



SHADOWS

AMSTERDAM

SPIELANLEITUNG





Das Amsterdam der Gegenwart. Ein Verbrechen wurde verübt, doch die Ermittlungen der Polizei laufen ins Leere. Ein anonymen Auftraggeber hat eure Detektei engagiert, um in dem Fall zu ermitteln. Doch eure Rivalen sind ebenfalls an der Sache dran, also solltet ihr keine Zeit verlieren.

Euer Informant führt euch durch die Stadt, indem er euch geheime Botschaften in Form von Bildern schickt. Jedes Bild enthält Hinweise auf den nächsten Zielort ... Entschlüsselt sie schneller als eure Rivalen, folgt den Hinweisen durch die Stadt und sammelt als erstes Team drei Beweise für den Auftraggeber, um die Belohnung zu kassieren und das Spiel zu gewinnen!

Die Polizei will nicht, dass ihr euch in den Fall einmischet, also geht ihr lieber aus dem Weg! Wenn sie euch beim Rumschnüffeln erwischt, wird sie euch hinter Gitter bringen und euren Rivalen einen leichten Sieg bescheren.

Shadows – Amsterdam ist ein Echtzeit-Wettstreit zwischen zwei Detekteilern. Ein Spieler jedes Teams schlüpft in die Rolle eines Informanten und versucht, das eigene Team mithilfe von Bildkarten zu verschiedenen Beweisstücken auf dem Spielplan zu führen. Die Detektive seines Teams müssen die erhaltenen Hinweise richtig deuten und den Fall vor den lästigen Rivalen lösen, um die fette Belohnung zu kassieren und den Sieg nach Hause zu bringen!

BESONDERER DANK

„It's a kind of magic“, wie es so gern gesungen wird. Dies ist die Geschichte einer schönen Geschichte. Eine flüchtige Idee, die hätte verloren gehen können, wenn Valentin mich nicht gedrängt hätte, sie weiterzuverfolgen und anderen zu zeigen. Ein Team, das sie zu meiner Überraschung mochte, und Régis, der sich dafür entschied, daraus ein Spiel zu entwickeln. Vielen Dank an das Libellud-Team für eure kostbare Freundschaft und eure Energie. Es ist so schön, euch zu haben. Danke an l'Étable des Jeux, dem ersten Glied in der chronologischen Kette. Danke an alle meine Freunde im Spieleuniversum. Ihr seid einfach fantastisch. Danke an Anaïs, den allerersten Testspieler. Danke an Charlie und Rose, meine kleinen Lieblinge. Danke an meine Familie, meine Brüder Klimó, Timo und Cam. Danke an Marie.
„It's a kind of magic ...“

Mathieu Aubert



© Libellud

Shadows – Amsterdam ist ein Markenzeichen von Libellud und das Libellud-Logo ist ein eingetragenes Markenzeichen von Libellud.

CREDITS

Autor: Mathieu Aubert
Herausgeber: Régis Bonnessée
Projektleitung: Valentin Gaudicheau
Entwicklung: Alexandre Garcia, Lucas Forlacroix, Nicolas Sato
Künstlerische Leitung: Jérémy Couturier
Illustrationen: M81 Studio und Libellud
Layout: Thomas Dutertré
Zusätzliche Illustrationen: Clément Dautremay, Mélanie André
Redaktionelle Bearbeitung: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau
Marketing: Mathieu Aubert
Kommunikation: Léa Moinet, Paul Neveur
Produktionsleitung: Alexandra Soporan
Verwaltung: Amélie Rouillet, Pascale Belot
Offizielle Begleit-App: Libellud Digital
Übersetzung der deutschen Ausgabe: Simon Blome
Lektorat der deutschen Ausgabe: Christian Kox, Sebastian Wenzlaff
Testspieler: 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 Guillemain, 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 Jary, Matthieu Fenot, Maud Boileux, Nicolas Bourgoin, Olivier Noc, Pascal Dubech, Patrick-Louis Cassoux, Paul Chasserleau, 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



Haben Sie ein Problem?
WIR HELFEN IHNEN!
www.asmodee.de

SPIELMATERIAL



1 Spielanleitung



84 Bildkarten



7 Bezirke (doppelseitig)



1 Zentrumsteil



3 Hindernisse



2 Sichtschirme
(schwarz & orange)



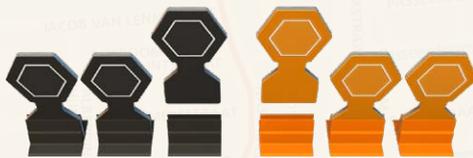
40 Stadtplan-Karten
(20x schwarz & 20x orange)



2 Teammarker
(schwarz & orange)



2 Detektivfiguren
(schwarz & orange)



6 Beweismarker mit Standfüßen
(3x schwarz & 3x orange)



2 Polizeileisten



5 Polizeimarker

SPIELAUFBAU

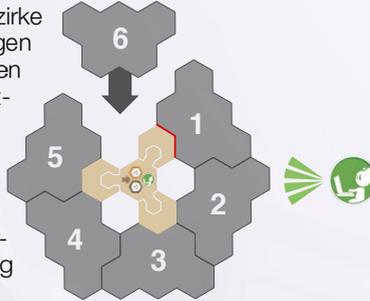
1 Teilt euch in zwei Teams auf (beide Teams sollten möglichst die gleiche Anzahl an Spielern haben). Ein Spieler in jedem Team ist der **Informant** , die anderen sind **Detektive** . Die beiden Informanten sitzen nebeneinander an einem Ende des Tisches. Die Detektive beider Teams sitzen sich an den Seiten des Tisches gegenüber.

2 Fügt das Zentrumsteil und die 3 Hindernisse zusammen, sie bilden das Stadtzentrum und die Mitte des Spielplans. Achtet darauf, dass 2 der 3 Hindernisse in Richtung der Informanten zeigen, wie in der Abbildung rechts.



3 Wählt zufällig 6 der 7 Bezirke aus (mit jeweils einer zufälligen Seite nach oben). Sie bilden zusammen mit dem Stadtzentrum den Spielplan.

Legt zunächst einen Bezirk direkt an ein Hindernis an und platziert dann die übrigen Bezirke im Uhrzeigersinn, wie in der Abbildung rechts gezeigt.



Wenn ihr mit dem Spiel bereits vertraut seid und etwas mehr Abwechslung möchtet, könnt ihr diesen alternativen Aufbau verwenden:



4 Jedes Team sucht sich eine Farbe aus (Schwarz oder Orange) und nimmt sich die 3 Beweismarker dieser Farbe sowie 1 Polizeileiste. Legt die 5 Polizeimarker neben dem Spielplan bereit.



5

A Mischt alle Bildkarten zu einem verdeckten Stapel zusammen und legt ihn zwischen die Informanten.

B Zieht die obersten 4 Karten vom Stapel und legt sie offen auf das Zentrumsteil und zwischen die 3 Hindernisse.

C Zieht dann die obersten 10 Karten vom Stapel und legt sie offen vor die Informanten. Dies sind die verfügbaren Bildkarten für beide Informanten.

6

Die Informanten nehmen sich jeweils den Sichtschirm ihrer Teamfarbe und stellen ihn vor sich.

7

Die Informanten nehmen sich jeweils die 20 Stadtplan-Karten ihrer Farbe und legen sie als Stapel bereit. Einer der Informanten wählt zufällig eine Stadtplan-Karte aus seinem Stapel und zeigt dem anderen Informanten die Nummer darauf, ohne dass die Detektive sie sehen. Der zweite Informant sucht die Karte mit derselben Nummer aus seinem Stapel heraus.

Dann legen die Informanten die herausgesuchte Stadtplan-Karte hinter ihren jeweiligen Sichtschirm. Bevor das Spiel losgeht, solltet ihr noch folgende Dinge prüfen:

- Die Farben der Stadtplan-Karten passen jeweils zum Team.
- Beide Stadtplan-Karten haben dieselbe Nummer.
- Beide Stadtplan-Karten zeigen mit demselben Symbol (● ★ ■) zum Sichtschirm.

Die Informanten dürfen sich die Stadtplan-Karten in diesem Schritt noch nicht im Detail ansehen. Sie legen sie einfach wie beschrieben hinter den Sichtschirm.



A Die Karten mit den Nummern von 1 bis 6 sind für angehende Detektive etwas einfacher und werden für die ersten Partien empfohlen.

8

D Die Informanten stellen jeweils den Teammarker ihrer Farbe auf das zentrale Feld ihrer Stadtplan-Karte.

Tip: Als Informanten könnt ihr mithilfe der Teammarker den Standort eurer Detektive nachvollziehen. Ihr könnt aber auch ohne Teammarker spielen, wenn ihr möchtet.

E

Die Detektive stellen die beiden Detektivfiguren auf das Startfeld in der Mitte.



ZIEL DES SPIELS

Das Team, das zuerst zwei komplette Spielrunden für sich entscheidet, kassiert die große Belohnung und gewinnt die Partie. Dafür muss ein Team **drei verschiedene Beweise finden**, indem es seine Detektivfigur zu den richtigen Feldern auf dem Spielplan bewegt und die Beweise anschließend an den **Auftraggeber** übergibt. Das erste Team, das dies erfolgreich schafft, gewinnt eine Spielrunde. *Shadows – Amsterdam* wird in Echtzeit gespielt, ihr solltet also keine Zeit verlieren!

Vermeidet es, eure Figur auf **Polizefelder** zu bewegen: Wenn euch das zum dritten Mal passiert, verliert ihr die Spielrunde an das gegnerische Team!

Um dem eigenen Team zu helfen, hat jeder Informant auf seiner Stadtplan-Karte bestimmte Informationen über die Stadt und versucht, die eigenen Detektive mit Bildkarten zu führen.



Deine Aufgabe ist es, dein Team mithilfe der verfügbaren Bildkarten zu verschiedenen Feldern auf dem Spielplan zu führen (siehe *Mit Bildern kommunizieren* auf Seite 8). Achte darauf, deinem Team keine zusätzlichen Hinweise zu geben: Du darfst nicht reden, gestikulieren oder sie auf andere Arten beeinflussen! Da du die Stadtplan-Karte vor dir hast, bist du der Einzige in deinem Team, der weiß, wo sich die Beweise, die Polizei und der Auftraggeber befinden.



Eure Aufgabe ist es, die Detektivfigur eures Teams über den Spielplan zu bewegen. Besprecht euch untereinander, um herauszufinden, was die Bildkarten bedeuten, die ihr von eurem Informanten bekommt.



DIE STADTPLAN-KARTEN



Die Stadtplan-Karten zeigen den Spielplan. Jedes Team hat einen nummerierten Satz von 20 Stadtplan-Karten. Sie funktionieren nur als Paar und müssen stets zusammen in einer Partie verwendet werden (dieselbe Zahl, unterschiedliche Farben). Einige Elemente kommen nur auf einer der beiden Karten vor, andere sind auf beiden vorhanden.

 *Bevor ihr mit der Partie beginnt, sollten sich die **Informanten** vergewissern, dass sie das passende Kartenpaar verwenden und dass die Karten die gleiche Ausrichtung haben (übereinstimmende Symbole, die zum Sichtschirm zeigen: ● ★ ■).*



Beweise: Die Teams müssen Beweise sammeln, indem sie ihre Detektivfigur auf entsprechende Felder bewegen. Jedes Team muss drei verschiedene Beweise finden, unabhängig von ihrer Art:



Einzigtiger Beweis: Ein solcher Beweis ist nur auf einer der beiden Karten vorhanden und kann nur vom entsprechenden Team eingesammelt werden.



Allgemeiner Beweis: Ein solcher Beweis ist auf beiden Karten vorhanden und kann von beiden Teams eingesammelt werden. Sobald aber eines der Teams einen solchen Beweis eingesammelt hat, kann das andere ihn nicht mehr bekommen!



Der Auftraggeber: Sobald ein Team 3 verschiedene Beweise gesammelt hat, und sich auf ein solches Feld bewegt, gewinnt es die Spielrunde. Auf jeder Stadtplan-Karte gibt es zwei dieser Felder, von denen eines auf beiden Karten vorhanden ist.



Die Polizei: Die Detektive sollten diese Felder so gut es geht meiden. Jede Stadtplan-Karte zeigt 11 Polizei-Felder, von denen 6 auf beiden Karten vorhanden sind.



Neutrales Feld:

Ein solches Feld hat keinen Effekt. Daher passiert nichts, wenn ihr es betretet.



Die **Nummern** helfen dabei, Kartenpaare zu finden. Mithilfe der **Symbole** legen die Informanten die Stadtplan-Karten mit der gleichen Orientierung hinter ihre Sichtschirme.

MIT BILDERN KOMMUNIZIEREN

In *Shadows – Amsterdam* dürfen die Informanten mit ihrem Team nur mithilfe von Bildern kommunizieren. Der Informant gibt 1 oder 2 Bildkarten an die Detektive seines Teams. Diese Karten sind ein Hinweis auf das Feld, auf welches das Team als Nächstes ziehen soll. Jedes Bild kann auf unterschiedliche Weise interpretiert werden. Der Informant sollte versuchen, diese Möglichkeiten zu nutzen, um sein Team in die richtige Richtung zu lenken.



Constantin ist Informant und möchte sein Team auf Feld **A** führen.

Er wählt die Bildkarte **B**, da sie zwei Hinweise enthält: die Kamera und Liebe. Die Leute auf Feld **A** machen gerade ein Foto und könnten ein Paar sein. Außerdem wählt er noch Bildkarte **C**, da sie weitere starke Hinweise enthält: die Farbe Rot, große Buchstaben und die Zeichen für Mann und Frau auf dem Toilettenschild. Diese Dinge sind ebenfalls auf Feld **A** zu finden. Zudem könnte das X auf der Tür für das Stadtwappen von Amsterdam stehen und somit auf die Buchstaben in Feld **A** hinweisen, die den Stadtnamen bilden.



Werden die Detektive seines Teams die Hinweise richtig deuten? Das wird sich zeigen ...

Tipps:

- *Achte als Informant auf alle Felder, die dein Team erreichen könnte! Eine Bildkarte könnte perfekt zu einem anderen Feld passen, das du nicht bemerkt hast.*
- *Auch wenn du denkst, dass deine Hinweise eindeutig sind, solltest du immer aufmerksam zuhören, wie dein Team die Hinweise interpretiert, und versuchen ihre Denkweise zu verstehen.*
- *Du darfst nur mit den Bildkarten kommunizieren. Falls nötig, solltest du versuchen, alternative Wege zu finden, wie man die Bildkarten interpretieren kann. Sie könnten beispielsweise auch für Konzepte oder Situationen stehen.*

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Wenn alle bereit sind, zählen die Informanten bis drei und beginnen die Spielrunde.

Von diesem Moment an dürfen sie sich ihre Stadtplan-Karte genau ansehen. Beide Teams spielen nun gleichzeitig und in Echtzeit. Jedes Team folgt diesen drei Schritten separat und wiederholt sie so lange, bis die Spielrunde beendet ist:



Jedes Team wiederholt diese 3 Schritte, bis die Spielrunde beendet ist.



Das Spiel läuft in Echtzeit ab! Beide Teams spielen dabei gleichzeitig.

Ein Team muss nicht warten, bis das gegnerische Team mit seiner Aktion fertig ist, sondern fährt einfach mit dem nächsten Schritt fort.

1. INFORMATIONEN WEITERGEBEN

Der Informant nutzt die Informationen seiner Stadtplan-Karte, um ein Zielfeld für sein Team auszuwählen, das 1 oder 2 Schritte vom aktuellen Feld entfernt ist. Gibt er seinem Team 1 Bildkarte, müssen sie ihre Detektivfigur auf ein beliebiges benachbartes Feld bewegen. Gibt er seinem Team jedoch 2 Bildkarten, müssen sie sich genau zwei Felder weit bewegen.

- **Benachbartes Feld:** Der Informant wählt 1 Bildkarte aus den 10 ausliegenden aus und gibt sie seinem Team.
- **Zwei Felder entferntes Feld:** Der Informant wählt 2 der 10 ausliegenden Bildkarten und gibt sie seinem Team. Beide Karten müssen gleichzeitig genommen und dem Team sofort ausgehändigt werden. Der Informant darf nicht erst eine Karte nehmen und dann eine zweite, **beide müssen gleichzeitig ausgewählt werden.**



*Bildkarten werden nur dafür verwendet, die Detektive zum **Zielfeld** zu führen.*

Sobald Bildkarten an ein Team gegeben wurden, werden sie durch neue Bildkarten vom Stapel ersetzt, sodass die Informanten stets 10 Karten zur Auswahl haben.

Die beiden Informanten können sich jederzeit darauf einigen, alle 10 Bildkarten durch 10 neue zu ersetzen. Danach fahren beide Teams wieder mit Schritt 1 *Informationen weitergeben* fort.

Tipps:

- Eine Bewegung um zwei Felder erlaubt es dem Team, der Polizei auszuweichen ... aber damit steigt auch das Risiko, die Karten falsch zu deuten.
- Vergesst nicht, dass ihr als Informanten gleichzeitig spielt. Lasst euch eine passende Bildkarte nicht vor der Nase wegschnappen!

2. BEWEGEN

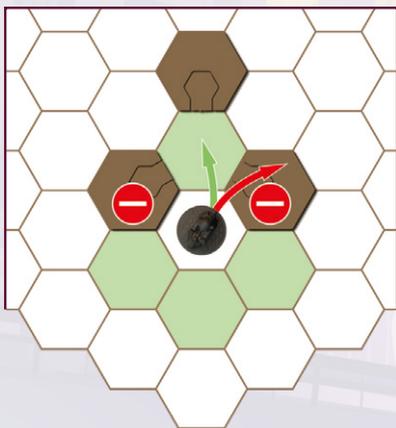
Die Detektive sehen sich die Bildkarte(n) an, die sie bekommen haben, und suchen auf dem Spielplan nach möglichen Zielfeldern. Haben sie sich auf ein Feld geeinigt, bewegen sie ihre Detektivfigur direkt auf das gewählte Zielfeld.

Bei der Bewegung gelten die folgenden Regeln:

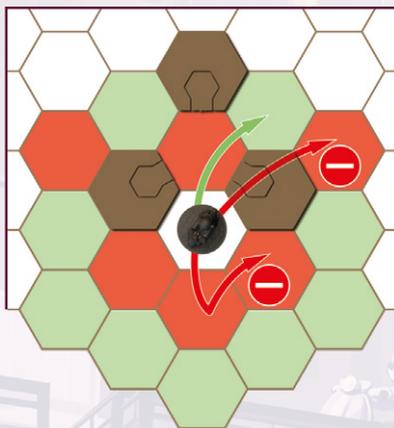
- Haben sie 1 Bildkarte erhalten, müssen sie die Figur auf ein **benachbartes Feld** bewegen.
- Haben sie 2 Bildkarten erhalten, müssen sie sich **genau 2 Felder weit** bewegen, wobei das Zielfeld nicht benachbart zum Ausgangsfeld sein darf.
- Detektivfiguren können sich nicht auf/über Hindernisse bewegen (unten seht ihr 2 Beispiele hierzu).

 *Mit Ausnahme von Hindernissen sind alle Felder betretbar, auch wenn auf ihnen ein Beweismarker oder die Detektivfigur des gegnerischen Teams steht.*

Bewegung auf ein benachbartes Feld



Bewegung um 2 Felder



3. EFFEKT ABHANDELN

Sobald die Detektivfigur bewegt wurde, kann der Informant mit seinem Teammarker das entsprechende Feld auf seiner Stadtplan-Karte markieren, um ihre Position im Blick zu behalten.

BEISPIEL

- Constantin möchte sein Team auf das Feld mit dem Beweis führen. Er muss ihnen dafür 2 Bildkarten geben, da der Beweis zwei Felder entfernt ist. Dadurch würde das Team außerdem der Polizei ausweichen.
- Die Detektive seines Teams betrachten die möglichen Zielfelder (grün markiert) und bewegen anschließend ihre Figur auf das gewählte Feld, wo sie den Beweis finden! Sie stellen einen ihrer Beweismarker auf das Feld.
- Nun müssen sie noch zwei weitere Beweise finden.



Dann überprüft der Informant seine Stadtplan-Karte und gibt bekannt, was sich im Zielfeld befindet, außer **es passiert nichts**. Dies sind die Effekte, welche die Detektive mit einer Bewegung auf ein entsprechendes Feld auslösen:

 **Beweis:** „Glückwunsch, ihr habt einen Beweis gefunden!“ Stellt einen Beweismarker eurer Farbe auf das Zielfeld.

- Zieht ein Team auf ein Feld, auf dem bereits ein Beweismarker steht, **passiert nichts**.
- Hat das Team bereits drei verschiedene Beweise gefunden (und entsprechend keine Beweismarker mehr), **passiert nichts**.

 **Auftraggeber:** Hat ein Team drei verschiedene Beweise gesammelt, wenn es auf das Feld mit dem Auftraggeber zieht, gewinnt das Team diese Spielrunde. Andernfalls **passiert nichts**.

 **Polizei:** „Ihr wurdet erwischt!“ Legt einen Polizeimarker auf die Polizeileiste eures Teams. Hat das Team damit den dritten Polizeimarker erhalten, verliert es diese Spielrunde sofort an das gegnerische Team.

- Bewegt sich ein Team auf ein Polizeifeld, auf dem es schon einmal war, wird der Effekt trotzdem ausgelöst!
- Der Effekt eines Polizeifelds wird nur dann abgehandelt, wenn es das Zielfeld ist. Polizeifelder können daher durch eine Bewegung um 2 Felder vermieden werden.

 **Neutrales Feld:** **Es passiert nichts**.

 Wenn **nichts passiert, sagt der Informant auch nichts** und macht ein Pokerface. Es geht sofort mit Schritt 1 Informationen weitergeben weiter.

 Die Informanten dürfen ihr Team nicht wissen lassen, ob sie sich zum richtigen Feld bewegt haben oder nicht.

Wurde ein Effekt abgehandelt, werden die Bildkarten abgelegt und es geht wieder mit Schritt 1 *Informationen weitergeben* los. Die Schritte werden von jedem Team so lange wiederholt, bis die Spielrunde beendet ist.

Falls der Bildkartenstapel aufgebraucht ist, mischt einfach die abgelegten Bildkarten und legt sie als neuen Stapel bereit.

 Sollten sich beide Teams nahezu gleichzeitig auf dasselbe Feld bewegen, wird Schritt 3 zuerst von dem Team abgehandelt, das als erstes das Feld betreten hat.



ENDE EINER SPIELRUNDE

Eine Spielrunde endet sofort, wenn einer dieser zwei Fälle eintritt:

Wenn eines der Teams auf ein Feld mit dem Auftraggeber zieht, nachdem es drei Beweise gesammelt hat, **gewinnt dieses Team** die Spielrunde.

Wenn eines der Teams seinen dritten Polizeimarker erhält, **gewinnt das gegnerische Team** die Spielrunde.

Hat ein Team zwei Spielrunden gewonnen, gewinnt es damit die komplette Partie.

Ansonsten wird eine neue Spielrunde vorbereitet:

- Die Rolle des Informanten kann innerhalb der Teams gewechselt werden.
- Die Informanten wählen aus ihren Stadtplan-Karten ein neues Kartenpaar.
- Alle Bildkarten werden gemischt und vorbereitet (Schritt 5 des Spielaufbaus auf Seite 4).
- Die Beweis- und Polizeimarker werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

VARIANTE FÜR 2 ODER 3 SPIELER

Shadows – Amsterdam kann auch zu zweit oder dritt gespielt werden. Diese Variante ist ein **kooperatives Rennen gegen die Zeit**. Bereitet das Spiel wie bei einer normalen Partie vor. Es gelten die zuvor beschriebenen Regeln mit den folgenden Änderungen:

- Alle Spieler sind im selben Team. Ihr benötigt daher nur eine Farbe.
- Alle Beweise auf der Stadtplan-Karte können eingesammelt werden.
- Der Informant darf die 10 Bildkarten gegen 10 neue austauschen, wann immer er möchte.

GRÜNSCHNÄBEL	GEHILFEN	SPÜRNASEN	MEISTER
15 Min.	8 Min.	5 Min.	3 Min.

Ihr gewinnt die Spielrunde, wenn ihr drei verschiedene Beweise gesammelt und zum Auftraggeber gebracht habt. Ihr verliert die Spielrunde, wenn ihr drei Polizeimarker gesammelt habt ODER die Zeit abgelaufen ist.

Um die komplette Partie zu gewinnen, müsst ihr zwei Spielrunden gewinnen, bevor ihr zwei Spielrunden verliert.

Die offizielle Begleit-App zu *Shadows – Amsterdam* bietet einen Timer und einen stimmungsvollen Soundtrack:

www.libellud-digital.com/shadows.html

Alternativ könnt ihr auch den QR-Code rechts scannen.

