



ТЕНЧИ

АМСТЕРДАМ

ПРАВИЛА ИГРЫ





Амстердам, наши дни. Совершенно преступление, но не похоже, что полиция как-то продвинулась в расследовании. Некий анонимный клиент обратился в ваше детективное агентство, чтобы ускорить процесс. Но нельзя терять время, ведь ваших конкурентов тоже привлекли к этому делу! Ваш разведчик направляет детективов: он передаёт информацию с помощью картинок, содержащих подсказки для тех, кто сможет их понять. Остаётся лишь надеяться, что это будет не полиция и не ваши конкуренты... Исследуйте город в поисках 3 улики и принесите их клиенту раньше другой команды, чтобы получить вознаграждение. Избегайте полиции — ведь они не хотят, чтобы вы вели это расследование. Если заметят, что вы вынюхиваете, то отправят за решётку, отдав вашим конкурентам лёгкую победу.

В игре «Тени: Амстердам» вы соревнуетесь с другой командой в режиме реального времени, используя картинку для общения с товарищами по команде. Роли игроков асимметричны: вы можете быть Разведчиком, который ведёт свою команду по игровому полю, или одним из Детективов, которые пытаются понять подсказки Разведчика в гонке к победе.

БЛАГОДАРНОСТИ

Это какое-то волшебство, как сказал он. Это история о прекрасной истории. Ускользающая идея, которая могла быть навсегда потеряна, если бы Валентин не настоял на том, чтобы я претворил её в жизнь и показал остальным. Команда, которой, к моему удивлению, эта идея нравится, и Режи, который решил рискнуть и создать эту игру. Спасибо команде Libellud за вашу драгоценную дружбу и вашу энергию. Мне так приятно, что вы есть. Спасибо l'Étable des Jeux, первому звену в этой цепочке событий. Спасибо всем друзьям из мира настольных игр, вы лучше всех! Спасибо Анаис, которая первой протестировала игру. Спасибо моим любимым Шарли и Розе. Спасибо моей семье, моим братьям Климо, Тимо и Каму. Спасибо Мари. Это какое-то волшебство.

Матьё Обер



© Libellud

Shadows - Amsterdam является зарегистрированным товарным знаком Libellud, логотип Libellud является зарегистрированным товарным знаком Libellud.

О СОЗДАТЕЛЯХ

Автор: Mathieu Aubert
Выпускающий редактор: Régis Bonnessée
Руководитель проекта: Valentin Gaudicheau
Разработка: Alexandre Garcia, Lucas Forlacroix, Nicolas Sato
Арт-директор: Jérémy Couturier
Иллюстрации: M81 Studio и Libellud
Дизайн: Thomas Dutertre
Дополнительные иллюстрации: Clément Dautremay, Mélanie André
Редакторы: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau
Маркетинг: Mathieu Aubert
Менеджеры по коммуникациям: Léa Moinet, Paul Neuver
Руководитель производства: Alexandra Soporan
Административное сопровождение: Amélie Rouillet, Pascale Belot
Мобильное приложение Shadows - Amsterdam App от Libellud Digital
Корректор: Armelle и Nicolas (Epikurieuy)
Перевод: Александр Казанцев
Редактор русского перевода: Полина Басалаева
Тестирование: 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 Rwigasore, Christophe Dufaux, Elsa Grolleau, Emmanuel Biré, Eva Guillemin, Florentin Herve, Héléne Bertin, Héléne 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.

КОМПОНЕНТЫ



1 правила игры



7 двусторонних тайлов районов



84 карты подсказок



1 стартовый тайл



3 тайла препятствий



2 ширмы
(1 чёрная и 1 оранжевая)



40 карт плана (20 чёрных и 20
оранжевых)



2 маркера
(1 чёрный и 1 оранжевый)



2 фигурки детективов
(1 чёрная и 1 оранжевая)



6 жетонов улик (3 чёрных и 3
оранжевых) + 6 пластмассовых
оснований соответствующих цветов



2 трека полиции



5 жетонов полиции

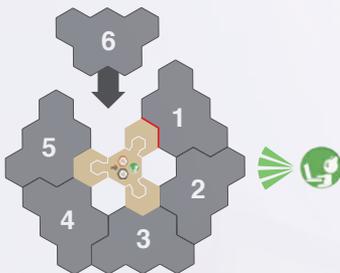
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Разделите игроков на **две** команды (в обеих командах должно быть по возможности одинаковое количество игроков). Один игрок в каждой команде — **Разведчик** , остальные — **Детективы** . Разведчики садятся рядом друг с другом за одним концом стола. Детективы из одной команды садятся рядом друг с другом напротив Детективов из другой команды.

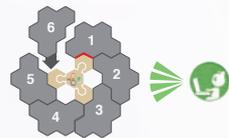
2 Сформируйте центр игрового поля из стартового тайла и 3 тайлов препятствий. Убедитесь, что 2 из 3 тайлов препятствий повернуты к Разведчикам, как показано на рисунке.



3 Случайным образом соберите игровое поле, выложив 6 из 7 тайлов районов вокруг тайлов препятствий. Сначала положите тайл района вплотную к тайлу препятствий (Шаг 1). Затем выложите остальные тайлы районов, как показано на рисунке. Это стандартная подготовка к игре.



Когда вы хорошо освоитесь с игрой, не стесняйтесь использовать альтернативные варианты подготовки к игре, размещая тайлы районов по-другому.



4 Каждая команда берёт по 3 жетона улики одного цвета и трек полиции. Положите 5 жетонов полиции рядом с игровым полем.



5 **А** Сформируйте стопку карт подсказок и положите её лицом вниз между Разведчиками.

Б Возьмите верхние 4 карты подсказок из стопки и положите их лицом вверх на стартовый тайл и три пустых области вокруг него (рядом с каждым из тайлов препятствий).

В Возьмите следующие 10 карт из стопки и разложите их лицом вверх перед Разведчиками: это доступные карты подсказок.

6 Каждый Разведчик берёт ширму соответствующего цвета и ставит перед собой.

7 Каждый Разведчик берёт стопку карт плана соответствующего цвета. Затем один из них случайным образом берёт карту плана из своей стопки и показывает её номер противнику. Тот находит в своей стопке карту плана с таким же номером.

Разведчики прячут выбранные ими карты плана за своими ширмами.

Перед началом игры Разведчики должны удостовериться, что:

- их карты плана — правильного цвета (цвета их команды);
- у обеих карт плана номер совпадает;
- обе карты плана ориентированы одним и тем же символом к ширме (● ★ ■).

С этого момента Разведчики не могут рассматривать свои карты плана. Они просто кладут их, как указано выше.

 Для ваших первых партий используйте карты плана с номерами от 1 до 6: с ними играть легче.

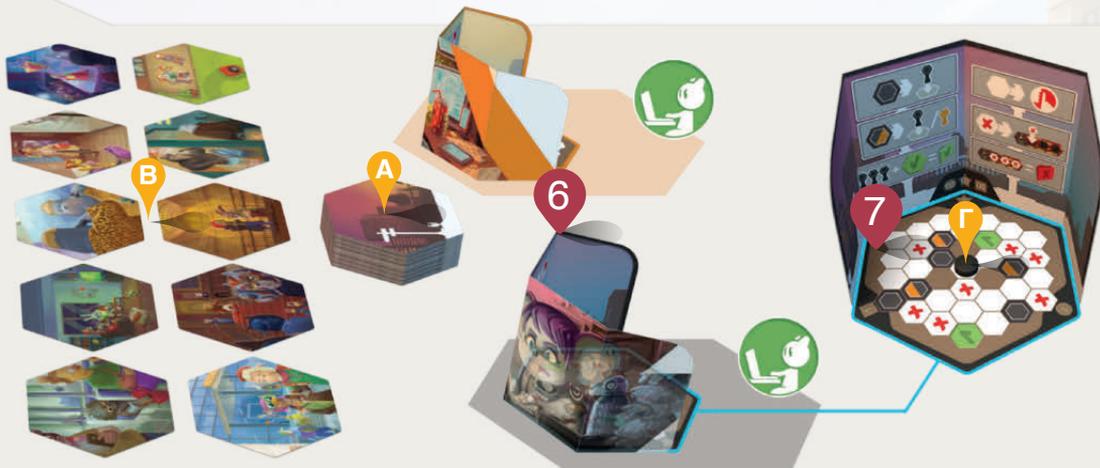


8 **Г** Каждый Разведчик ставит маркер своего цвета на центральный участок на своей карте плана.

Совет:

Разведчики могут использовать маркер, чтобы следить за Детективами. Однако при желании можно играть и без маркеров.

Д Детективы ставят обе фигурки детективов на стартовый тайл.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первая команда, которая выиграет два раунда, побеждает в игре.

Чтобы выиграть раунд, команда должна найти три разные улики, перемещая фигурку детектива по игровому полю, а затем доставить их **Клиенту**. Первая команда, которая это сделает, выигрывает раунд. Игра идёт в режиме реального времени, поэтому медлить нельзя!

Постарайтесь не ставить свою фигурку детектива на участки с **полицией**: если вы сделаете это трижды, победа в этом раунде достанется команде соперников. Чтобы вести свою команду по следу, у каждого Разведчика есть географические данные (карта плана) и иллюстрированные карты подсказок.



РАЗВЕДЧИК

Ваша задача — вести ваших товарищей по команде по различным участкам поля, используя имеющиеся в наличии карты подсказок (см. «Общение с помощью картинок»). Вы не можете говорить, использовать мимику и жесты! Так как у вас есть карта плана, только вы в команде знаете, где находятся улики, полиция и Клиент.



ДЕТЕКТИВЫ

Ваша задача — перемещать фигурку детектива по различным участкам игрового поля. Советуйтесь с другими детективами из своей команды, чтобы анализировать и интерпретировать карты подсказок, выданные вашим Разведчиком.



КАРТА ПЛАНА

Карта плана представляет игровое поле. Каждая карта плана в колоде одного Разведчика связана с такой же в колоде другого Разведчика. Их нужно использовать одновременно (одно и то же число, по одной карте каждого цвета), поскольку они работают в паре. Некоторые элементы уникальны для каждой из парных карт, другие совпадают на обеих.

 **Перед игрой убедитесь**, что Разведчики правильно выбрали пару карт (одно и то же число, по одной карте каждого цвета) и что эти карты обращены к ширмам одним и тем же символом (● ★ ■).



Улики: Команды должны собрать улики, посетив эти участки. Каждой команде нужно найти три разные улики (их тип значения не имеет):



Уникальные улики: Улики этого типа указаны лишь на одной из двух парных карт плана, поэтому только одна из двух команд может собрать их.



Общие улики: Улики этого типа указаны на обеих парных картах плана и могут быть собраны обеими командами. Однако, как только одна команда найдёт такую улику, другая команда больше не сможет её собрать.



Клиент: Как только команда соберёт три разные улики, она должна попасть на этот участок, чтобы выиграть раунд. На каждой карте плана есть 2 участка Клиента, лишь один из них — общий для пары карт плана.



Полиция: Детективам нужно по возможности избегать этих участков. Каждая карта плана показывает расположение 12 участков полиции, 6 из них — общие для пары карт плана.



Нейтральный участок: нет эффекта.



Числа: для поиска парных карт плана.
Символы: для ориентации карты плана одним из трёх возможных способов.

Общение с помощью картинок

В игре «Тени: Амстердам» Разведчики могут общаться со своей командой **ТОЛЬКО** посредством картинок (карт подсказок). Разведчик выдаёт одну или две карты своей команде; эти карты — подсказка для определения участка, на который команда должна переставить фигурку детектива. У каждой картинке есть разные смысловые слои. Разведчик может использовать эти слои, чтобы команда передвигалась именно туда, куда он хочет.



Как разведчик, Никита хочет, чтобы его команда передвинулась на участок **A**.

Он выбирает карту подсказки **B**, потому что на ней есть две подсказки: фотоаппарат и любовь. Персонажи на участке **A** фотографируются вместе и могут быть парой.

Он также выбирает карту подсказки **B**, потому что на ней есть такие хорошие подсказки как красный цвет, буквы и символы, обозначающие мужчину и женщину. Всё это может быть найдено на участке **A**. Кроме того, символ X — герб Амстердама и, возможно, намёк на красные буквы на участке **A**, которые образуют название города. Поймут ли Детективы всё это? Не факт...



Советы:

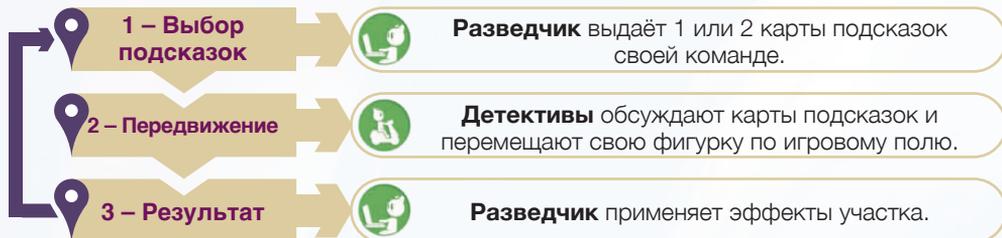
- Хорошенько рассмотрите все участки, куда ваша команда может пойти! Карта подсказки может идеально соответствовать другому участку, который вы не заметили.

- Вы можете думать, что ваш намёк совершенно прозрачен, но будьте осторожны: всегда прислушивайтесь к своей команде и пытайтесь понять ход их мыслей.

- Вы можете общаться лишь посредством карт подсказок. Пытайтесь иногда отбросить шаблоны и не ограничиваться тем, что изображено на картах подсказок. Используйте обобщённые понятия и ситуации.

ХОД РАУНДА

Как только все будут готовы, Разведчики считают до трёх, и раунд начинается. С этого момента они могут подробно рассмотреть свою карту плана. Каждая команда последовательно делает три шага:



Эти три шага повторяются до конца раунда.

Игра проходит в режиме реального времени! Обе команды действуют одновременно. Они выполняют действия в режиме реального времени и не обязаны дожидаться противника.

1 – Выбор подсказок

Каждый Разведчик с помощью карты плана выбирает участок-цель для своей команды. Получив 1 карту подсказки, команда должна переставить свою фигурку детектива на один из соседних участков. Получив 2 карты подсказки, команда передвигает фигурку ровно на два участка.

- Соседний участок: Разведчик выбирает 1 карту подсказки из доступных десяти и передаёт её своей команде.
- На два участка: Разведчик выбирает 2 карты подсказок из доступных десяти. Он должен взять эти 2 карты одновременно и отдать их своей команде. Не разрешается брать карты одну за другой: **вы должны сразу выбрать обе карты.**

Карты подсказок должны вести игроков только к участку-цели.

Как только карты подсказок передаются команде, взамен выкладываются новые. Разведчикам всегда доступны 10 карт.

Если оба Разведчика **согласны**, они могут сбросить все 10 карт подсказок и заменить их новыми. Затем они одновременно возобновляют ход игры с шага 1 («Выбор подсказок»).

Советы:

- Перемещение на два участка может позволить вам избежать полиции, однако увеличивает риск ошибки.
- Не забывайте, что Разведчики действуют одновременно. Кто успел — того и карта!

Разведчик проверяет свою карту плана и объявляет о том, что находится на достигнутом участке, кроме тех случаев, когда **ничего не происходит**. Эффекты различных типов участков следующие:

 **Улика:** Поздравляем, вы нашли одну из улик! Поместите один жетон улики цвета вашей команды на участок-цель.

Когда команда передвигает фигурку детектива на участок, где уже была найдена улика, **ничего не происходит**.

Если у команды уже есть три разные улики, а жетоны улик кончились, **ничего не происходит**.

 **Клиент:** Если команда передвигает фигурку детектива на участок Клиента, уже собрав три разные улики, она выигрывает раунд. В противном случае **ничего не происходит**.

 **Полиция:** *Вас обнаружили!* Поместите один жетон полиции на свой трек полиции. Если вы собрали три таких жетона, то немедленно проигрываете раунд соперникам.

Примечания:

- Если команда заканчивает передвижение на участке полиции, на котором уже подалась ранее, то эффект участка полиции срабатывает снова!

- Эффект участка полиции срабатывает, когда команда заканчивает передвижение непосредственно на нём, а не когда проходит насквозь, перемещая фигурку на 2 участка.

 **Нейтральный участок:** **ничего не происходит**.

 Когда «**ничего не происходит**», Разведчик **молча и не проявляя эмоций** переходит к шагу 1 («Выбор подсказок»).

 Разведчики не могут сообщать команде, передвинулись ли согласно плану или нет.

После применения эффекта участка использованные карты подсказок откладываются в сторону, а команда возвращается к шагу 1 и повторяет те же шаги, пока раунд не закончится.

Если карты подсказок в стопке закончились, перемещайте отложенные и сформируйте новую стопку.

 Когда команды передвигают свои фигурки детективов на один и тот же участок почти одновременно, шаг 3 сначала выполняется той командой, которая оказалась на участке первой.



КОНЕЦ РАУНДА

Раунд немедленно завершается, когда:

Одна из команд передвигает фишку детектива на участок Клиента, собрав три улики. Эта команда **выигрывает** раунд.

Одна из команд получает третий жетон полиции. Их соперники **выигрывают** раунд.

Если команда выигрывает два раунда, она побеждает в игре. Иначе начинается новый раунд, при этом:

- Члены команды могут поменяться ролями, т. е. Детектив может стать Разведчиком (и наоборот).
- Разведчики выбирают пару карт плана для нового раунда.
- Перемешайте и положите все карты подсказок на стол в виде стопки (см. шаг 5 «Подготовки к игре»).
- Верните жетоны улик и полиции в резерв.

ВАРИАНТ ДЛЯ 2-3 ИГРОКОВ

В «Тени: Амстердам» можно играть и вдвоём или втроём. Подготовьтесь к игре по тем же правилам со следующими изменениями:

- все игроки находятся в одной команде (таким образом, вы используете компоненты лишь одного цвета);
- доступны все участки улики на карте плана;
- Разведчик может заменить 10 карт подсказок, когда захочет.

Вы играете на время: прежде, чем начать партию, используйте официальное приложение или таймер. В зависимости от выбранного уровня сложности, используйте следующие параметры для таймера:

Рекрут	Новичок	Агент	Шпион
15 мин.	8 мин.	5 мин.	3 мин.

Команда выигрывает раунд, если успевают собрать три разные улики и найти Клиента. Команда проигрывает, если она получает три жетона полиции или если заканчивается время. Если команда выигрывает два раунда, она побеждает в игре. Если она проигрывает два раунда, то игра завершается поражением команды.

Чтобы играть с 2 или 3 игроками, вы можете использовать официальное приложение «Shadows: Amsterdam». Загрузите его на www.libellud-digital.com/shadows.html или отсканируйте этот QR-код с помощью вашего мобильного устройства.

