

Amsterdam, současnost. Stal se zločin, ale nevypadá to, že by policie s případem nějak pokročila. Anonymní klient pověřil vaši detektivní kancelář vyšetřováním. Není času nazbyt, protože vaši konkurenti na případu taky dělají!

Váš velící důstojník naviguje vás tým detektivů městem. Posílá vám obrázky, které obsahují informace pro ty, kteří je umí rozluštit – tedy ne policie, a ne vaši konkurenti.

Prozkoumejte město, najděte 3 důkazy a odnesete je klientovi dříve, než konkurenční tým detektivů, ať si zasloužíte svou odměnu.

Vyhnete se policii, která nechce, abyste do případu strkali nos. Když vás chytí, zavrou vás a přihrají vaši konkurenci snadné vítězství.

Ve hře *Shadows* – Amsterdam soupeříte v reálném čase proti druhému týmu a ke komunikaci se spolihráči používáte obrázky. Role hráčů jsou rozdílné. Můžete být velící důstojník, který naviguje svůj tým po hracím plánu, nebo současně týmu detektivů, kteří se snaží porozumět napovědám svého velitele a zvítězit.

PODĚKOVÁNÍ

Je to tak trochu zážrak.

Na začátku tohoto krásného příběhu byla myšlenka, která by skvěle zapomenuta, když mě Valentin nepřesvědčil, abych jí zhmotnil a ukázal ostatním. Překvapivě se všem líbila a Régis rozhodl, že hru uděláme.

Děkují Libellud za kamarádství a předanou energii. Je hezké být vám blízko.

Děkují za podporu l'Étable des Jeux.

Děkují všem kamarádům hráčům, jste úžasní.

Děkují Anais, která byla první testerkou.

Děkují mému lásčákovi Charilemu a Rose.

Děkují mé rodině, bratrům Klimovi, Timovi a Camovi.

Děkují Marii.

Je to tak trochu zážrak...

Mathieu Aubert



© Libellud
Shadows - Amsterdam je registrovaná ochranná známka společnosti Libellud a Libellud logo je registrovaná ochranná známka společnosti Libellud.

HERNÍ SOUČÁSTI



84 karet nápověd



1 startovní díl



3 díly překážek



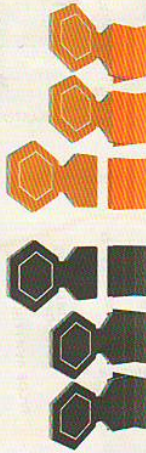
7 oboustranných čtverců



1 pravidla



2 figurky detektivů
(1 černá, 1 oranžová)



6 žetonů důkazů (3 černé, 3 oranžové),
které se zasadí do 6 plastových
základů odpovídající barvy.



2 zástěny
(1 černá, 1 oranžová)



40 mapových karet (20 černých,
20 oranžových)



2 značky postupu
(1 černá, 1 oranžová)



2 policejní stupnice



5 policejních
žetonů

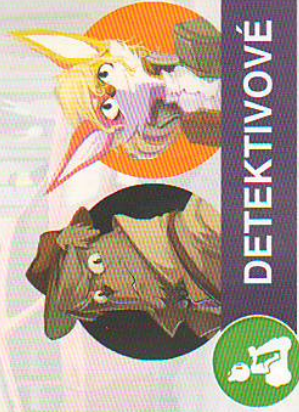
CÍL HRY

První tým, který vyhraje 2 kola, vyhrává hru. Abyste vyhráli kolo, musíte pohybovat detektivka po hracím plánu najít tři různé důkazy a odnést je klientovi. Tým který to dokáže jako první, vyhrává kolo. Hraje se v reálném čase, takže spěchejte! Pokud se vyhnout policii. Pokud skončíte třikrát pohybu na jejím dílku, prohráváte kolo a vítězí druhý tým. Velitel sleduje mapu a pokouší se po ní svůj tým navigovat pomocí ilustrovaných karet.



VELITEL

Vaše role je pomocí karet napověd usměrňovat pohyb vašeho týmu po hracím plánu (viz "komunikování obrázky" na straně 8). Nesmíte mluvit ani gestikulovat či dělat "obličeje"! Máte mapu, takže jako jediný víte, kde jsou důkazy, policie a klient.



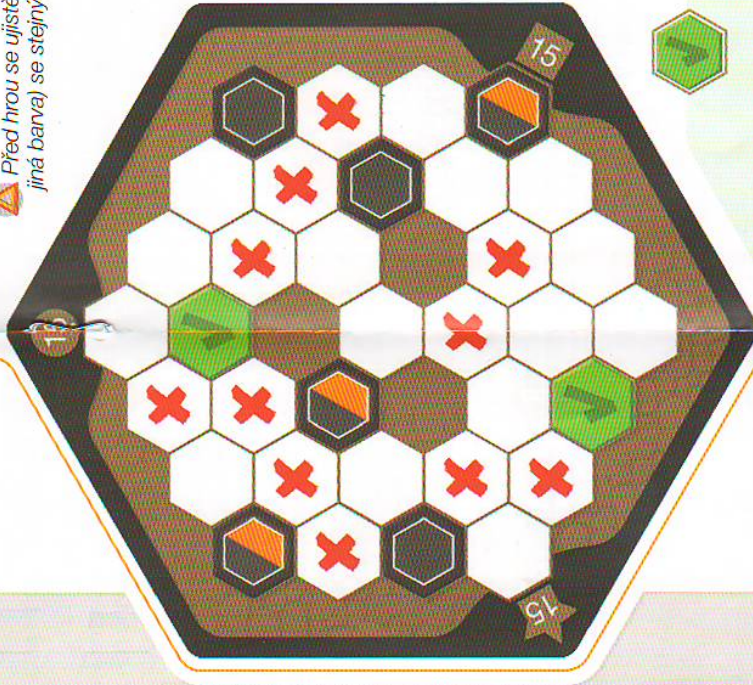
DETEKTIVOVÉ

Vaše role je pohybovat po hracím plánu figurkou detektiva. Bavte se se svými spoluhráči, analyzujte a správně interpretnete karty napověd od vašeho velitele.

MAPOVÁ KARTA

Mapová karta reprezentuje hrací plán. Každá mapová karta má své dvojče (stejně číslo, jiná barva) a ve hře musí být obě současné. Některé prvky jsou na obou kartách stejné, některé jsou pro každou unikátní.

 Před hrou se ujistěte, že oba velitelé mají správnou dvojici mapových karet (stejně číslo, jiná barva) se stejným symbolem směřujícím k zástěně (👤👤).



Důkaz: Týmy musí sbírat důkazy pohybem po poličkách hracího plánu. Každý tým musí najít tři různé důkazy, nezávisle na jejich typu.



Unikátní důkaz: Tento typ důkazu se nachází jen na jedné ze dvou mapových karet. Může ho tak získat jen jeden z týmů.



Běžný důkaz: Tento typ důkazu je shodný pro obě mapové karty a může být nalezen oběma týmy. Nicméně jakmile je důkaz nalezen, druhý tým už ho nemůže získat.



Klient: Jakmile jeden z týmů nalezne 3 různé důkazy, musí pro vítězství v kole dojít na toto poličko. Na každé mapové kartě jsou 2 polička s klientem, ale jen jeden je shodný pro obě karty.



Policie: Detektivové by se měli vyhnout poličkům s policii. Na každé mapě je 6 poliček s policii a jsou shodné pro obě karty.



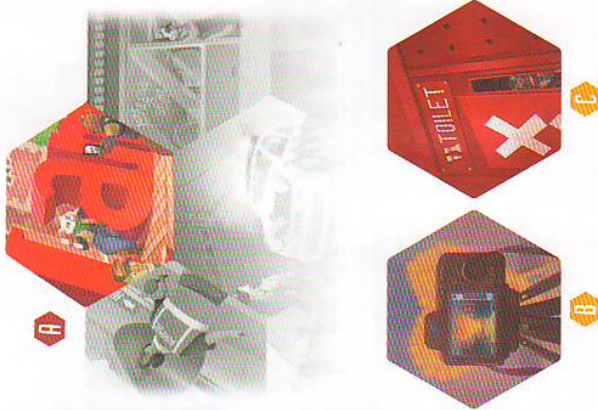
Neutrální polička: bez efektu.



Čísla: Pomohou spárovat mapové karty.
Symboly: Pomohou správně umístit mapové karty v různých směrech.

Komunikování obrázky

V *Shadows* – *Amsterdam* smějí velitelé s týmy detektivů komunikovat **pouze** pomocí obrázků (karet nápověd). Velitel dá svému týmu jednu nebo více karet. Tyto karty jsou stopami k místům, na které by se měl tým přesunout. Každý obrázek obsahuje několik nápověd, které z něj lze vyčíst. Velitel s nimi musí dobře pracovat, aby nasměroval tým správným směrem.



Karel jako velitel chce, aby jeho tým došel na políčko **B**.

Vybere kartu nápovědy **B**, protože ta obsahuje 2 stopy: fotoaparát a lásku. Postavy na políčku **B** se fotí a mohli by být milenci. Vybere také kartu nápovědy **B**, která obsahuje silné stopy, jako červenou barvu, písmena, symbol na záchodě (muž a žena). Tyto stopy mohou být také nalezeny na políčku **B**. Symbol X je také v erbů *Amsterdamu* a slouží jako možná stopa k červeným písmenům na políčku, které tvoří jméno města. Porozumí mu detektivové? To není jisté...

Tipy:

- Zkontrolujte všechna políčka, na které tým může jít. Karta nápovědy může perfektně sedět na políčko, kterého jste si nevěšili.
- Můžete si myslet, že vaše nápověda je úplně jasná, ale buďte opatrní. Vždy naslouchejte svému týmu a zkuste porozumět, jak uvažuje.
- Ke komunikaci slouží pouze karty nápověd. Někdy zkuste překročit hranice svých myšlenek a nesusouřte se jen na to, co je očividné. Využijte všechny myslitelné možnosti.

HERNÍ KOLO

Jakmile jsou všichni připraveni, velitelé napočítají do tří a kolo začíná. V tuto chvíli se mohou pořádně podívat na mapové karty. Každý tým poté provádí následující kroky:



Tyto tři kroky opakujte až do konce kola.

Hraje se v reálném čase! Oba týmy hrají zároveň. Zároveň provádějí akce a při hře na sebe nečekají.

1 – Předání nápovědy

Každý velitel používá svou mapu, aby vybral cílové políčko pro svůj tým. Pokud tým dostane 1 kartu nápovědy, přesouvá svou figurku vždy na sousední políčko. Pokud dostane 2 karty, musí figurku přesunout přesně na vzdálenost 2 políček.

- Sousední políčko: Velitel vybere 1 kartu nápovědy z 10 dostupných a dá ji svému týmu.
- Na vzdálenost 2 políček: Velitel vybere 2 karty nápovědy z 10 dostupných. Obě musí vzít ve stejnou chvíli a okamžitě je dát týmu. Není povoleno předat nejprve jednu a poté druhou kartu: **obě karty musejí být vybrány současně.**

⚠ Karty nápověd musí tým navigovat k cílovému políčku.

Jakmile jsou karty předány týmu, musejí být nahrazeny novými kartami. Velitelé musí mít stále k dispozici výběr z 10 karet.

Pokud oba velitelé **souhlasí**, mohou všech 10 karet nápověd nahradit 10 novými. Poté opět zahájí hru krokem 1 – Předání nápovědy.


Tipy:

- Pohyb na vzdálenost dvou políček vám umožní vyhnout se policii... ale také přináší větší riziko, že uděláte chybu.
- Nezapomenejte, že velitelé hrají zároveň. Kdo dřív přijde, ten dřív bere!

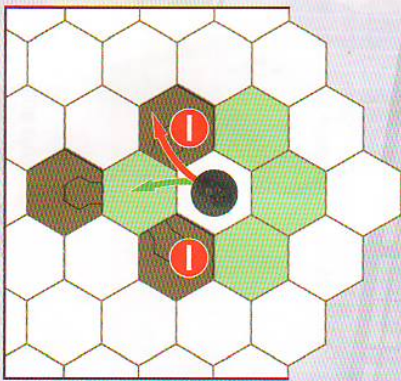
2 - Pohyb

Detektivové si prohlédnou karty nápověd, které dostali, a vytipují si možná cílová políčka. Jakmile se shodnou, pohnou svou figurkou detektiva na vybrané políčko. Mějte na paměti 2 pravidla pro pohyb:

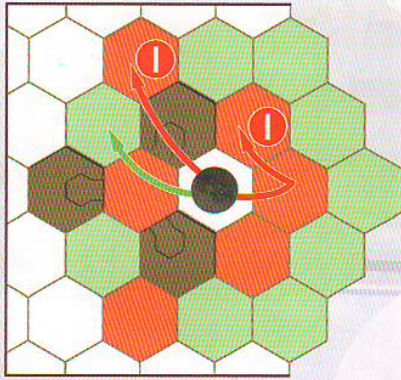
- pokud dostanete jednu kartu nápovědy, pohněte se na sousední políčko, a pokud dostanete dvě karty, pohněte se přesně na vzdálenost dvou políček.
- nesmíte se pohybovat přes dilly překážek.

 *Všechna políčka jsou vždy dostupná, nehlédě na přítomnost žetonu důkazu nebo detektiva druhého týmu.*

Pohyb na sousední políčko






Pohyb na vzdálenost dvou políček



3 - Vyhodnocení

Jakmile se figurka detektiva přesunula, velitel může přesunout značku postupu na odpovídající políčko na jeho mapové kartě.

Velitel zkontroluje svou mapovou kartu a oznámí, co je na cílovém políčku. Někdy nic, pokud **se nic nestalo**. Zde jsou efekty jednotlivých políček:


-  **Důkaz:** Gratuluje, *našli jste jeden z důkazů!* Položte na cílové políčko jeden žeton důkazu ve své barvě. Pokud tým ukončí pohyb na políčku, kde byl již důkaz nalezen, **nic se nestane**. Pokud již tým sebral tři různé důkazy a další tak nejsou k dispozici, **nic se nestane**.
-  **Klient:** Pokud tým dojde na políčko s klientem a již vlastní všechny tři různé důkazy, vyhrává kolo. V ostatních případech **se nic nestane**.
-  **Police:** Byli jste spatřeni! Položte policejní žeton na policejní stupnici. Pokud je to již třetí žeton, okamžitě prohráváte kolo a vítězí soupeřící tým. *Poznámky o polici:*
 - Pokud tým ukončí pohyb na políčku s polici, které již bylo dříve vyhodnoceno, *vyhodnotí se znovu!*
 - Políčko s polici se neaktivuje, pokud není cílovým políčkem. *Dá se mu vyhnout pohybem o 2 políčka.*

 **Neutrální políčko: nic se nestane.**




 Pokud **"se nic nestane"**, velitel **nic neříká a zachovává pokerovou tvář**. Okamžitě pokračujte krokem 1 – Předání nápovědy.

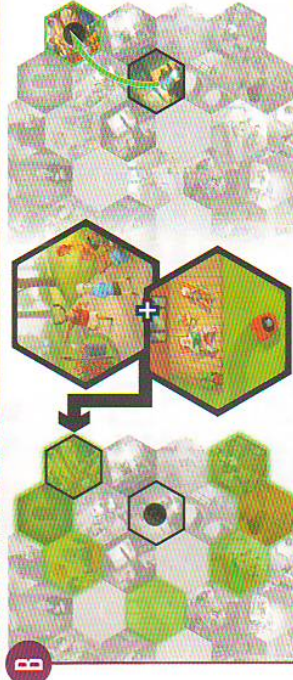
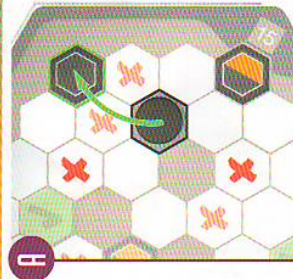
 Velitel nesmí svému týmu naznačit, jestli se po hracím plánu pohybuje správným směrem.

Jakmile je políčko vyhodnoceno, karty nápovědy položte stranou a tým pokračuje krokem 1 a opakuje následující kroky až do konce kola.

Pokud dojdou karty nápovědy, zamíchejte všechny již dříve použité a vytvořte tak nový balíček.
 Pokud oba týmy ukončí pohyb na stejném políčku v téměř stejném okamžiku, políčko vyhodnotí tým, který na něm byl dříve.

Příklad kola

-  Karel chce, aby se jeho tým přesunul na políčko s důkazem. Potřebuje předat dvě karty nápovědy, protože důkaz je vzdálený dvě políčka. Také mu to pomůže vyhnout se polici.
-  Jeho detektivové prozkoumávají možná cílová políčka (označená zeleně), poté pohnou figurkou na vybrané políčko a najdou důkaz!
-  Pak položí žeton důkazu na cílové políčko a pokračují ve hře, protože potřebují získat ještě další dva důkazy.



KONEC KOLA

Kolo okamžitě končí, když:

- Jeden z týmů ukončí pohyb na poličku klienta a vlastní tři důkazy. Tento tým vyhrává kolo.
- Jeden z týmů dostane třetí žeton policie. Soupeřící tým vyhrává kolo.

Pokud jeden tým vyhraje dvě kola, vyhrává hru. Jinak začíná nové kolo. Na začátku nového kola:

- V týmech se mohou změnit role. Jeden z detektivů se může stát Velitelem.
- Velitelé vyberou novou mapovou kartu pro další kolo.
- Zamíchejte všechny karty nápověd a položte je na stůl (podle kroku 5, přípravy hry, na straně 5).
- Žetony důkazů a policie položte zpět vedle hracího plánu.

Varianta pro 2 a 3 hráče

Shadows – Amsterdam můžete hrát i ve variantě pro 2 nebo 3 hráče. Hru připravte podle návodu výše a řiďte se následujícími pravidly:

- všichni hráči hrají za stejný tým (pouze s jednou barvou);
- dostupné jsou všechny důkazy na mapové kartě;
- velitel může kdykoliv vyměnit 10 karet nápovědy.

Během hry zavodíte s časem: před začátkem hry si připravte oficiální aplikaci nebo stopky. Podle zvolené obtížnosti vyberte následující nastavení:

Rekrut	Nováček	Agent	Mistr
15 min	8 min	5 min	3 min

Tým vyhrává kolo, když najde tři různé důkazy a předá je klientovi. Tým prohrává, když nasbírá 3 policejní žetony nebo mu dojde čas.

Pokud tým vyhraje 2 kola, vyhrává hru. Pokud tým prohraje 2 kola, prohrává hru.

Pro hru ve 2 nebo 3 hráčích můžete použít oficiální aplikaci **Shadows – Amsterdam**. Stáhněte si ji na webu www.ilbellud-digital.com/shadows.html nebo naskenujte tento QR kód vaším telefonem.

