Il choisit la Carte Indice **B** car elle comporte deux notions : la photographie et l'amour. Les personnages de la case **A** sont en train de se prendre en photo et pourraient être un couple d'amoureux. Charlie choisit aussi la Carte Indice **C** car elle comporte des éléments forts comme la couleur rouge, les lettres ou le pictogramme représentant un homme et une femme : éléments que l'on retrouve sur la case **A**. Par ailleurs, il sait que le symbole XXX est le blason de la ville d'Amsterdam. Les lettres rouges de la case **A**, formant le nom de la ville, sont elles aussi emblématiques. Il espère que les Détectives verront la référence mais il n'en est pas certain...



Conseils

- Soyez attentif aux autres cases où le déplacement est possible ! Les Cartes Indice que vous donnez peuvent parfois mieux correspondre à d'autres destinations.

- Votre message peut être moins clair que vous ne le pensez. Écoutez votre équipe et adaptez-vous autant que possible à leur raisonnement.

- Vous ne disposez que des Cartes Indice pour communiquer, il est parfois nécessaire de dépasser les éléments visibles sur les cartes et de vous appuyer sur des concepts ou des situations.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Lorsque tous les joueurs sont prêts, les Agents de liaison comptent jusqu'à trois et la manche débute. À partir de ce moment, les Agents de liaison peuvent observer leurs Cartes Plan dans le détail. Chaque équipe effectue les actions ci-dessous dans l'ordre :

- 1. DONNER DES INDICES** → L'Agent de liaison donne 1 ou 2 Cartes Indice à son équipe.
- 2. SE DÉPLACER** → Les Détectives interprètent les indices et se mettent d'accord pour déplacer leur Figurine Détective sur une case.
- 3. RÉSOUDRE** → L'Agent de liaison résout le contenu de la case.

Ces trois actions sont répétées dans cet ordre par les deux équipes jusqu'à ce que la manche soit terminée.

⚠ Le jeu se joue en simultané ! Les deux équipes jouent en même temps. Elles effectuent les actions en temps réel et n'ont pas besoin d'attendre que l'adversaire ait joué.

1. DONNER DES INDICES

Chaque Agent de liaison utilise sa Carte Plan pour choisir la case sur laquelle il souhaite que ses Détectives se déplacent. Le nombre de Cartes Indice données indique à combien de cases de distance ils doivent déplacer leur Figurine Détective. L'Agent de liaison dispose seulement de deux options de déplacement :

- À une case de distance (case adjacente). L'Agent de liaison choisit **1** Carte Indice parmi les dix disponibles et la donne à son équipe.
- À deux cases de distance. L'Agent de liaison choisit **2** Cartes Indice parmi les dix disponibles. Il prend les deux cartes **en même temps** et les donne à son équipe. Il est interdit de mettre une carte de côté en attendant de prendre la deuxième.

⚠ Les Cartes Indice données doivent évoquer uniquement la case d'arrivée.

Dès qu'une ou deux Cartes Indice sont données, elles doivent être remplacées par des Cartes Indice de la pioche. Les Agents de liaison ont donc toujours 10 Cartes Indice disponibles.

Si les 10 Cartes Indice disponibles ne conviennent pas aux Agents de liaison, ils peuvent **se mettre d'accord** pour les défausser. Elles sont remplacées par 10 nouvelles Cartes Indice de la pioche puis ils reprennent en même temps à l'étape 1 Donner des indices.

Conseils

- Se déplacer à deux cases de distance peut permettre d'aller plus vite et d'éviter les Policiers mais cela augmente souvent les risques d'erreur.

- N'oubliez pas que les Agents de liaison jouent en même temps : premier arrivé, premier servi !

2. SE DÉPLACER

Les Détectives examinent la ou les cartes Indice données par leur Agent de liaison et les cases d'arrivée possibles. Après avoir discuté, ils se mettent d'accord et déplacent leur Figurine Détective directement sur la case choisie.

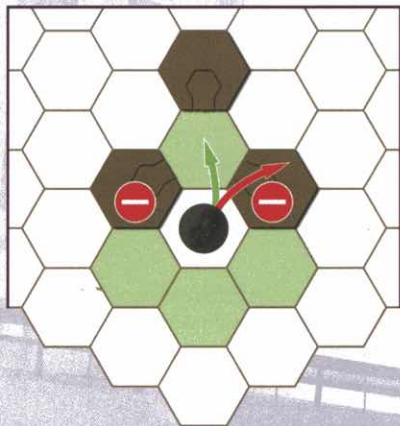
Seules deux règles sont à appliquer pour le déplacement :

- respecter le nombre de cases, déterminé par le nombre de Cartes Indice reçues : une Carte Indice pour une case de distance et deux Cartes Indice pour exactement deux cases de distance ;

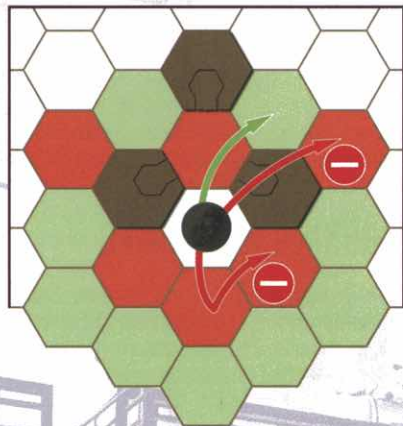
- ne pas passer au dessus des Tuiles Obstacle.

⚠ Toutes les cases sont toujours accessibles (même si un Jeton Preuve y est placé ou que la figurine de l'autre équipe s'y trouve).

Déplacement à une case de distance



Déplacement à deux cases de distance



3. RÉSOUDRE

Lorsque la Figurine Détective de son équipe a été déplacée, l'Agent de liaison peut déplacer le Marqueur Repère à sa couleur sur la case correspondante de sa Carte Plan.

Selon le contenu de la case d'arrivée sur sa Carte Plan, il annonce à voix haute sa nature (sauf quand **il ne se passe rien**). Il résout la situation. Plusieurs cas peuvent se présenter :

🟡🟡🟡🟡 **Preuve** : Félicitations, la preuve est trouvée ! Un des Jetons Preuve à la couleur de l'équipe est placé sur la case du plateau.

Si une preuve a déjà été trouvée, elle n'est plus accessible et **il ne se passe rien**.

Si l'équipe a déjà trouvé trois preuves, et n'a donc plus de Jetons Preuve, **il ne se passe rien**.

🟢 **Le Client** : si l'équipe a trouvé trois preuves, elle remporte la manche, laquelle s'achève immédiatement. Si l'équipe n'a pas trouvé trois preuves, **il ne se passe rien**.

✖ **Police** : les Détectives sont repérés. Un Jeton Police est ajouté sur la Piste Police de l'équipe. Si c'est le 3^e Jeton Police de l'équipe, elle perd la manche, laquelle s'achève immédiatement.

Précisions sur les cases Police :

- Si la figurine d'une équipe est déplacée sur une case Policier où elle a déjà été déplacée auparavant dans la manche, la case est à nouveau résolue.

- Une équipe ne résout une case Policier que lorsqu'elle place sa figurine sur la case, passer par-dessus lors d'un déplacement à deux cases n'a aucun effet.

⬜ **Case Neutre** : **il ne se passe rien**.

⚠ À chaque fois qu'il est mentionné "**il ne se passe rien**", l'Agent de liaison ne dit rien et **ne doit rien laisser paraître**. L'équipe passe immédiatement à l'étape 1 Donner des indices.

⚠ À aucun moment dans la partie, un Agent de liaison ne peut dire à son équipe si elle s'est déplacée conformément à ses souhaits.

Lorsque la situation est résolue, les Cartes Indice reçues sont mises de côté et l'équipe répète les trois étapes de la manche jusqu'à ce qu'elle s'achève.

Si la pioche de Cartes Indice est épuisée, on mélange les Cartes Indice jouées par les deux équipes pour former une nouvelle pioche.

⚠ Quand les deux équipes arrivent sur la même case quasi simultanément, c'est celle qui est arrivée en premier sur la case qui déclenche l'étape 3 Résoudre en premier.

EXEMPLE DU DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

A Charlie veut que son équipe se déplace sur la preuve. Elle est à deux cases, il doit donc donner deux Cartes Indice. Cela lui permet aussi d'éviter la Police.

B Les Détectives de son équipe analysent les Cartes Indice reçues et les cases d'arrivée possibles (en vert). Ils déplacent leur Figurine Détective sur la case choisie.

C Ils ont trouvé une preuve ! Ils placent un Jeton Preuve à leur couleur sur cette case. Comme il leur manque encore deux preuves, la manche continue.



FIN DE MANCHE ET DE PARTIE

La manche prend fin immédiatement quand :

- une des deux équipes, munie de trois preuves, se déplace sur le Client. L'équipe **remporte** la manche.

- une des deux équipes reçoit un troisième Jeton Police. L'équipe **adverse** remporte la manche.

Si une équipe remporte deux manches, elle remporte la partie. Si ce n'est pas le cas, la partie continue et une nouvelle manche débute :

- un nouvel Agent de liaison peut être désigné dans chaque équipe ;
- les Cartes Plan des Agents de liaison sont remplacées ;
- toutes les Cartes Indice sont mélangées et placées comme lors de l'étape 5 de la mise en place d'une partie (p.4) ;
- les Jetons Preuve sont retirés du plateau et les Jetons Police remis à leur emplacement initial.

MODE 2 ET 3 JOUEURS

Shadows - Amsterdam dispose d'une variante de jeu pour 2 ou 3 joueurs. La mise en place, le but du jeu et les règles sont identiques, à ces ajustements près :

- tous les joueurs jouent dans la même équipe (en conséquence, ils jouent avec le matériel d'une seule équipe)
- toutes les preuves sont accessibles
- l'Agent de liaison peut changer les dix Cartes Indice disponibles quand il le souhaite

Vous jouez contre la montre : avant de débiter la partie, utilisez l'application officielle ou préparez un minuteur en fonction du niveau de difficulté souhaité :

RECREE	NOVICE	AGENT	EXPERT
15 min	8 min	5 min	3 min

L'équipe remporte la manche si elle collecte trois preuves et trouve le Client. L'équipe perd la manche si elle reçoit trois Jetons Police ou si le temps est écoulé.

L'équipe remporte la partie dès qu'elle a gagné deux manches. La partie est perdue si deux manches sont perdues.

Pour jouer au mode 2 ou 3 joueurs, vous pouvez utiliser l'application officielle *Shadows - Amsterdam*. Téléchargez-la à l'adresse www.libellud-digital.com/shadows.html ou scannez ce QR code.

