

ФРАНСУА РУЖЕ

КІМНАТА 25

ПОВНЕ ВИДАННЯ

ДІЙ, ВИЖИВАЙ, РАТУЙСЯ



Ласкаво просимо, кандидати! Вас обрано Міністерством розваг для участі в нашому казковому шоу! Трансляція на весь світ! Ви потішите мільйони глядачів, переживши смертельні пастки комплексу! У вас обмежений час для втечі! Так що розпочнемо!
І не забувайте, ширше усмішку — ви перед камерою!

У недалекому майбутньому, реаліті-шоу під назвою «Кімната 25» виходить за межі розумного, щоби збільшити рейтинг, шокуючи своїх глядачів. Кандидати потрапляють у Комплекс, серію з 25 кімнат, наповнених несподіваними та небезпечними пастками та лише одним виходом.

ЦІЛІ ДЛЯ КОЖНОГО РЕЖИМУ

У режимі **КООПЕРАЦІЇ** - гравці намагаються знайти Кімнату 25 та втекти разом до того, як таймер закінчиться.

У режимі **ПІДОЗРИ** - учасники змагань є в'язнями комплексу. Але серед в'язнів можуть бути таємні охоронці, які намагаються запобігти їхній втечі, витрачаючи час або штовхаючи учасників у пастки!

КОМПОНЕНТИ ГРИ

- 58 карт подій
- 47 тайлів кімнат
- 8 жетонів напрямку
- 8 жетонів ролей:
 - 2 охоронців
 - 6 в'язнів
- 4 жетони «Прохід закритий»
- 2 жетони замка
- 1 двосторонній лічильник раундів:
 - сторона на 10 раундів
 - сторона на 8 раундів
- 2 фігурки роботів
- Для кожного персонажа:
 - 5 жетонів дій
 - 1 жетон адреналіну
 - 1 лист персонажа
 - 1 мініатюра персонажа
 - 1 жетон-пам'ятка
 - 1 жетон для лічильника раундів
- Для Аліси та Брюса :
 - 2 жетони невидимості (1 на кожного)

ПРАВИЛА ДЛЯ НОВАЧКІВ

Під час першої партії в «Кімнату 25» не використовуйте пункти правил помічені знаком **«хардкор»**. Використовуйте сторону листів персонажів без особливої дії. Коли ви повністю звикнете з грою, спробуйте зіграти за ускладненими правилами, щоб відчути всю глибину повного видання «Кімнати 25». Для цього переверніть листи персонажів на сторону, де описана їхня особлива дія та ефекти всіх кімнат. Якщо хочете ускладнити гру ще сильніше, замішайте карти божевілья в колоду карт подій.

Гра Франсуа Руже.

Ілюстрації та графічний дизайн Данієля Баладжа та Каміль Дюран-Кригель.

Українське видання від видавництва Нова Ера.
За участю Gameland.com.ua та Планети Ігор.

Приклад. При грі вп'ятох у режимі **«ПІДОЗРА»** поле відліку повертається стороною з 10-ма раундами, жетон останнього гравця кладуть на розподіл зі значенням -10, а інші жетони персонажів кладуться ліворуч від нього в порядку, зворотному від порядку ходу.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

«Учасники! Настали ваші тридцять секунд слави: хто ви такі та чим нам цікаві?»

СПОРЯДЖЕННЯ ГРАВЦІВ

- ◇ Кожен гравець вибирає персонажа та бере відповідні елементи:
 - 4 жетони основних дій (подивитися, перейти, штовхнути, керувати)
 - 1 жетон адреналіну
 - 1 лист персонажа, спрощеною стороною вгору (без особливої дії)
 - 1 мініатюру персонажа
 - 1 жетон-пам'ятку
 - 1 жетон персонажа для лічильника раундів

- ХАРДКОР**
- Покладіть лист персонажа просунутою стороною вгору
 - Візьміть жетон особливої дії свого персонажа
 - Наступні персонажі беруть компоненти, перелічені нижче:
 - Еммет бере два жетони замка;
 - Аліса бере свій жетон невидимості (на пластмасовій підставці);
 - Сара бере дві Пусті кімнати;
 - Брюс бере свій жетон невидимості (на пластмасовій підставці) та одну Пусту кімнату;

ВІДЛІК

Залежно від обраного режиму та кількості використовуваних персонажів, гра триває від 6 до 10 раундів.

Покладіть лічильник раундів стороною, що відповідає обраному режиму:

- для режиму **ПІДОЗРИ** - стороною з 10 раундами;
- для режиму **КООПЕРАЦІЇ** - стороною з 8 раундами;

Гравець, який нещодавно дивився реаліті-шоу буде першим гравцем.

Жетон персонажа останнього гравця (сидить праворуч від першого гравця) кладеться на розподіл, що відповідає кількості раундів (див. таблицю). Потім усі гравці, у напрямку проти годинникової стрілки, кладуть жетони своїх персонажів зліва від попереднього жетона.

РЕЖИМ ГРИ	КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ	КІЛЬКІСТЬ РАУНДІВ
КООПЕРАЦІЯ	4 ПЕРСОНАЖІВ	8
	5 ПЕРСОНАЖІВ	7
	6 ПЕРСОНАЖІВ	6
ПІДОЗРА	4-6 ПЕРСОНАЖІВ	10
	7 ПЕРСОНАЖІВ	9
	8 ПЕРСОНАЖІВ	8



ОКРЕМА ПОДЯКА ВІД АВТОРА: "Моїй дружині Мелані, моїм дітям Поліні та Мат'є за підтримку. Усім моїм друзям, ігровим акторам із Ліона, вони знають, яке це мало значення для мене та Гаєтану за його особливу роль. Хічаму, Мат'є, Янну та Арно за довіру та надання моїй першій грі доступу до гравців в усьому світі. Я бажаю Вам придбати цю гру, щоб вона дарувала вам та вашим друзям нескінченні розваги та задоволення!"

ПОБУДОВА КОМПЛЕКСУ

Комплекс складається з 25 кімнат у формі квадрата 5 на 5. Наступні дії по створенню комплексу незалежні від обраного режиму гри.

- ▶ Візьміть необхідні кімнати відповідно до обраного режиму та рівнем складності гри (**ПІДОЗРА** на стор. 5 та **КООПЕРАЦІЯ** на стор. 6).
- ▶ Розташуйте Центральну кімнату в центрі (опис кімнат на стор. 8).
- ▶ Відкладіть Кімнату 25.
- ▶ Відкладіть наступні кімнати, якщо ви їх використовуєте: Кімнату з кодом, Кімнату спостереження, Пересувну камеру та Залу роботів.
- ▶ Перетасуйте всі інші кімнати та покладіть 12 з них випадковим порядком долілиць у формі ромба (рис. 1).
- ▶ Після цього перемішайте кімнати, що залишились з відкладеними раніше (у вас повинно вийти 12 штук), та розкладіть їх випадковим порядком по кутах комплексу (рис. 2).



- ▶ Поставте мініатюри всіх обраних гравцями персонажів у Центральну кімнату.
- ▶ Перед фазою планування першого раунду кожен гравець потай дивиться на одну з чотирьох кімнат, що є сусідньою з Центральною кімнатою та потім повертає її на своє місце долілиць.

Важливо! Кожен гравець дивиться тільки на **ОДНУ** кімнату, навіть якщо він управляє декількома персонажами.

Пора починати шоу!



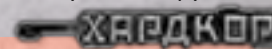
ХІД ГРИ

Залежно від обраного режиму та кількості гравців, гра триває від 6 до 10 раундів. Кожен раунд складається з 3 фаз:

- **ПЛАНУВАННЯ:** Всі гравці вибирають до двох дій на наступний раунд і, якщо хочуть, планують використання **АДРЕНАЛІНУ**.
- **ДІЯ:** Гравці по черзі виконують спочатку першу, потім другу дію.
- **ВІДЛІК:** Зсувається лічильник раундів і змінюється порядок ходу.

1. ПЛАНУВАННЯ

У кожного гравця є 4 основні дії: подивитися, перейти, штовхнути та керувати. Вони докладно описані на сторінці 4.



Якщо ви граєте на рівні складності «хардкор», кожен персонаж отримує особливу дію. Вони описані на сторінках 11 та 12.

Усі гравці одночасно та таємно вибирають 2 жетони дії та кладуть їх долілиць на виділені для цього місця на аркуші свого персонажа. Порядок виконання дій важливий: верхня дія («Дія 1») виконується раніше нижньої дії («Дія 2»).

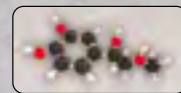
Відкладіть невикористані жетони дій у сторону не розкриваючи їх. Крім того, гравець може вирішити запланувати тільки одну дію.

У такому разі, жетон дії кладеться долілиць між виділеними для дій місцями на аркуші персонажа.

Вибрані дії персонажа мають триматися в таємниці від інших гравців на етапі планування.

Жетон адреналіну - адреналін дає змогу персонажам раз за гру виконати третю дію.

Адреналін не дозволяє виконати особливу дію персонажа. Під час фази планування гравець мусить вирішити, чи буде він використовувати адреналін.



Якщо він вирішить використовувати його, то кладе жетон адреналіну поруч з листом персонажа.

Адреналін завжди використовується в кінці фази дій, навіть якщо в персонажа була запланована тільки одна дія.

- **Запланований жетон адреналіну дозволяється скасувати.**

Приклад. У фазі планування Франк вирішив першою дією «Подивитися», а другою - «Перейти». Також він вирішив використовувати адреналін, тому він зможе виконати третю дію після того, як усі виконають свої дії. Третьою дією, може бути будь-яка основна дія, включно вже використані «Подивитися» та «Перейти».



2. ДІЯ

В порядку ходу, перший гравець перевертає свій перший жетон дії та виконує його ефект. Гравець, який вибрав лише один жетон дії на етапі планування, може вирішити відкрити та виконати свою дію або скасувати, вибравши цю ж дію під час наступного раунду дії.

Після того, як усі персонажі відкрили та зробили свою першу дію, вони повторюють цей процес для жетона дії, який вони розмістили в Дії 2. Персонаж **ПОВИНЕН** виконати обрану дію якомога повніше, навіть якщо результат дії працює проти персонажа. Якщо дію неможливо виконати, вона втрачається.

ОПИС ДІЙ

Важливо! Кімнати вважаються сусідніми, якщо вони торкаються однієї зі сторін до кімнати, у якій перебуває ваш персонаж.



ПОДИВИТИСЯ

Візьміть приховану сусідню кімнату та потай подивіться на неї. Після цього поверніть її на це ж місце долілиць. Іншим гравцям ви можете назвати тільки колір кімнати: червоний, жовтий, зелений або блакитний. Ви **НЕ МОЖЕТЕ** показати її іншим гравцям або повідомити її назву.



ПЕРЕЙТИ

Перемістіть свого персонажа в сусідню кімнату. Якщо ця кімната все ще прихована, переверніть її (вона залишається відчिनеною до кінця гри). Відразу ж виконайте ефект цієї кімнати (стор. 8). Ефект кімнати спрацьовує щоразу, коли в неї заходить персонаж.



ШТОВХНУТИ

Перемістіть у сусідню кімнату іншого персонажа, що стоїть із вами в одній кімнаті (роботів і невидимих персонажів штовхати заборонено). Якщо кімната була прихована, вона відчиняється. Після цього персонаж виконує ефект кімнати, у якій він опинився (стор. 8).

Виняток: СУВОРО ЗАБОРОНЕНО штовхати персонажів ІЗ Центральної кімнати, але не забороняється штовхати персонажів У Центральну кімнату.



КЕРУВАТИ

Виберіть ряд або стовпчик комплексу з 5 кімнат, у який входить кімната з вашим персонажем, і посуньте його в будь-якому напрямку.

Усі кімнати в цьому ряду зсуваються на одну клітку разом із розташованими в них персонажами. Щойно висунута за межі комплексу кімната зсувається в початок ряду (див. нижче). Потім покладіть **жетон напрямку** поруч зі зрушеним рядом, вказуючи на напрямок його руху.

Увага! Центральну кімнату **ЗАБОРОНЕНО** зрушувати, вона завжди повинна залишатися в центрі комплексу. Тому ви **НЕ МОЖЕТЕ** використовувати цю дію на ряду або стовпці з Центральною кімнатою. **Увага!** За час одного раунду ряд можна зрушити кілька разів, але тільки в одному напрямку.



Якщо хоча б один гравець запланував використовувати адреналін, то після основної фази дій грається ще одне коло дій. Кожен гравець із запланованим жетоном адреналіну в порядку ходу виконує одну зі звичайних дій (подивитися, перейти, штовхнути або керувати). Після цього жетон адреналіну виходить із гри.

Персонаж може виконати навіть ту дію, яку він уже виконав або яку втратив унаслідок покарання (наприклад, від ефекту карти подій).

» Жетони-пам'ятки

У кожного персонажа є жетон-пам'ятка.

Під час свого ходу, гравець може покласти цей жетон на будь-яку приховану кімнату для того, щоб відзначити положення переглянутої кімнати. Цей жетон повертається власнику, тільки коли кімната з жетоном-пам'яткою перевертається, після чого його дозволяється використовувати знову.



3. ВІДЛІК

Коли всі персонажі виконають усі свої дії, **РАУНД ЗАКІНЧУЄТЬСЯ:**

» Заберіть жетони застосованих дій для використання в наступному раунді та приберіть усі жетони напрямку руху комплексу.

» Перекладіть жетон першого персонажа на лічильнику раундів у кінець ряду, тим самим, зменшуючи кількість раундів, які залишилися до кінця гри.

Примітка. Жетони померлих персонажів перевертаються стороною з черепом. Якщо на першій позиції знаходиться померлий персонаж, першим гравцем стає наступний після нього гравець.

» Перший гравець голосно оголошує кількість решти раундів.



ПОРЯТУНОК ІЗ КОМПЛЕКСУ

Для порятунку з комплексу в'язні повинні:

- Активувати Кімнату з кодом (тільки в режимі **КООПЕРАЦІЇ**);
- Знайти Кімнату 25 та разом зайти в неї;
- Висунути з комплексу Кімнату 25 разом з усіма в'язнями через Зону виходу за допомогою дії «Керувати» (стор. 3).

Примітка. У режимі Підозри в'язні можуть врятуватися з комплексу, навіть якщо в Кімнаті 25 перебувають охоронці.



Приклад. Усі персонажі знаходяться в Кімнаті 25. Для перемоги вони повинні висунути Кімнату 25 з комплексу через Зону виходу. Дією «Керувати» вони можуть зрушити ряд комплексу в потрібному напрямку.

РЕЖИМ ГРИ №1: ПІДОЗРА

Шановні учасники, ви перебуваєте в смертоносному лабіринті та повинні з нього вибратися! Але це ще не все! Наші охоронці бажають вам «допомогти» в цьому!

» Мета

В'язні **ПОВИННІ** зайти в Кімнату 25 та зрушити її за межі комплексу. Охоронці повинні перешкодити в'язням покинути комплекс, навіть якщо для цього буде потрібно вивести ув'язнених із гри.

» Приготування:

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ	ЖЕТОНИ РОЛЕЙ	КІЛЬКІСТЬ РАУНДІВ
4	3 В'ЯЗНІВ + 1 ОХОРОНЕЦЬ	10
5	4 В'ЯЗНІВ + 1 ОХОРОНЕЦЬ АБО 3 В'ЯЗНІВ + 2 ОХОРОНЦІВ*	10
6	4 В'ЯЗНІВ + 2 ОХОРОНЦІВ	10
7	5 В'ЯЗНІВ + 2 ОХОРОНЦІВ	9
8	6 В'ЯЗНІВ + 2 ОХОРОНЦІВ	8

* При грі в'ягтьох ви можете вирішити грати з 1 або 2 охоронцями (не забудьте використовувати кімнати, які підходять під вибрану кількість охоронців).

Роздайте кожному гравцеві по жетону ролі долілиць. Після того, як гравці потай дізнаються свої ролі, вони кладуть жетони ролі перед собою долілиць.

» Хід гри

Гра йде, як описано на стор. 2-3, але з наступними відмінностями:

» Тривога!

Якщо персонаж заходить у Кімнату 25 до того, як лічильник раундів дійде до -5, підіймається тривога. Посуньте всі жетони персонажів на лічильнику раундів таким чином, щоб жетон останнього персонажа знаходився на розподілі -5.



» Розкриття ролі охоронця

Після того, як Кімната 25 буде знайдена, охоронці можуть у будь-який час розкрити свою роль, перевернувши свій жетон ролі горілиць та скинувши жетон адреналіну.

Починаючи з наступного раунду та до кінця гри, розкриті охоронці можуть не планувати свої дії заздалегідь.

Коли настає хід охоронця, він вибирає будь-яку дію, кладе її на відповідну клітину дії та миттєво розіграє її. Друга дія не може повторювати першу дію.

» Ролі в'язня

В'язні повинні зберігати свою роль у таємниці, за винятком випадків, коли гра вимагає зворотного.

» Смерть персонажів

Після смерті персонаж не розкриває свою роль. Після смерті 2-го персонажа: 1-й померлий персонаж **ПОВИНЕН** розкрити свою роль.

- Якщо 1-й персонаж був охоронцем, гра триває.
- Інакше 2-й померлий персонаж **ПОВИНЕН** розкрити свою роль.
- Якщо 2-й персонаж був охоронцем, гра триває.
- Якщо 2-й персонаж також був в'язнем, гра закінчується та охоронці перемагають.

Важливо! На початку **ОСТАННЬОГО РАУНДУ** перед фазою планування **ВСІ** померлі персонажі повинні розкрити свої ролі.

» Зняття масок

Якщо ви граєте з одним охоронцем, коли всі персонажі, крім одного (живого або мертвого), опиняться в Кімнаті 25, цей персонаж повинен розкрити свою роль. Якщо ви граєте з двома охоронцями, подібне відбувається, коли в Кімнаті 25 опиняться всі, крім двох персонажів.

Примітка: Ролі персонажів, що стоять у Кімнаті 25, залишаються в таємниці.

» Умови перемоги

В'ЯЗНІ перемагають, якщо:

- **ВСІ** в'язні стоять у Кімнаті 25 та до кінця гри висувають її з комплексу, виконавши дію «Керувати».
- Якщо помер тільки один в'язень, інші можуть врятуватися **ТІЛЬКИ В ОСТАННЬОМУ РАУНДІ**.
- Якщо жоден в'язень не помер та лише один в'язень не зміг дістатися до Кімнати 25, інші можуть врятуватися **ТІЛЬКИ В ОСТАННЬОМУ РАУНДІ**.

ОХОРОНЦІ перемагають, якщо:

- Двоє в'язнів померли.
- В'язні не встигли втекти з комплексу до кінця гри.

Підозра з 1 охоронцем



Підозра з 2 охоронцями



Створіть комплекс на власний розсуд. Для збереження балансу ми пропонуємо використовувати такі комплекти кімнат:

КІМНАТИ	Режим підозри з 1 охоронцем (4 або 5 гравців)	Режим підозри з 2 охоронцями (5-8 гравців)
БЛАКИТНІ	Центральна кімната + Кімната 25	
ЗЕЛЕНІ	5 будь-яких кімнат	1 Кімната відродження + 1 Зала роботів + 5 будь-яких кімнат
ЖОВТІ	8 на ваш вибір	8 на ваш вибір
ЧЕРВОНІ	8 на ваш вибір + 2 Кімнати смерті	7 на ваш вибір + 1 Кімната смерті

Увага! Зала роботів, Кімната спостереження, Пересувна камера та Кімната з кодом повинні перебувати серед зон виходу (стор. 3).

РЕЖИМ ІГРИ №2: КООПЕРАЦІЯ

«Шановні кандидати, я бачу, ви вирішили триматися разом. Як шляхетно! На честь цього ми пропонуємо вам 20% знижку на час для порятунку!»

» Приготування:

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ	КІЛЬКІСТЬ ПЕРСОНАЖІВ	КІЛЬКІСТЬ РАУНДІВ
1	4*	8
2	4 (2 НА ГРАВЦЯ)*	8
3	6 (2 НА ГРАВЦЯ)*	6
4	4	8
5	5	7
6	6	6

* При грі з 1, 2 або 3 гравцями кожен гравець керує декількома персонажами. Гравці управляють кожним персонажем окремо (не змішуючи їхні жетони дій, адреналіну і т.д.). Жетони дій завжди кладуться долілиць. При грі поодиноці це не обов'язково.

» Хід гри

Ігровий цикл такий же, як описано на сторінках 2-3, з наступними відмінностями:

- Використовуйте тільки звичайні карти подій.
- Кожен раунд, **ЗА ВИНЯТКОМ останнього раунду**: ПЕРЕД фазою планування візьміть 2 карти подій (або більше, якщо цього вимагає ефект карти) та за порядком розіграйте їх.

БОЖЕВІЛЛЯ

Якщо хочете по-справжньому випробувати себе, зіграйте на божевільному рівні складності.

- Грайте без жетонів-пам'яток і адреналіну.
- Використовуйте всі карти подій. **Примітка: Видаліть картки покарань для персонажів, які не є в грі.**
- Кожен раунд, **ЗА ВИНЯТКОМ** останнього раунду:
 - Після фази планування візьміть 1 карту події.
 - Після того, як усі персонажі зробили свою першу дію, візьміть 1 карту події.
 - Після того, як усі персонажі зробили свою другу дію, візьміть 1 карту події.

» Умова перемоги

Усі персонажі повинні врятуватися з комплексу до закінчення часу. Якщо один із персонажів вмирає, гра закінчується поразкою. Спочатку ви повинні активувати Кімнату з кодом (стор. 8), потім усі персонажі повинні покинути комплекс у Кімнаті 25 до закінчення часу.

КООПЕРАЦІЯ: перша спроба



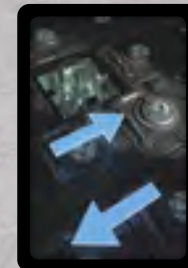
КООПЕРАЦІЯ: середня складність



КАРТИ ПОДІЙ

«Комплекс ожив, і він не збирається робити ваше життя простішим...»

Карти подій впливають на стан комплексу та персонажів, які перебувають в ньому. Ці карти помітно ускладнюють режим **КООПЕРАЦІЇ**, але водночас вони можуть виявитися несподівано корисні, якщо у вашому комплексі є кімнати подій.



Карти подій бувають двох рівнів складності:

- **Базові карти** руху комплексу та покарань.
- **Карти божевільля**, які використовуються на хардкорному рівні складності режиму **КООПЕРАЦІЇ**. Ви можете також використовувати карти божевільля в інших режимах гри.

Гравці в будь-який час можуть переглянути стопку скидання карт подій.



БАЗОВІ



БОЖЕВІЛЛЯ

Створіть комплекс на власний розсуд.

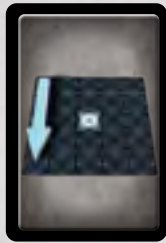
Для збереження балансу ми пропонуємо використовувати такі комплекти кімнат:

БЛАКИТНІ	Центральна кімната + Кімната 25 + Кімната з кодом
ЗЕЛЕНІ	4 будь-які кімнати, за винятком Кімнати відродження
ЖОВТІ	7 будь-яких кімнат
ЧЕРВОНІ	2 Кімнати смерті + 9 будь-яких кімнат

Увага! Під час налаштування комплексу Зала з роботом є частиною 12 кімнат які розміщені в зонах виходу, так само як і Кімната спостереження, Кімната з кодом та Пересувна камера (див. стор. 3).

ОПИС КАРТ ПОДІЙ

БАЗОВІ КАРТИ



Рух комплексу (x32)

Зруште вказаний ряд комплексу на 1 клітку в заданому напрямку. Завжди грайте карти руху комплексу щодо одного загального напрямку. Для цього найпростіше призначити одного з гравців головним із розіграшу карт руху комплексу та завжди рухати ряди щодо нього.

Додаткові значки:

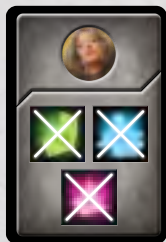


Виконайте ефект карти двічі (Зруште ряд або стовпчик на дві клітини).

Як і при виконанні дії «Керувати», карти руху комплексу задають напрямок руху зазначеного ряду до кінця раунду. Поки біля ряду комплексу лежить жетон напрямку, ви не можете рухати цей ряд в протилежному напрямку. Якщо карта вимагає зрушити ряд у протилежному напрямку, нічого не відбувається.

Покарання (x 1)

Зазначені на карті персонажі до кінця гри втрачають один із перерахованих жетонів дії («Подивитися», «Керувати» або жетон особливої дії) на свій вибір. Тепер вони не можуть виконувати ці дії до кінця гри. Якщо ця дія була запланована, але ще не виконана, вона скидається.



Пояснення:

- Один персонаж може бути покараний декілька разів і втратити кілька жетонів дії.
- Якщо гравець активував Кімнату подій (стор. 10) та взяв цю карту, то покарання отримує діючий персонаж замість тих, хто вказаний на карті покарання.

КАРТИ БОЖЕВІЛЛЯ



Цей малюнок означає, що цю карту подій повинен розіграти перший гравець.



Відключення (x1)

Усі роботи знищуються та всі зелені кімнати замінюються Пустими кімнатами (навіть якщо в них стоять персонажі).



Радіоперешкоди (x2)

Ця карта кладеться на стіл горілиць та залишається до кінця раунду. До кінця раунду гравці не можуть жодним чином ділитися інформацією з іншими гравцями. Забороняється спілкуватись, писати та жестикулювати.



Перемотка (x1)

Перший гравець миттєво переміщує свого персонажа в Центральну кімнату. Заплановані дії не змінюються.

Цей ефект не діє на Алісу.



Робот (x2)

Перемістіть робота в кімнату з першим гравцем (або поставте його туди, якщо в комплексі не було жодного робота). Після цього робот штовхає першого гравця в будь-яку сусідню жовту кімнату (якщо така є). Якщо перший гравець перебуває в червоній або блакитній кімнаті, нічого не відбувається.



Бомба (x2)

Ця карта кладеться горілиць до кінця раунду. Якщо в цьому ж раунді розігрується друга карта бомби, усі персонажі в червоних кімнатах миттєво вмирають. У кінці ходу скиньте всі відкладені карти Бомб.



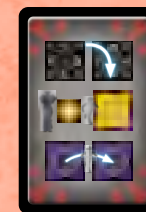
ЗАМОК (x 1)

Перший гравець кладе жетон замка на будь-яку сусідню відчинену кімнату (крім блакитної). Тепер у цю кімнату може зайти тільки Еммет. Якщо всі жетони замка вже використані, Еммет повинен перенести на цю кімнату один із замків у дії.



Відключення кімнат (по 1 кожного кольору)

Усі незайняті кімнати зазначеного кольору (зеленого, жовтого або червоного) перевертаються долілиць.



Хаос (x2)

Усі Коридори повертаються на 90°. Усі роботи виштовхують персонажів, що стоять із ними в одній кімнаті, у будь-яку сусідню жовту кімнату (якщо така є). Персонажі, які стоять у Тунелі, переміщуються в інший відчинений Тунель.



Прискорення (x2)

Під час цього кола дій усі персонажі, які запланували дію «Керувати», зрушують ряд на дві клітини замість однієї.



Паніка(x 3)

Перший гравець виконує дію, що залежить від його персонажа:

Франк - Скидає жетон адреналіну.

Дженніфер - Якщо вона стоїть у жовтій кімнаті, усі персонажі із сусідніх кімнатах переходять до неї. Якщо вона стоїть у кімнаті іншого кольору, нічого не відбувається.

Кевін - Змінює місцями дві сусідні з собою кімнати (крім відчинених блакитних кімнат). Якщо в одній із сусідніх кімнат стоять персонажі, Кевін повинен поміняти місцями саме цю кімнату (якщо це можливо).

Еммет - Закриває свою кімнату. Якщо Еммет у блакитній кімнаті, нічого не відбувається.

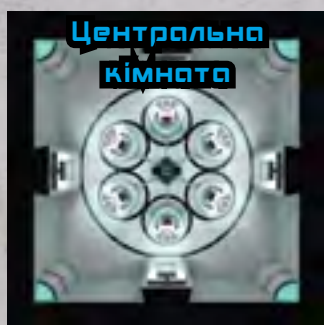
Макс - Переносить із собою всіх персонажів, що стоять із ним в будь-яку сусідню жовту кімнату (якщо така є).

Сара - Замінює свою кімнату на Пусту кімнату зі свого запасу. Якщо вона стоїть у блакитній кімнаті або в її запасі не залишилося Пустих кімнат, нічого не відбувається.

Брюс - Виштовхує всіх персонажів зі своєї кімнати в будь-яку сусідню жовту кімнату (якщо така є).

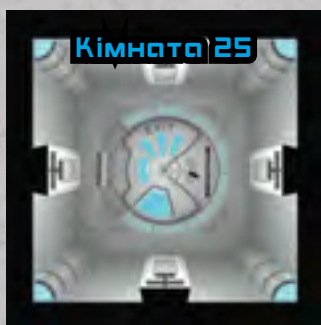
Аліса - Нічого не відбувається.

БАЗОВІ КІМНАТИ



«Чудово! Ви перебуваєте в центрі комплексу. Вибачте, але агресія тут не схвалюється!»

Кімната, в якій з'являються в'язні на початку гри. У цій кімнаті з дій доступні тільки «Подивитися» та «Перейти». Цю кімнату неможливо зрушити, вона завжди мусить залишатися в центрі комплексу.



«Якщо ви зібралися всі разом, то перемога близька! Ідіть назустріч світлу та ми зустрінемося з вами на сцені. Тепер ви знамениті!»

Кімната виходу.

Режим **КООПЕРАЦІЇ**: Після активації кімнати з кодом, коли всі гравці перебувають у Кімнаті 25, вони віграють гру.

Режим **ПІДОЗРИ**: Коли всі в'язні увійшли до цієї кімнати, для виграшу в грі потрібно використати дію «Керувати», щоб перемістити її за межі комплексу.

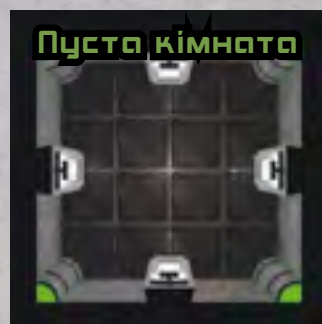


«Вітаю, ви вже пройшли половину шляху»

Ця кімната використовується лише для режиму **КООПЕРАЦІЇ**.

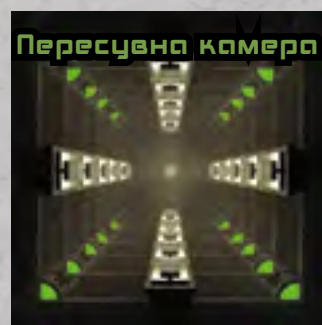
Коли персонаж входить у цю кімнату, вона активується. Замініть її на Пусту кімнату. Ви не можете залишити комплекс, поки не активуєте цю кімнату.

зелені = безпечні



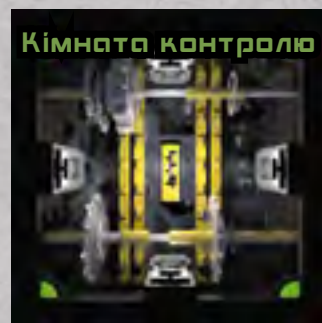
«Дуже добре, порожня кімната! Насолоджуйтесь перервою!»

У цій кімнаті немає жодного ефекту.



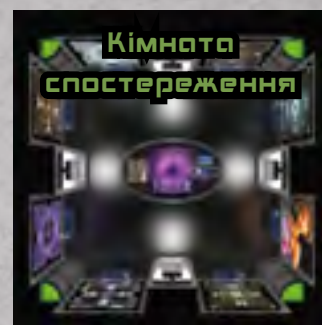
«Обережно, ця кімната трясеться! Та вона ж рухається!»

При вході в цю кімнату поміняйте її місцями з будь-якою прихованою кімнатою в комплексі (разом з усіма, хто стоїть на ній персонажами). Якщо всі кімнати вже відчинені, нічого не відбувається.



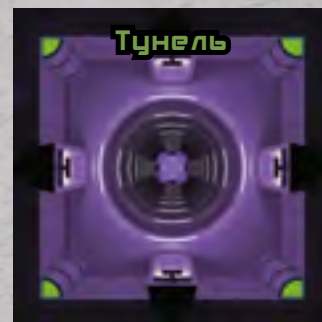
«Чудово! Всюди важелі та механізми!»

Зруште в обраному напрямку будь-який ряд комплексу (крім центральних рядів). Посуньте кожну кімнату цього ряду на одну клітку, подібно виконання дії «Керувати» (стор. 4).



«Відеоекрани, чудово! Саме час заглянути в одну з кімнат!»

Потай подивіться на будь-яку приховану кімнату та потім покладіть її на місце.



«Вражає, молекулярний телепорт! Але, як він працює?»

Миттєво перемістіть свого персонажа в інший відчинений тунель (якщо такий є).

Якщо в комплексі відчинено три тунелі, гравець вибирає, у який тунель він перемістить свого персонажа.

Якщо персонажа виштовхнуть або приведуть до тунелю, коли в комплексі відчинено ще два тунелі, гравець вибирає, у який тунель він перемістить свого персонажа.

Жовті = перешкоди

Коловорот



«Повертаємось! Досить зволікати!»

Перемістіть свого персонажа в Центральну кімнату.

Тюремна камера



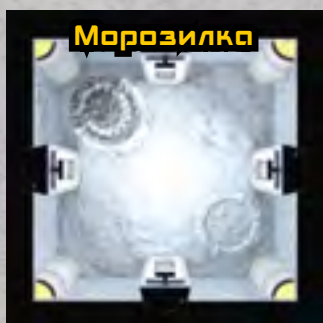
«Камера замкнена ззовні... Сподіваюсь у вас є друзі?»

Ви зможете вийти з цієї кімнати в сусідню кімнату, тільки якщо там стоїть інший персонаж, або якщо це Центральна кімната.

ХАРДКОР

Робот у сусідній кімнаті вважається персонажем для переміщення із тюремної камери.

Морозилка



«Освіжися!»

Стоячи в цій кімнаті, ви можете запланувати тільки одну дію та не можете запланувати адреналін.

Режим **ПІДОЗРИ**: розкриті охоронці, які почали хід у цій кімнаті, теж виконують тільки одну дію за раунд.

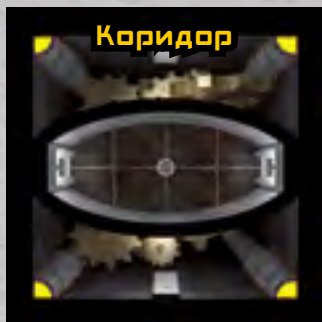
Темна кімната



«Чудова, темна кімната! Ідеально підходить для розвитку почуття дотику... якщо на це є час!»

Поки ви стоїте в цій кімнаті, ви не можете використовувати дію "Подивитися".

Коридор



«Тільки два виходи. Це схоже на легке рішення!»

Коли персонаж входить у цю кімнату, поверніть її таким чином, щоб вхід у коридор торкався до кімнати, з якої прийшов персонаж. У Коридорі всього 2 виходи.

Ті, хто стоїть у коридорі можуть дивитися, переходити, штовхати та виконувати особливі дії тільки в цих двох напрямках.

Примітки:

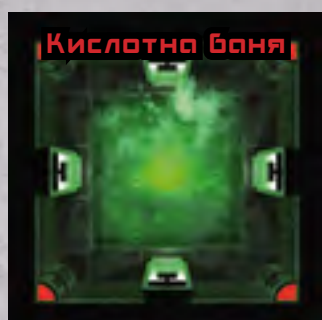
- Якщо персонажа покликали в Коридор, кімната повертається в напрямку, звідки він прийшов.
- Правила дії Коридору поширюються на роботів.
- Всі чотири кімнати навколо Коридору вважаються сусідніми, незалежно від його напрямку.

Наприклад, Брюс може копіювати особливу дію персонажа з коридору, якщо він стоїть в одній із чотирьох сусідніх кімнат, навіть якщо Коридор не спрямований до нього.

ХАРДКОР

Червоні = небезпечні

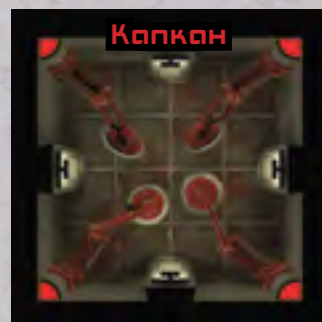
Кислотна баня



«Кислотна баня! Одному в ній добре, але вдвох - краще!»

Щойно в цю кімнату заходить другий персонаж, той персонаж, який вже стоїть у цій кімнаті, вмирає.

Капкан



«Мені подобається твій підхід! Активувати смертельну пастку! 5, 4, 3, 2...»

Персонаж, який увійшов у Капкан повинен покинути цю кімнату наступною дією. Якщо йому не вдається залишити Капкан, він вмирає.

Затоплена кімната



«Це шум води? Сподіваюся, ти зможеш затамувати подих!»

Після відкриття ця кімната закривається та стає недоступною до кінця гри. Покладіть на неї жетон "Прохід закритий".

Якщо в наступному раунді після виконання другої дії ваш персонаж залишиться в цій кімнаті, він помирає.

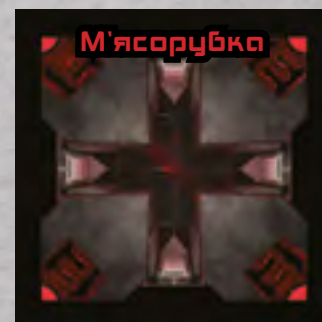
Кімната смерті



«Моя улюблена кімната! Для вас наступного сезону не буде!»

Щойно персонаж заходить у цю кімнату, він відразу вмирає.

М'ясорубка



«Стривайте! Здається, стіна рушила!»

Щойно персонаж виходить із цієї кімнати або робот входить у неї, вона стає недоступною та вбиває всіх, хто в ній стояв. Після цього покладіть на М'ясорубку жетон "Прохід закритий".

ХАРДКОР

Роботи вмирають при вході в будь-яку червону кімнату.



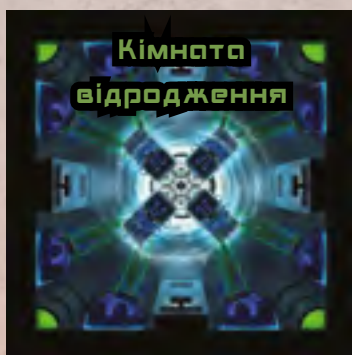
До складу гри входять 4 жетони "Прохід закритий". Якщо Затоплена кімната або

М'ясорубка стають недоступні, покладіть на них жетон "Прохід закритий". Він залишається на цих кімнатах до кінця гри.

Тільки Еммет може зняти ці жетони своєю особливою дією (стор. 12).

ПРОСУНУТІ КІМНАТИ

При грі за ускладненими правилами додайте нові кімнати - складніші та більш небезпечні.



«Як приємно бачити вас цілими та неушкодженими!»

Якщо персонаж входить у Кімнату відродження та при цьому один або кілька персонажів мертві, кімната активується. Якщо до цього не помер жоден персонаж, нічого не відбувається.

При активації Кімнати відродження поверніть усі померлих персонажів у Центральну кімнату. Переверніть їхні жетони на лічильнику раундів на сторону без черепа. Після цього знищить Кімнату відродження, замінивши її на Пусту кімнату.

Починаючи з наступного раунду всі відроджені персонажі можуть планувати свої дії.

- Скинуті жетони адреналіну не відновлюються.
- Режим **ПІДОЗРИ**: роль персонажа зберігається й після відродження.



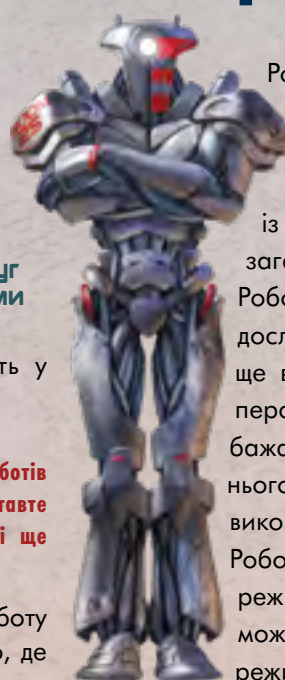
«Ваш новий найкращий друг чекає вас із розпростертими обіймами...»

Щоразу, коли персонаж входить у цю кімнату, виконуйте ці дві дії:

- Поставте робота в цю кімнату.

Увага! Якщо відчинені обидві Зали роботів та персонаж увійшов в одну з них, поставте робота в Залу роботів, якщо в запасі ще залишилися роботи.

- Віддайте наказ будь-якому роботу в комплексі (незалежно від того, де він розташований). Роботи можуть тільки перейти або штовхнути.



РОБОТИ

Роботи з'являються при активації Зали роботів. Знищені роботи не виходять із гри, а повертаються в загальний запас.

Роботи допомагають дослідити комплекс, але ще вони можуть штовхати персонажів (за своїм бажанням або проти нього). Роботи можуть виконувати тільки ці дві дії.

Роботи дуже корисні в режимі **КООПЕРАЦІЇ**, але можуть сильно заважати в режимі **ПІДОЗРИ**.

ІНСТРУКЦІЯ ПО ВИКОРИСТАННЮ

Роботи можуть тільки ходити та штовхати. Якщо активовані обидва з них та персонаж заходить у Залу роботів, він вибирає, який із роботів буде виконувати наказ.

» Наказ: Перейти

Гравець переміщує робота в сусідню кімнату. Якщо кімната була прихована, вона відчиняється. Цей порядок відповідає тим самим правилам, що регулюють дію «Перейти» (див. стор. 4).

Дуже важливо!

- Робот ніколи не виконує ефект кімнати (включаючи Зали роботів, Кімнати відродження, Кімнати відліку та Кімнати з кодом). Коридор обмежує пересування робота, дозволяючи йому пересуватися тільки у двох напрямках.
- При вході в червону кімнату робот миттєво знищується.
- Робот може зайти в зачинену на замок кімнату, але не може зайти в недоступну кімнату (з жетоном «Прохід закритий»).

Подробиці:

- Коли робот заходить у М'ясорубку або Кислотну баню, усі персонажі, які розташовані там вмирають, а робот - знищується.
- Коли робот перевертає М'ясорубку або Затоплену кімнату горілиць, він відразу робить її недоступною.

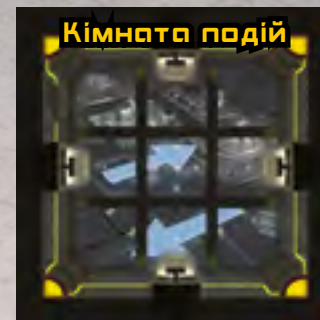
» Наказ: Штовхнути

Робот відштовхує персонажа в сусідню кімнату. Цей наказ відповідає всім тим самим правилам, що регулюють дію «Штовхнути» (див. стор. 4).

Важливо! Цей наказ **ЗАБОРОНЕНО** віддавати роботу, що стоїть у блакитній кімнаті (Кімнаті 25, Центральній кімнаті або Кімнаті з кодом).

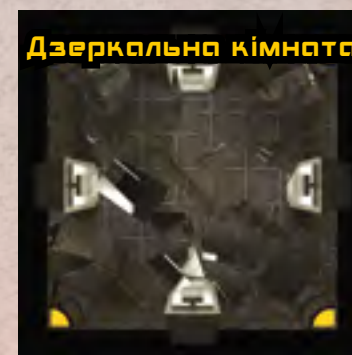
Примітки:

- Робота неможливо переносити або штовхати.
- Робот не має можливості дивитись або керувати кімнатою.



«Я не знаю, що це, але я чую шум та комплекс знову рухається»

Візьміть карту подій та виконайте її ефект. Якщо ефект вибирає метою одного або декілька конкретних персонажів (наприклад, карта «Покарання»), замість них ціллю стає ваш персонаж. Якщо на картці є символ «Потягніть ще раз», візьміть нову карту та розіграйте її.



«Тільки поглянь на себе! Ти виглядаєш неважливо...»

Скиньте жетон адреналіну та заплановані дії. На цьому ваш хід закінчується. Починаючи з наступної фази планування ви продовжуєте грати, як зазвичай.

Подробиці:

- Для Франка жетон адреналіну все ще можливо відновити, використовуючи здатність персонажа.
- Персонаж у стані параної втрачає жетон адреналіну, але продовжує виконувати дії.

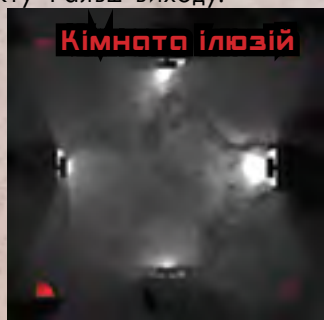
Режим **ПІДОЗРИ**: розкриті охоронці втрачають жетон адреналіну, якщо можуть. Однак вони не втрачають решту своїх дій, оскільки не програмують свої дії.



Фальш-вихід

«Залишись у нас трохи довше...»

Якщо це можливо, оберіть персонажа в сусідній кімнаті та розмістіть його разом із вашим персонажем у цій кімнаті. Обраний персонаж не виконує ефекту Фальш-виходу.



Кімната ілюзій

«Чудово! Кімната вашої мрії! Принаймні, вона створює таке враження...»

Коли персонаж входить у Кімнату ілюзій, поміняйте її з будь-якою прихованою кімнатою в комплексі, перемістіть свого персонажа в нову кімнату та відчиніть її.

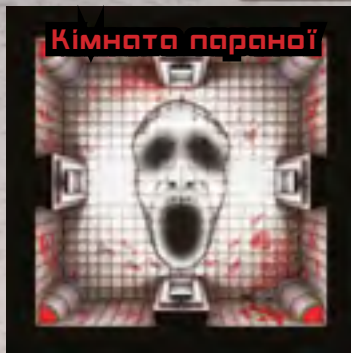
Якщо в комплексі не залишилося прихованих кімнат, нічого не відбувається.



Кімната відліку

«На жаль, наш ефір добігає кінця. Покваптеся!»

Якщо персонаж входить у цю кімнату до початку останнього раунду, лічильник раундів зменшується на 1: усі жетони персонажів на лічильнику раундів зсуваються на 1 розподіл вправо без зміни порядку ходу. Якщо персонаж входить у цю кімнату під час останнього раунду, він вмирає та лічильник раундів не зменшується. В обох випадках після цього знищить Кімнату відліку, замінивши її на Пусту кімнату.



Кімната параної

«Дурні. Ви думали, що це всього лише гра?»

При вході в цю кімнату змішайте всі свої жетони дій (включно вже зіграні) та складіть їх у стопку долілиць. Замість свого ходу візьміть верхній жетон зі стопки та виконайте його дію.

Параноя закінчується на початку наступного раунду, якщо в стопці більше не залишилося жетонів, або якщо ви вийшли з Кімнати параної. Таким чином, якщо ви першою дією вийшли з Кімнати параної, другою дією ви повинні взяти випадкову дію зі стопки та розіграти її. Якщо після першої дії в стопці дій не залишилося жетонів, другою дією ви нічого не робите.

Пояснення про дію адреналіну: якщо до входу в Кімнату параної ви запланували адреналін, то під час розіграшу адреналіну ви можете вибрати будь-яку дію.

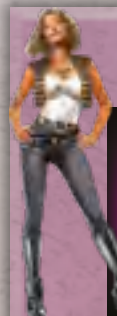
Якщо ви втратили жетони через дії карти події - не замішуйте їх у стопку.

Режим **ПІДОЗРИ:** Кімната Параної також впливає на персонажів охоронців, незалежно від того, виявлені вони чи ні.

ОСОБЛИВІ ДІЇ

Крім жетонів звичайних дій (подивитися, перейти, штовхнути та зрушити), у кожного персонажа є жетон особливої дії. Під час фази планування гравці вибирають до двох жетонів дій із п'яти.

Важливо! Особливі дії ЗАБОРОНЕНО використовувати в Центральній кімнаті та під час дії адреналіну.



ДЖЕННІФЕР : ПОКЛИКАТИ



Перемістіть обраного персонажа із сусідньої кімнати до себе. Цей персонаж виконує дію кімнати, у якій він опинився.

Примітки:

- Дженніфер не може покликати в Затоплену кімнату.
- Дженніфер не може покликати в закриті кімнату нікого, крім Еммета (див. особливу дію Еммета).
- Якщо Дженніфер покличе в Кислотну баню, вона вмирає.
- Дженніфер не може покликати роботів і невидимих персонажів (Алісу або Брюса).



АЛІСА : СХОВАТИСЯ



На початку гри Аліса отримує жетон невидимості.

Аліса ховається до виконання своєї наступної дії, незалежно від того, коли вона станеться. На цей час замініть її пластикову фігурку жетоном невидимості. Невидимого персонажа заборонено штовхати, переносити або кликати. Аліса продовжує перебувати в кімнаті, тому на неї впливають ефекти кімнати (Кислотна баня,

М'ясорубка, Затоплена кімната і т.д.). Аліса перестає ховатися, щойно вона виконує іншу дію. Замініть її жетон невидимості назад на пластикову фігурку.

- Аліса може ховатися весь раунд, якщо це буде її єдиною дією.
- Карти подій «Покарання», «Паніка» та «Перемотка» не діють на Алісу навіть у Кімнаті подій.

»Ігнорує роботів (андроїд)

Насправді, Аліса - андроїд, тому, навіть якщо вона не ховається, вона може не дозволити роботу штовхнути її. У такому випадку робот повинен штовхнути іншого персонажа, що стоїть у тій же кімнаті.



МАКС : ПЕРЕНЕСТИ



Перенесіть у сусідню кімнату Макса та ще одного персонажа, що стоїть із ним в одній кімнаті. Обидва з них виконують ефект кімнати, в якій вони опинилися. Якщо кімната вимагає зробити вибір, його приймає Макс. Наприклад, у Кімнаті спостереження обидва дивляться на одну і ту ж кімнату, переміщують Пересувну камеру один раз, у Кімнаті контролю зрушують ряд комплексу на одну клітку та переміщуються на один і той же Тунель. При перенесенні в Кислотну баню Макс вибирає, хто з них помре.

Примітки:

- Завдяки цій дії обидва персонажі можуть врятуватися з М'ясорубки.
- Якщо в кімнаті з Максом нікого немає, нічого не відбувається.
- Робота переносити заборонено.



ЕММЕТ: 2 ДІЇ



На початку гри Еммет отримує два жетони замка.

В Еммета дві особливі дії представлені одним жетоном. При розкритті цього жетона гравець вибирає та виконує одну з двох дій. Якщо одна з них недоступна, гравець зобов'язаний виконати другу дію.

ПОВТОРНО АКТИВУВАТИ

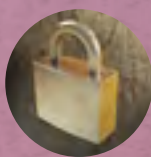
Приберіть жетон «Прохід закритий» із сусідньої кімнати, якщо в ній нікого немає. Після цього кімната повертається долілиць.

ЗАКРИТИ

Покладіть жетон замка на кімнату з Емметом або на відчинену сусідню кімнату (крім блакитної). Поки на кімнаті лежить жетон замка, у неї можуть увійти тільки Еммет і роботи. Інші персонажі можуть тільки вийти або виштовхнути іншого персонажа з кімнати з замком.

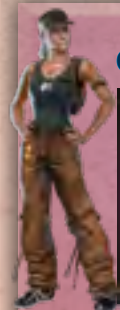
Примітки:

- Якщо обидва жетони замка вже використані та Еммет знову виконує цю дію, він перекладає замок із закритої кімнати на нову кімнату, незалежно від того, ким була закрита ця кімната.
- Еммет не може закрити кімнату на два жетони замка.
- Якщо Еммет вмирає, усі жетони замка видаляються з комплексу (навіть якщо вони з'явилися від ефекту карт подій).

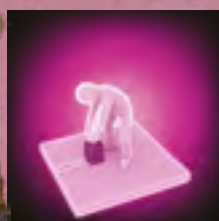


» Ігнорує замки (ключ)

Еммет може увійти в кімнати, на яких лежить жетон замка. Крім того, його можуть покликати або штовхнути в таку кімнату. Він не може увійти в недоступні кімнати (з жетоном «Прохід закритий»).



САРА : 2 ДІЇ



На початку гри Сара отримує дві Пусті кімнати.

У Сари дві особливі дії представлені одним жетоном. При розкритті цього жетона гравець вибирає та виконує одну з двох дій. Якщо одна з них недоступна, гравець зобов'язаний виконати другу дію.

ВІДКЛЮЧИТИ КІМНАТУ

Замініть кімнату (будь-яку, крім блакитної) із Сарою на Пусту кімнату. Приберіть із гри замінену кімнату. За гру Сара може відключити не більше двох кімнат.

Примітки:

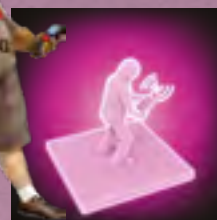
- Сара не може відключити блакитну кімнату.
- Сара може відключити Капкан і тим самим залишитися в живих.
- Відключення Зали роботів не знищує роботів.
- Якщо Сара відключає Пусту кімнату, вона все одно втрачає одну зі своїх кімнат.

ВІДКЛЮЧИТИ РОБОТА

Сара відключає робота, що стоїть з нею в одній кімнаті. Якщо в її кімнаті немає роботів, вона повинна відключити кімнату.



КЕВІН "К" : 2 ДІЇ



У Кевіна дві особливі дії представлені одним жетоном. При розкритті цього жетона гравець вибирає та виконує одну з двох дій. Якщо одна з них недоступна, гравець зобов'язаний виконати другу дію.

ЗЛАМАТИ КОМПЛЕКС

Поміняйте місцями 2 сусідні з Кевіном кімнати (крім відчинених блакитних кімнат) разом з персонажами в них.

ЗЛАМАТИ РОБОТА

Накажіть будь-якому роботу в комплексі **ПЕРЕЙТИ** або **ШТОВХНУТИ**.



БРЮС : КОПІЮВАТИ



На початку гри Брюс отримує Пусту кімнату та жетон невидимості (на пластиковій підставці).

Брюс може частково використовувати особливу дію іншого персонажа, що стоїть у тій же або сусідній кімнаті. Тому в Брюса може бути декілька варіантів. Якщо він не може виконати одну з доступних дій, він мусить вибрати іншу дію.

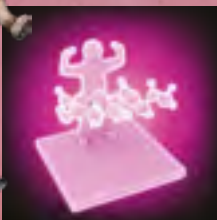
- Дженніфер: Брюс імітує здатність Дженніфер кликати. Якщо цей ефект використовується на Дженніфер, вона може не рухатись.
- Франк: Брюс може відновити адреналін, тільки якщо він стоїть в одній кімнаті з Франком.
- Макс: Брюс переносить персонажа. Він не може перенести Макса.
- Кевін: Брюс зламує робота. Він не може «зламати комплекс».
- Еммет: Брюс відчиняє кімнату. Він не може закрити кімнату.
- Аліса: Брюс ховається. Але Аліса його бачить та може штовхнути невидимого Брюса.
- Сара: Брюс відключає кімнату (використовуючи Пусту кімнату, отриману на початку гри). Він не може відключити робота.

Примітки:

- Якщо поруч з Брюсом нікого немає, нічого не відбувається. Якщо поруч з ним стоять кілька персонажів, він може вибрати, чію дію скопіювати.
- Брюс не ігнорує роботів і замки, як Аліса та Еммет.



ФРАНК : ВІДПОЧИТИ



Поверніть свій жетон адреналіну, якщо у вас його немає. Починаючи з наступного раунду, ви можете його використовувати.

Примітка: Якщо у вас уже є адреналін, нічого не відбувається.