



SHADOWS

AMSTERDAM

RÈGLES DU JEU





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).



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 Anaïs, 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



© Libellud

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



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com

CRÉDITS

Auteur : Mathieu Aubert

Directeur éditorial : Régis Bonnessée

Chef de projet : Valentin Gaudicheau

Développement : Alexandre Garcia, Lucas Fortacroix, Nicolas Sato

Direction artistique et illustration couverture : Jérémy Couturier

Illustrations : M81 Studio et Libellud

Maquette : Thomas Duterte

Graphisme : Clément Dautremay, Mélanie André

Rédaction des règles : Léa Moinet, Valentin Gaudicheau

Marketing : Mathieu Aubert

Communication : Léa Moinet, Paul Neveur

Responsable de production : Alexandra Soporan

Administration : Amélie Rouillet, Pascale Belot

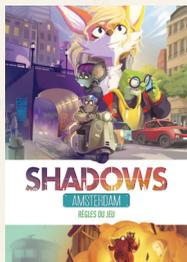
Shadows - Amsterdam App par Libellud Digital

Relecture : Armelle Constant (epikurie)

Test : Adrien Baudet, Alban Mazars-Simon, Alessandra Pedinotti, Alexia Laurence, 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, Héléne Bertin, Héléne Grisoni, Jérôme Bar, Julie Vignaud, Kelly Lemarchand, Kevin Guyon, Laura Raynaud, Louise Cornu, Louise Pourias, Marie Leo, Mathieu Dargenton, Mathieu Lanvin, Mathilde Darniche, Mathilde Jary, Matthieu Fenot, Maud Boileux, Nicolas Bourgoïn, 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.



MATÉRIEL



1 Livret de règles



7 Quartiers recto-verso



84 Cartes Indice



1 Tuile de Départ



3 Tuiles Obstacle



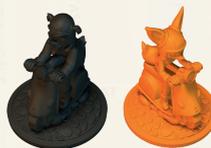
2 Paravents
(1 noir et 1 orange)



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



2 Marqueurs Repère
(1 noir et 1 orange)



2 Figurines Détective
(1 noire et 1 orange)



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



2 Pistes Police



5 Jetons Police



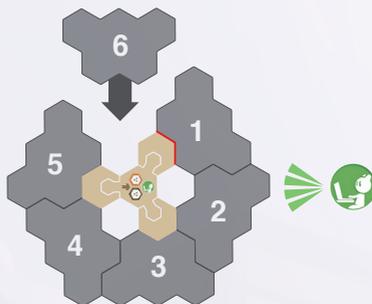
MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

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.



L'AGENT DE LIAISON

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.



LES DÉTECTIVES

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 !*

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.



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 :

RECUE	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.

