

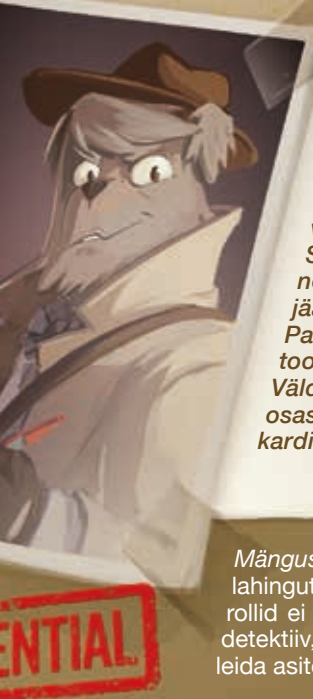


SHADOWS

AMSTERDAM

MÄNGUREGLID





Amsterdam, tänapäev. On toimunud mõrv, kuid politsei tundub olevat jooksnud ummikusse. Anonüümne klient on otsustanud palgata sinu agentuuri asja uurima. Aega aga pole raisata, kuna ka teised agentuurid tunnevad roima lahendamise vastu huvi.

Sinu dispetšer juhib detektiivide liikumist läbi linna. Ta saadab neile krüpteeritud kujul vihjeid sisaldavid pilte, mis loodetavasti jäävad mõistetamatuks nii politseile kui sinu konkurentidele... Palga välja teenimiseks pead sa leidma linnast 3 asitõendit ning tooma need oma kliendile enne teist agentuuri.

Välgi politseid, kuna nad ei ole soovivad omaalgatusliku detektiivitöö osas. Kui nad näevad sind ringi nuuskimas, panevad nad su rootsi kardinade taha, soodustades sellega tahtmatult su konkurentide tööd.

Mängus "Shadows – Amsterdam", pead sa teiste agentuuriga reaajas lahingut, suheldes oma meeskonnakaaslastega piltide abil. Mängijate rollid ei ole samad: sa võid olla dispetšer, kes juhib detektiive linnas, või detektiiv, kes püüab dekrüpteerida dispetšeri saadetud sõnumeid ning leida asitõendid enne teisi.

TÄNUSÕNAD

See on omamoodi võlukumst, nagu ta ütles.

See on lugu kaunist loost. Põgus idee, mis oleks kaotsi läinud, kui just Valentin ei oleks mind ärgitanud seda lõpule viima ning teistele näitama. Meeskonnale, kellele see minu üllatuseks meeldis, ning Régis, kes otsustas hõlpsalt sarvist haarata ning sellest mängu teha.

Suured tänud Libellud meeskonnale nende hinnalise sõpruse ja energia eest. On tore teid enda kõrval näha.

Tänu ka l'Étable des Jeux-ile, esimesele lüüli kronoloogilises ahelas.

Tänu kõigile semudele laumängumaaailmas – te olete fantastilised.

Tänu sõnad Anaisile, minu esimesele proovimängijale.

Tänu Charliet ja Rose, kes on minu kaunid armastuse kopsud.

Tänu ka oma pere, oma vendi Kirno, Timo ja Cami.

Tänu Mariele.

See on omamoodi võlukumst...



Mathieu Aubert

© Libellud

Shadows - Amsterdam ja Libellud logo on registreeritud kaubamärgid.



Contact our CUSTOMER SERVICE
www.asmodee.com

TEGUD

Kujundus: Mathieu Aubert

Kirjastusjuht: Régis Bonnessée

Projektjuht: Valentin Gaudicheau

Arendus: Alexandre Garcia, Lucas Forlacroix, Nicolas Sato

Kunstiline juht: Jérémy Couturier

Illustratsioonid: M81 Studio and Libellud

Küljendus: Thomas Dutertre

Lisailustratsioonid: Clément Dautremay, Mélanie André

Toimetaja: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau

Turundus: Mathieu Aubert

Kommunikatsioon: Léa Moinet, Paul Neveur

Tootejuht: Alexandra Soporan

Haldus: Amélie Rouillet, Pascale Belot

"Shadows - Amsterdam" app Libellud Digitali poolt

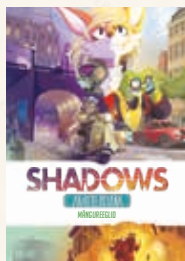
Õigekirja kontroll: Armelle & Nicolas (Epikurie)

Tõlge: Antoine Prono

Eesti keele õigekirja kontroll: Kate Unrau

Testmängijad: 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, Hélène Bertin, Hélène Grisoni, Jérôme Bar, Julie Vignaud, Kelly Lemarchand, Kévin Guyon, Laura Raynaud, Louise Cornu, Louise Pourias, Marie Leo, Mathieu Dargent, Mathieu Lanvin, 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.

MÄNGU OSAD



1 mängujuhend



84 vihjekaarti



7 linnaosa (kahepoolsed)



1 alustus-heks



3 takistus-heksi



2 sirmi
(1 must ja 1 oranž)



40 linnakaarti
(20 musta ja 20 oranži)



2 jälgimismarkerit
(1 must ja 1 oranž)



2 detektiivinuppu
(1 must ja 1 oranž)



6 asitõendimärki (3 musta ja 3 oranži)
koos sama värvi alustega



2 politseirada



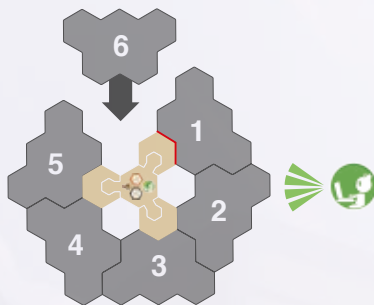
5 politseimärki

MÄNGU ÜLESSEADMINE

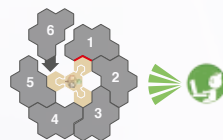
- 1** Jaga mängijad kahte meeskonda (mõlemas peab võimaluse korral olema sama hulk mängijaid). Üks mängija kummastki meeskonnast hakkab **dispetšeriks** 🚚; teised mängijad on **detektiivid** 🕵️. Dispetšerid istuvad laua otsa üksteise kõrvale. Sama meeskonna detektiivid istuvad ühele poole lauda, vastamisi teise meeskonnaga.

- 2** Pane kokku alustus-heks ning 3 takistus-heksi mängulaua keskel. 2 takistust peavad jääma dispetšerite poole, nagu näidatud juuresoleval illustratsioonil.

- 3** Laota mängulaua moodustamiseks 6 linnaosa pimesi ümber takistus-hekside. Aseta linnaosa takistus-heksi kõrvale (1. samm) ning jätka teiste linnaosadega nagu näidatud illustatsioonil. See on tavapärane mängulaua ülespanek.



Kui sa oled mängu
toimimisest põhjalikumalt
aru saanud, võid
katsetada teiste võimalike
ülesseadmistega.



- 4** Kumbki meeskond võtab 3 sobivas värvis asitõendimärki ning ühe politseiraja. 5 politseimärki asetatakse mängulaua kõrvale.



5 **A** Vihjekaartidest moodustatakse pakk, mis asetatakse dispetšerite vahele.

B Võta paki pealmised 4 kaarti ning aseta need õigetpidi alustus-heksile ning kolmele tühjale kohale selle kõrval (takistus-hekside vahele).

C Võta järgmised 10 vihjekaarti ning aseta need õigetpidi dispetšerite ette: need on saadaolevad vihjekaardid.

6 Kumbki dispetšer võtab sobivat värvi sirmi ning asetab selle enda ette.

7 Kumbki dispetšer võtab oma värvusest linnakaardid ning moodustab neist paki. Seejärel tõmbab üks dispetšer pakist pimesi ühe linnakaardi ning näitab sellel olevat numbrit teisele dispetšerile, kes otsib enda pakist välja sama numbriga kaardi.

Kumbki dispetšer asetab linnakaardi sirmi taha. Enne mängu algust peab dispetšer veenduma järgnevas:

- tema linnakaart on sobivast värvist (tema meeskonna värvusest).
 - kummagi dispetšeri linnakaardil on sama number.
 - linnakaardid on suunatud sama sümboliga (● ★ ■) sirmi poole.
- Praegu ei tohi dispetšerid veel saadud linnakaartidesse süveneda. Kaardid pannakse lihtsalt lauale.

 *Esimese mängu tarvis soovitame kasutada linnakaarte 1 - 6, kuna nendega on mäng kõige lihtsam.*



8 **D** Kumbki dispetšer asetab oma jälgimismarkeri linnakaardi keskel asuvale heksile.

Soovitus:

Dispetšerid võivad kasutada jälgimismarkereid oma detektiivide liikumise jälgimiseks, kuid nad võivad ka mängida ilma neid kasutamata.

E Detektiivid asetavad detektiivinupud alustus-heksile.



MÄNGU EESMÄRK

Esimene meeskond, kel õnnestub võita kaks mänguvooru, võidab mängu.

Vooru võitmiseks peab meeskond mängulaul liikudes leidma **3 asitõendit** ning toimetama need **kliendini**.

Esimene meeskond, kel see õnnestub, võidab vooru. Kuna mäng toimub reaalajas, ei ole aega raisata!

Püüa liikudes vältida sattumist heksidele, kus asub **politsei**. Kui sa vooru jooksul 3 korda neile vahele jääd, võidab vastasmeeskond vooru.

Oma meeskonna liikumise juhatamiseks on dispetšeril asukoha ülevaade (linnakaart), mille alusel jagab ta oma detektiividele kaartide näol vihjeid.



Sinu roll on juhatada vihjekaarte kasutades oma meeskonna liikumist linnas (vt. "Piltide abil suhtlemine", lk 8). Sa ei või seda tehes rääkida, viibelda ega nägusid teha! Kuna sul on linnakaart, tead vaid sina, kus asuvad asitõendid, politsei ning klient.



Sinu roll on liikuda detektiivinupu abil läbi linna. Teiste detektiividega suheldes tuleb sul analüüsida ning õigesti tõlgendada dispetšeri antud vihjekaarte.



LINNAKAART

Linnakaart kujutab mängulauda. Igal linnakaardil on paariline, mida kasutab teise meeskonna dispetšer (sama numbriga kaart teisest värvist). Mõned elemendid on kaartidel ainulaadsed, teised teiste kaartidega ühised.



Enne mängima asumist **veendu**, et mõlemad dispetšerid kasutavad õiget linnakaartide paari (sama number, erinev värv) ning neil on sirmi poole suunatud sama sümbol ● ★ ■ .



Asitõendid: Detektiivid peavad nendele heksidele liikudes koguma asitõendeid. Kumbki meeskond peab leidma kolm asitõendit sõltumata nende tüübist.



Unikaalne asitõend: sedasorti asitõendid on märgitud vaid ühel linnakaardil. Sellest lähtudes saab vaid üks meeskond neid leida.



Ühine asitõend: see asitõend on märgitud mõlema dispetšeri linnakaardile ning neid võib leida kumbki meeskond. Kuid kui üks meeskond on ühise asitõendi avastanud, ei ole teisel meeskonnal võimalik seda enam leida!



Klient: kui meeskond on kogunud kolm asitõendit, tuleb neil vooru võitmiseks liikuda sellele heksile. Igal linnakaardil on kaks kliendiheksi, üks mõlemal kaardil ühine.



Politsei: detektiivid peavad vältima politseiga hekse. Igale linnakaardile on märgitud sellele kaardile 11 unikaalset ning 6 ühist heksi, kus politsei juurdlust läbi viib.



Neutraalsed heksid: need ei mõjuta detektiivide tegutsemist.



Numbrid on linnakaartide paarilise leidmiseks.

Sümbolid lubavad asetada linnakaardi kolmel erineval moel.

PILTIDE ABIL SUHTLEMINE

Mängus “Shadows – Amsterdam” tuleb dispetšeritel meeskonnaga suhelda **vaid** piltide abil (vihjekaardid). Dispetšer annab oma meeskonnale ühe või kaks vihjekaarti, mis sisaldavad vihjeid, kuhu detektiivid peaks suunduma. Igat pilti võib tõlgendada omamoodi. Dispetšer peab püüdma kasutada erinevaid võimalusi, andmaks meeskonnale mõista, kuhu nad liikuma peavad.

A



Olles dispetšer, soovib Karl, et tema meeskond suunduks heksile **A**.

Ta valib vihjekaardi **B**, kuna sellel on nii kaamera kui armastus. Inimesed heksil **A** teevad pilti ning nad võivad olla paar. Ta valib ka vihjekaardi **C**, kuna sellel on vihjed punasele värvile, tähed või tualetimärk (mees ja naine). Kõik need vihjed on ka heksil **A**. Samuti “XXX” Amsterdami vapil ning vihje punastele tähtedele heksil **A**, millest moodustub linna nimi. Kas detektiivid nuputavad selle välja? Saab näha...

B



C



Soovitused:

- Kontrolli ka teisi kohti, mida sinu meeskond võib vihjekaardiga seostada! Vihjekaardil peituvad vihjed võivad viidata ka mõnele teisele heksile, mida sa pole märganud.
- Sa võid küll arvata, et sinu antud vihje on selge kui seebivesi, kuid vaata ette: alati kuula oma meeskonna arutlusi, et mõista nende mõttekäike.
- Sinu ainuke viis detektiividega suhtlemiseks on vihjekaardid. Püüa mõelda raamidest välja ning ära jää vaid kaardil kujutatud juurde. Kasuta ära ka kontseptsioone või situatsioone.

VOORU KÄIK

Kui kõik on valmis, loevad dispetšerid kolmeni ning vooru algab. Nüüd võivad dispetšerid vaadata lähemalt oma linnakaarti. Kumbki meeskond järgib järgmisi samme kuni vooru lõpuni:



Neid kolme sammu korratakse vooru lõpuni.



Mäng toimub reaalajas! Mõlemad meeskonnad tegutsevad samaaegselt. Tegevusi viiakse läbi ning lahendatakse teise meeskonna järel ootamata.



1. VIHJE ANDMINE

Kumbki dispetšer valib linnakaardil oma meeskonnale sihtkoha. 1 vihjekaardi saamisel liigutavad detektiivid oma nupu kõrval-heksile. 2 kaardi saamisel liigutatakse nuppu täpselt kahe heksi võrra.

- **Kõrval-heks:** dispetšer valib 10 avatud vihjekaardi seast **ühe**, mille annab oma meeskonnale.
- **Kaks heksi:** dispetšer valib 10 avatud kaardi seast **2** kaarti. Kaardid tuleb võtta korraga ning anda meeskonnale. Kaarte ei ole lubatud järjest võtta: **mõlemad kaardid tuleb võtta laualt samal ajal.**



*Vihjekaardid peavad viitama vaid **sihtkohale**.*

Niipea kui meeskond on vihjekaardid saanud, tuleb tekkinud tühimikud asendada uute kaartidega. Dispetšeritel on alati valida 10 kaardi vahel.

Kui mõlemad dispetšerid **nõustuvad**, võib 10 avatud kaarti välja vahetada uue 10 kaardi vastu. Seejärel jätkub mäng 1. sammust – vihje andmine.

Soovitused:

- Kahe sammu kaupa liikumine lubab detektiividel vältida politseid... kuid ka eksimisvõimalus on suurem.
- Ära unusta, et dispetšerid annavad vihjeid samal ajal. Kes ees, see mees!

2. LIIKUMINE

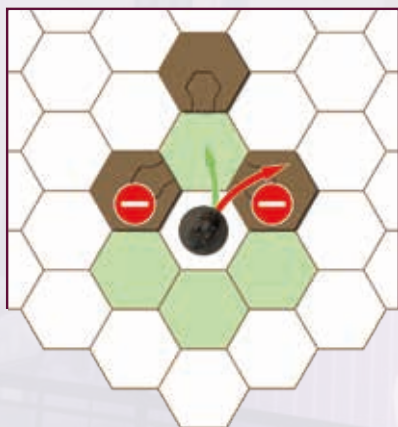
Detektiivid vaatavad saadud vihjekaarti/-kaarte ning uurivad võimalikke sihtkohti. Kui nad vihje osas üksmeelele jõuavad, liigutavad nad oma nupu valitud heksile.

Liikumise kohta kehtivad järgmised reeglid:

- Mängijad peavad ühe vihjekaardi saamisel liikuma **kõrval-heksile** ning kahe kaardi saamisel **täpselt 2 heksi** kaugusele.
- Läbi takistushekside ei ole lubatud liikuda.

 Kõigile teistele heksidele on meeskondadel võimalik liikuda isegi juhul, kui seal asub asitõendi märk või teise meeskonna nupp.

Liikumine kõrval-heksile



Liikumine kahe heksi kaugusele



3. TULEMUS

Kui detektiivid on oma nuppu liigutanud, võib ka dispetšer oma linnakaardil jälgimismarkeri vastavasse kohta tõsta.

VOORU NÄIDE

A Karl soovib, et tema detektiivid liiguksid asitõendiheksile. Ta peab andma kaks vihjekaarti, kuna asitõendid on kahe heksi kaugusel. See lubab neil ka vältida politseid.

B Detektiivid uurivad saadud kaartide najal võimalikke sihtkohti (märgitud rohelisega), liigutavad oma nupu valitud heksile ning leiavad asitõendid!

C Nad asetavad heksile asitõendimärgi, kuid kuna neil on tarvis leida 2 asitõendit veel, mäng jätkub.



Dispetšer kontrollib oma linnakaarti ning annab meeskonnale teada, mis sihtkohas juhtub. Välja arvatud juhul, kui **midagi ei juhtu**. Järgnevalt on toodud võimalikud heksile sattumise tulemused:

 **Asitõendid:** Õnnitlused, leidsite asitõendid!" Aseta meeskonna värvusest asitõendimärk vastavale heksile.

Kui meeskond juhtub heksile, kust asitõendid on juba leitud, **ei juhtu midagi**.

Kui meeskonnal on juba kolm asitõendit leitud ning asitõendimärgid on kõik laual, **ei juhtu midagi**.

 **Klient:** Kui meeskond on kogunud kolm asitõendit ajaks, kui nad jõuavad kliendi heksile, võib antud meeskond vooru. Muul juhul **ei juhtu midagi**.

 **Politsei:** "Teid on märgatud!" Aseta 1 politseimärk politseirajale. Kui see on kolmas märk, kaotab meeskond vooru.

Märkused politseihekside kohta:

- Kui meeskond lõpetab oma käigu politseiheksil, kus ta on varem olnud, saavad nad uue politseimärgi!
- Politseiheks ei rakendu, kui detektiivid sellest kahe sammu tegemisega üle liiguvad.

 **Tühi heks:** **midagi ei juhtu**.

 Kui "**midagi ei juhtu**", **ei ütle dispetšer midagi ning säilitab külmunud tursa näo**. Mäng jätkub 1. sammuga – Vihje andmine.

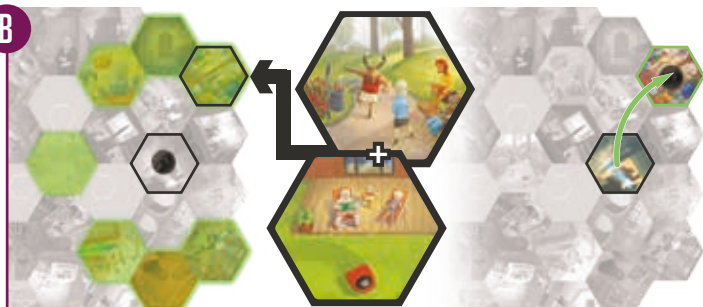
 Dispetšeril ei ole lubatud meeskonnale teada anda, kas nad liikusid vastavalt tema plaanile või mitte.

Kui liikumise tulemused on lahendatud, pannakse saadud vihjekaardid maha ning meeskond naaseb 1. sammu juurde, saades uue vihjekaardi. Sedasi jätkatakse vooru lõppemiseni.

Kui vihjekaardid saavad otsa, segatakse mahapandud vihjekaardid uueks pakiks.

 Kui mõlemad meeskonnad satuvad samale heksile pea-aegu samaaegselt, lahendatakse 3. samm esmalt meeskonnaga, kes sattus sinna esimesena.

B



C



VOORU LÕPP

Voor lõppeb kohekselt kui:

- Üks meeskond jõuab pärast kolme asitõendi kogumist kliendi heksile.
See meeskond **võidab** vooru.

- Üks meeskond saab kolmanda politseimärgi. Vooru võidab **vastameeskond**.

Kui meeskonnal õnnestub koguda kaks vooruvõitu, võidavad nad mängu. Vastasel juhul jätkub mäng uue vooruga. Alustades uut vooru:

- meeskonnad võivad vahetada rolle (dispetšer võib hakata detektiiviks ning vastupidi).
- dispetšerid valivad uued linnakaardid.
- kõik vihjekaardid segatakse ning lauale asetatakse uued 10 kaarti (vt. 5. samm, mängu ülesseadmine lk. 4)
- asitõendid ning politseimärgid pannakse tagasi reservi.

MÄNG 2 VÕI 3 MÄNGIJAGA

Mängu “*Shadows – Amsterdam*” saab mängida ka 2 või 3 mängijaga koostöös aja peale. Mängu ülesseadmine ning käik on tavapärane antud reeglimuudatustega:

- kõik mängijad on samas meeskonnas (mängitakse vaid ühe värvusega).
- kõik asitõendi-heksid linnakaardil on ligipääsetavad.
- dispetšer võib soovi korral välja vahetada kõik 10 avatud vihjekaarti.

Mäng toimub aja peale - aja määramiseks kasuta ametlikku app'i või taimerit. Vastavalt soovitud raskustasemele võivad mängijad aja ise valida.

NEKRUT	ALGAJA	AGENT	MEISTER
15 min	8 min	5 min	3 min

Meeskond võidab mängu, kui neil õnnestub valitud aja jooksul koguda 3 asitõendit ning need kliendini toimetada. Mäng kaotatakse, kui mängijad saavad kolm politseimärki või aeg lõppeb.

Kui meeskond võidab kaks vooru, võidavad nad mängu. Kui nad kaks vooru kaotavad, kaotavad nad ka mängu.

Ametlik “*Shadows – Amsterdam*” app sisaldab nii taimerit kui heliriba. Sikuta see alla aadressilt www.libellud-digital.com/shadows.html või skaneeri QR kood oma telefoni.

