



# CIENIE

AMSTERDAM

ZASADY GRY





*Amsterdam. Gdy policja bezskutecznie stara się rozwikłać kryminalną zagadkę, do Waszej agencji detektywistycznej dzwoni anonimowy rozmówca i zleca Wam jej rozwiązanie. Od tej chwili nie macie czasu do stracenia – okazuje się, że inna agencja także pracuje nad tą sprawą!*

*Oficer wywiadowczy kieruje poczynaniami detektywów rozszaniach po całym mieście, przysyłając im zdjęcia zawierające zaszyfrowane informacje, których nie powinni zrozumieć ani policjanci, ani rywale...*

*Przeczusujecie miasto w poszukiwaniu 3 dowodów i dostarczcie je swojemu klientowi, zanim drugi zespół Was uprzędzi!*

*Unikajcie policji, która nie lubi prywatnych detektywów. Wszystkich węszących wokół sprawy posyła za kratki, a Wasi przeciwnicy tylko na to czekają.*

Stajecie w szranki z inną drużyną. Wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym, a do komunikacji używacie jedynie ilustracji. Możesz wcielić się w Oficera i kierować swoimi Detektywami albo w Detektywa, który stara się zrozumieć podpowiedzi Oficera i znaleźć dowody przed konkurencją.

## PODZIĘKOWANIA

To historia jak ze snu. Historia pomysłu, który mógł zostać zaprzepaszczony, gdyby Valentin nie zmusił mnie do jego realizacji i prezentacji zespołowi, któremu – ku mojemu zdziwieniu – bardzo się spodobał! No i Régisowi, który zdecydował się, że stworzymy na jego podstawie grę. Dziękuję zespołowi Libellud za przyjaźń i pozytywną energię. Tak się cieszę, że Was mam! Dziękuję l'Étude des Jeux, pierwszemu ogniwu, od którego wszystko się zaczęło. Dziękuję wszystkim graczom w planszówkowym wszechświecie, jesteście fantastyczni! Dziękuję Anaïs, pierwszej testerce. Dziękuję Charliemu i Rose, moim dwóm oddechom miłości. Dziękuję mojej rodzinie, moim braciom Klimowi, Timowi i Camowi. Dziękuję Marie. To po prostu magia...

Mathieu Aubert

## AUTORZY

**Autor gry:** Mathieu Aubert  
**Dyrektor wydawniczy:** Régis Bonnessée  
**Prowadzenie projektu:** Valentin Gaudicheau  
**Rozwój projektu :** Alexandre Garcia, Lucas Forlacroix, Nicolas Sato  
**Dyrektor artystyczny:** Jérémy Couturier  
**Oprawa graficzna:** M81 Studio i Libellud  
**Układ graficzny:** Thomas Dutertre  
**Dodatkowe ilustracje:** Clément Dautremay, Mélanie André  
**Redakcja:** Léa Moinet, Valentin Gaudicheau  
**Marketing:** Mathieu Aubert  
**Komunikacja:** Léa Moinet, Paul Neuver  
**Kierownik produkcji:** Alexandra Soporan  
**Administracja:** Amélie Rouillet, Pascale Belot  
**Aplikacja Cienie: Amsterdam:** Libellud Digital  
**Korekta:** Armelle (EpiKurieu)  
**Tłumaczenie:** Monika Żabicka  
**Redakcja polskich zasad:** zespół Rebel  
**Testerzy:** 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, 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 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.



© Libellud

Shadows – Amsterdam (Cienie: Amsterdam) i logo Libellud to zastrzeżone znaki towarowe firmy Libellud.

# ZAWARTOŚĆ



instrukcja



7 dwustronnych dzielnic



84 karty zaszyfrowanych wiadomości (karty ZW)

kafelek startowy



3 pola przeszkód



2 zasłonki  
(1 czarna i 1 pomarańczowa)



40 kart map  
(20 czarnych  
i 20 pomarańczowych)



2 znaczniki śledzenia  
(1 czarny  
i 1 pomarańczowy)



2 figurki detektywów  
(1 czarna i 1 pomarańczowa)



6 znaczników dowodów  
(3 czarne i 3 pomarańczowe), które należy przymocować  
do 6 podstawek w odpowiednich kolorach





2 tory zatrzymań



5 żetonów policji



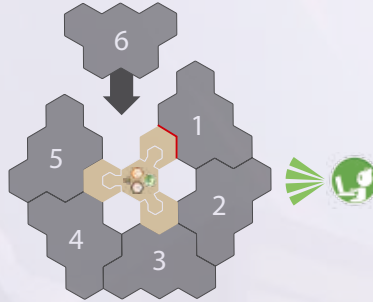
## PRZYGOTOWANIE GRY

**1** Gracze dzielą się na 2 zespoły (z równą liczbą członków – o ile to możliwe). W każdym zespole 1 gracz zostaje **Oficerem** , a pozostali **Detektywami** . Obaj Oficerowie siadają obok siebie. Detektywi z jednego zespołu siadają po jednej stronie stołu, naprzeciwko Detektywów z drugiego zespołu.

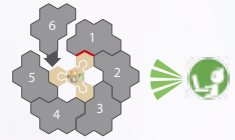
**2** Złóżcie razem kafelki startowy i 3 pola przeszkód, aby uformować centralną część planszy. 2 z 3 pól przeszkód powinny leżeć od strony Oficerów tak, jak pokazano na ilustracji.



**3** Losowo rozłóżcie 6 (z 7) dzielnic wokół pól przeszkód, tworząc resztę planszy. Umieście jedną z dzielnic (nr 1) bezpośrednio obok pola przeszkody. Następnie, rozpoczynając od tej dzielnicy, rozłóżcie pozostałe dzielnice tak, jak pokazano na ilustracji. Jest to standardowe ułożenie planszy.



Gdy już dobrze poznacie grę, możecie układać planszę w alternatywny sposób pokazany na ilustracji poniżej.



**4** Każdy zespół bierze 3 znaczniki dowodów w swoim kolorze i 1 tor zatrzymań. 5 żetonów policji połóżcie obok planszy.



**5** **A** Uformujcie zakryty stos kart ZW i połóżcie go między Oficerami.

**B** Dobierzcie 4 karty z wierzchu stosu i połóżcie po 1 odkrytej karcie na kafelku startowym i na 3 pustych polach wokół niego (między polami przeszkód).

**C** Dobierzcie kolejne 10 kart ze stosu i połóżcie odkryte przed Oficerami – to dostępne karty ZW.

**6** Każdy Oficer ustawia przed sobą zasłonkę w kolorze swojego zespołu.

**7** Każdy Oficer formuje stos ze wszystkich kart map w kolorze swojego zespołu. Następnie jeden z Oficerów losowo dobiera kartę ze swojego stosu i pokazuje jej numer drugiemu Oficerowi. Ten wyszukuje w swoim stosie kartę o tym samym numerze.

Oficerowie umieszczają swoje karty map za zasłonką. Przed rozpoczęciem rozgrywki Oficerowie upewniają się, że:

- ich karta mapy jest w kolorze ich zespołu;
- obie karty map mają ten sam numer;
- obie karty map są skierowane tym samym symbolem (●, ★, ■) w stronę zasłonki.

Chwilowo Oficerowie nie mogą przyglądać się swojej karcie mapy. Umieszczają ją tylko w odpowiedni sposób za zasłonką.

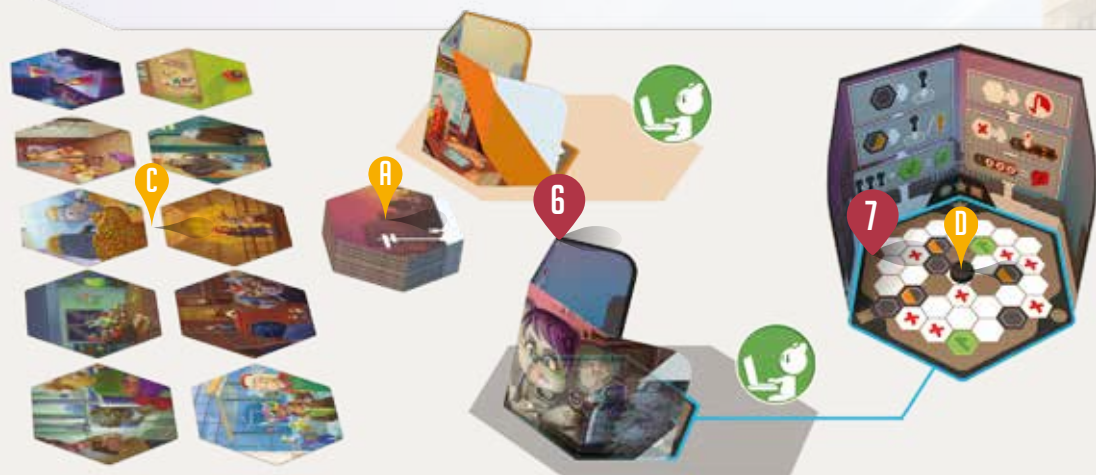
 *Podczas pierwszych rozgrywek zalecamy używać kart map o numerach od 1 do 6, które zapewniają nieco łatwiejszą rozgrywkę.*



**8** **D** Oficerowie kładą swoje znaczniki śledzenia na środkowym polu swojej karty mapy.

**Wskazówka.** Oficerowie używają znaczników śledzenia do zaznaczania miejsca pobytu swoich Detektywów. Gracze mogą się jednak zdecydować na rozgrywkę bez nich.

**E** Detektywi umieszczają 2 figurki detektywów na kafelku startowym.



## CEL GRY

Zwycięża zespół, który jako pierwszy wygra 2 rundy. Aby wygrać rundę, zespół, poruszając swoją figurką detektywa po planszy, musi odnaleźć 3 różne dowody, a następnie dostarczyć je Klientowi. Pierwszy zespół, który tego dokona, wygrywa rundę. Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, więc nie zwlekajcie!

Starajcie się unikać stawiania figurek na polach Policji. Jeśli zespół zrobi to 3 razy, automatycznie przegrywa rundę.

Oficer zaznacza pozycję zespołu na karcie mapy i stara się kierować swoimi Detektywami za pomocą ilustrowanych kart ZW.



Twoim zadaniem jest kierowanie poczynaniami zespołu na planszy za pomocą kart ZW (zob. *Komunikacja za pomocą ilustracji* na str. 8). Nie możesz używać słów, gestów ani mimiki twarzy! Jako posiadacz karty mapy tylko Ty wiesz, gdzie znajdują się dowody, Policja i Klient.




Twoim zadaniem jest poruszanie figurką detektywa po polach planszy. Razem z innymi Detektywami w swoim zespole analizujecie karty ZW, jakie przekazuje Wam Wasz Oficer.



# KARTA MAPY

Karty map przedstawiają planszę. Każda pomarańczowa karta ma czarny odpowiednik o identycznym numerze. Powiązane ze sobą karty zawsze wchodzi do gry razem. Niektóre elementy na bliźniaczych kartach są takie same, inne się różnią.

 Przed grą **upewnijcie się**, że Oficerowie posiadają bliźniacze karty map i że obie karty są skierowane tym samym symbolem (●, ★, ■) w stronę zaslonki.



**Dowód.** Zespół musi zebrać dowody, stawiając swoją figurkę na wskazanych na mapie polach. Każdy zespół musi odnaleźć 3 różne dowody.



**Dowód unikalny.** Ten rodzaj dowodu znajduje się tylko na jednej z bliźniaczych kart map. W konsekwencji tylko jeden z zespołów może go znaleźć.



**Dowód wspólny.** Ten rodzaj dowodu znajduje się na obu bliźniaczych kartach map i może być pozyskany przez oba zespoły. Gdy jeden zespół go odnajdzie, drugi nie ma już tej możliwości.



**Klient.** Gdy zespół zbierze 3 dowody, musi pójść na zielone pole, aby zwyciężyć w rundzie. Na każdej karcie mapy znajdują się 2 pola Klienta, przy czym tylko jedno z nich jest wspólne dla obu kart.



**Policja.** Detektywi powinni unikać tych pól, jeśli to tylko możliwe. Każda karta mapy zawiera 6 unikalnych pól Policji i 6 pól wspólnych dla obu bliźniaczych kart.



**Pole neutralne.** Brak efektu.



**Numery.** Pozwalają na parowanie bliźniaczych kart map.

**Symbol.** Pozwalają na 3 różne ułożenia kart map.



## KOMUNIKACJA ZA POMOCĄ ILUSTRACJI

W grze *Cienie: Amsterdam* Oficerowie mogą się kontaktować z członkami swojego zespołu **tylko** za pomocą ilustracji (kart ZW). Oficer przekazuje 1 albo 2 karty swojemu zespołowi – stanowią wskazówkę co do pola, na które powinni udać się Detektywi.

Każdy obrazek można interpretować na wiele sposobów. Oficer wykorzystuje ten fakt do skierowania swojego zespołu na odpowiednie pole.

A



Karol, jako Oficer, chce skierować swój zespół na pole **A**.

Wybiera kartę **B**, ponieważ zawiera 2 wskazówki: aparat fotograficzny i miłość. Ludzie na polu **A** robią przecież zdjęcia i mogliby być parą.

Wybiera także kartę **C**, ponieważ również zawiera niezłe wskazówki: kolor czerwony, litery, a także symbol toalety (mężczyznę i kobietę). Czy Detektywi rozumieją intencje swojego Oficera?

B



C



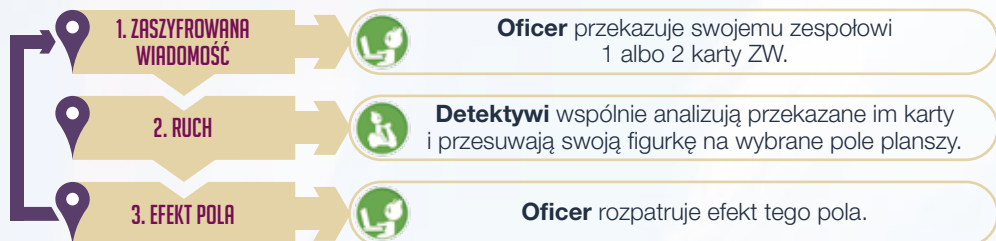
### Wskazówki.

- Sprawdź inne pola, na które Twój zespół mógłby się udać. Może się okazać, że karta ZW kojarzy się także z inną ilustracją na planszy!
- Możesz uważać, że Twój przekaz jest jasny i klarowny, ale to nie jest wcale takie oczywiste: wsłuchaj się w swoich Detektywów i spróbuj dopasować się do ich sposobu myślenia.
- Do komunikacji służą Ci jedynie karty ZW. Czasem jednak przyda się nieszablone myślenie i szukanie mniej oczywistych znaczeń (wynikających np. z kontekstu).



## PRZEBIEG RUNDY

Gdy wszyscy są gotowi, Oficerowie odliczają do trzech i rozpoczyna się runda. Od tej chwili Oficerowie mogą przyglądać się szczegółom swoich kart map. Obydwa zespoły postępują według poniższego schematu działania:



Zespoły powtarzają te 3 kroki do momentu zakończenia rundy.

 Gra rozgrywana jest w czasie rzeczywistym! **Zespoły grają równocześnie, nie czekając na posunięcia przeciwników.**

### 1. ZASZYFROWANA WIADOMOŚĆ

Oficer używa swojej karty mapy, aby wybrać docelowe pole planszy dla swojego zespołu. Jeśli przekaże swoim Detektywom 1 kartę, przesuwają się na wybrane przez siebie sąsiednie pole. Jeśli przekaże 2 karty, Detektywi poruszają się dokładnie o 2 pola.

- Na sąsiednie pole – Oficer wybiera **1** z 10 dostępnych kart ZW i przekazuje ją swojemu zespołowi.
- Na odległość 2 pól – Oficer wybiera **2** z 10 dostępnych kart ZW. Obie karty musi wziąć w tym samym momencie i natychmiast przekazać je zespołowi. Oficer nie może wziąć najpierw jednej karty, a potem drugiej – **musi wziąć obie karty jednocześnie!**

 Karty ZW muszą kierować Detektywów tylko i wyłącznie na **pole docelowe**.

Gdy karty zostaną przekazane, należy uzupełnić pulę dostępnych kart. Oficerowie zawsze wybierają spośród 10 odkrytych kart.

Oficerowie mogą **wspólnie** zdecydować, że wymienią wszystkie 10 dostępnych kart na nowe karty ze stosu. Następnie obaj wracają do gry, realizując punkt 1. – Zaszifrowana wiadomość.


#### Wskazówki.


- Poruszanie się o 2 pola może pomóc w uniknięciu Policji... ale niestety zwiększa też ryzyko popełnienia błędu.
- Nie zapominajcie, że Oficerowie grają równocześnie. A kto pierwszy, ten lepszy!

## 2. RUCH

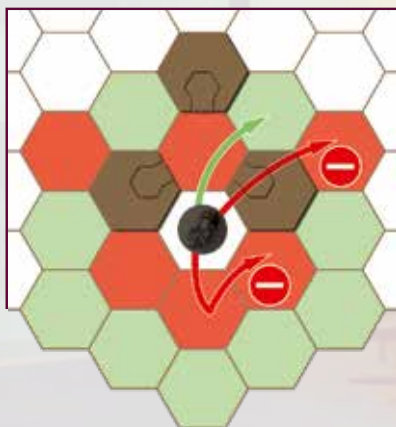
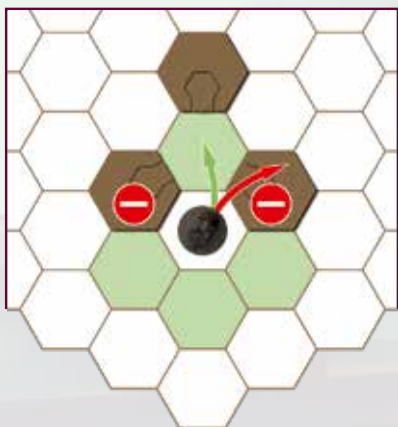
Detektywi analizują przekazane im karty i starają się znaleźć pole, które miał na myśli Oficer. Po podjęciu wspólnej decyzji umieszczają swoją figurkę na wybranym polu. Podczas ruchu należy pamiętać, że:

- Po otrzymaniu 1 karty Detektywi mogą się poruszyć tylko na **sąsiednie** pole, a po otrzymaniu 2 kart muszą się poruszyć **dokładnie o 2 pola**.
- Detektywi nie mogą przechodzić przez pola przeszkód.

 Wszystkie pola są dostępne dla Detektywów, nawet te, na których znajduje się znacznik dowodu lub figurka przeciwników.

 Przesuńcie figurkę na sąsiednie pole.

  Przesuńcie figurkę o 2 pola.



## 3. EFEKT POLA


Po przesunięciu przez Detektywów figurki Oficer może odpowiednio przesunąć znacznik śledzenia na swojej karcie mapy.

### PRZYKŁADOWA RUNDA

- Ⓐ Karol chce, aby jego zespół wszedł na pole z dowodem. Musi więc przekazać Detektywom 2 karty, jako że dowód znajduje się od nich w odległości 2 pól. Pozwoli im to także uniknąć spotkania z Policją.
- Ⓑ Detektywi analizują możliwe miejsca docelowe (zaznaczone na zielono), a następnie przesuwają figurkę na wybrane pole i... odnajdują dowód!
- Ⓒ Zespół kładzie na polu znacznik dowodu, po czym gra dalej, bo musi jeszcze odnaleźć 2 dowody!




Oficer sprawdza swoją kartę mapy i ogłasza Detektywom, jaki efekt ma pole, na którym się znaleźli. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy **nic się nie dzieje**. A oto efekty poszczególnych pól:

 **Dowód.** Gratulacje, odnaleźliście jeden z dowodów! Połóżcie na tym polu planszy jeden ze swoich znaczników dowodów.

Jeśli zespół znalazł się na polu, na którym dowód został już wcześniej znaleziony, **nic się nie dzieje**.

Jeśli zespół zebrał już 3 dowody i nie ma już znaczników, **nic się nie dzieje**.

 **Klient.** Jeśli w momencie przybycia na pole Klienta zespół posiada 3 dowody, to ten zespół wygrywa rundę. W innym przypadku **nic się nie dzieje**.

 **Policja.** Zostaliście zauważeni! Połóżcie 1 żeton policji na torze zatrzymań. Jeśli jest to trzeci żeton na Waszym torze, przeciwna drużyna automatycznie wygrywa rundę.


*Uwagi odnośnie pól Policji:*

- Jeśli zespół przybywa na pole Policji, na którym był już wcześniej, to efekt tego pola jest aktywowany ponownie!

- Efekt pola Policji jest ignorowany, jeśli to pole nie jest docelowe, tj. gdy zespół tylko przechodzi przez nie w ruchu o 2 pola.


 **Pole neutralne.** **Nic się nie dzieje.**

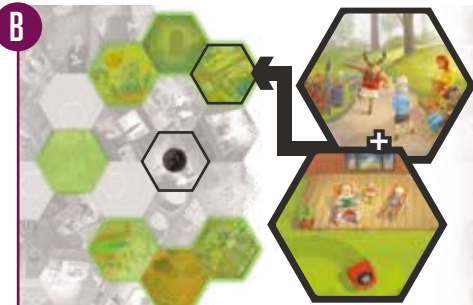
 Jeśli **nic się nie dzieje**, Oficer **musi zachować milczenie i kamienną twarz**. Natychmiast przechodzi do punktu 1. – Zasyfrowanej wiadomości.

 Oficerowie nie mogą w żaden sposób dawać swoim Detektywom znać, czy postąpili według ich zamysłu, czy też nie.

Gdy wszystkie efekty zostaną rozpatrzone, należy odłożyć użyte karty ZW na bok, zespół wraca do punktu 1. i powtarza wszystkie kroki aż do zakończenia rundy.

Jeśli wyczerpie się stos kart ZW, potasujcie wykorzystane karty i uformujcie nowy stos.

 Jeśli oba zespoły przybędą na to samo pole niemalże w tym samym czasie, efekt pola rozpatruje najpierw zespół, który pojawił się tam pierwszy.





## KONIEC RUNDY

Runda natychmiast dobiega końca, gdy:

Jeden z zespołów przybywa na pole Klienta po zebraniu 3 dowodów. Ten zespół **wygrwa** rundę.

Jeden z zespołów otrzymał trzeci żeton policji. W tym wypadku rundę wygrywa zespół **przeciwny**.

**Jeśli zespół wygrał już 2 rundy, zwycięża.** W przeciwnym razie rozpoczyna się kolejna runda.

- Jeśli gracze w zespole zechcą, jeden z Detektywów i Oficer mogą zamienić się rolami.
- Oficerowie wybierają nową kartę mapy na nową rundę.
- Potasujcie wszystkie karty ZW i przygotujcie według wytycznych (zob. punkt 5. *Przygotowanie gry* na str. 4).
- Zbierzcie z powrotem znaczniki dowodów i żetony policji do puli.

## WARIANT GRY DLA 2 I 3 GRACZY

Gra może być rozgrywana w wariantcie 2- i 3-osobowym. Przygotujcie grę według wcześniejszych wytycznych z następującymi zmianami:

- wszyscy gracze stanowią 1 zespół (używacie więc tylko 1 koloru);
- wszystkie pola dowodów na karcie mapy są dostępne;
- Oficer może w dowolnym momencie wymieniać wszystkie 10 kart ZW.

Zespół ściga się z czasem. Przed rozpoczęciem gry włączcie oficjalną aplikację albo sięgnijcie po stoper. W zależności od docelowego poziomu trudności zastosujcie poniższe ustawienia:

REKRUT	NOWICJUSZ	AGENT	MISTRZ
15 min	8 min	5 min	3 min

Zespół wygrywa rundę, jeśli zbierze 3 dowody i znajdzie Klienta. Zespół przegrywa rundę, jeśli otrzyma 3 żetony policji albo skończy mu się czas.

Jeśli zespół wygra 2 rundy, rozgrywka kończy się zwycięstwem. Jeśli przegra 2 rundy, rozgrywka kończy się porażką.

Do gry 2- i 3-osobowej możecie użyć oficjalnej aplikacji *Cienie: Amsterdam*. Możecie ją pobrać ze strony [www.libellud-digital.com/shadows.html](http://www.libellud-digital.com/shadows.html). Jeśli nie macie ochoty czytać instrukcji, wystarczy, że zeskanujecie kod QR za pomocą telefonu i obejrzyjecie filmik z zasadami!



### FILM Z ZASADAMI

