

ФРАНСУА РУЖЕ

КІМНАТА 25

ПОВНЕ ВИДАННЯ

ДІЙ, ВИЖИВАЙ, РАТУЙСЯ



Ласкаво просимо, кандидати! Вас обрано Міністерством розваг для участі у нашому казковому шоу! Трансляція по всьому світові! Ви порадуєте мільйони глядачів, переживши смертельні пастки комплексу! У вас обмежений час для втечі! Так що розпочнемо!
І не забувайте, ширше посмішку – ви перед камерою!

В недалекому майбутньому, реаліті-шоу під назвою Кімната 25 виходить за межі розумного, щоб 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 - це учасники, які 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 їх 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 замку
- 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 по ускладненим правилам, щоб відчутти всю глибину повного видання «Кімнати 25». Для цього переверніть листи персонажів на сторону де описана їх особлива дія та ефекти всіх кімнат. Якщо хочете ускладнити гру ще сильніше, замішайте карти божевілля в колоду карт подій.

Гра Франсуа Руже.
Ілюстрації та графічний дизайн Данієля Баладжа та Каміль Дюран-Кригель.

Українське видання від видавництва Нова Ера.
Переклад та верстка: Олександр Віхренко та Олександр Прямов.
При участі Gameland.com.ua та Планета Ігор.

Приклад. При грі вп'ятох в 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
 - 1 мініатюра 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 замку;
 - 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.

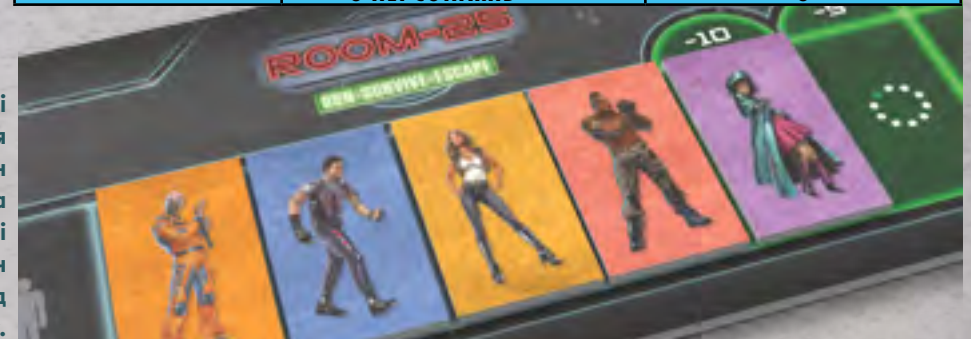
Покладіть лічильник раундів стороною, відповідної обраному режиму:

- 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 всі гравці в напрямку проти годинникової стрілки кладуть жетони своїх персонажів зліва від попереднього.

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. Всім 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 по всьому світу. 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 вигляді 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 вигляді ромба (рис. 1).
- ▶ Потім 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.

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

Пора починати шоу!



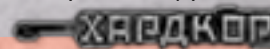
ХІД ГРИ

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 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 не використані жетони дій в сторону не розкриваючи їх. Крім того, гравець може вирішити запланувати тільки одну дію.

В цьому випадку жетон дії кладеться долілиць між виділеними для дій місцями на аркуші персонажа.

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

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

Адреналін не дозволяє виконати особливу дію персонажа. Під час фази планування гравець повинен 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 у персонажа було заплановано тільки одну дію.

- 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 всі виконають свої дії. Третьою дією може бути будь-яка основна дія, включаючи 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, в якій знаходиться ваш персонаж.



ПОДИВИТИСЬ

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 відкритою до кінця гри). Потім відразу ж виконайте ефект цієї кімнати (стор. 8). Ефект кімнати спрацьовує кожного разу, коли в неї заходить персонаж.



ШТОВХНУТИ

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

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



КЕРУВАТИ

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

Всі кімнати в цьому ряду зсуваються на одну клітку разом з 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, після основної фази дій грається ще один круг дій. Кожен гравець із запланованим жетоном адреналіну в порядку ходу виконує одне зі звичайних дій (подивитися, перейти, штовхнути або керувати). Після цього жетон адреналіну виходить з гри.

Персонаж може виконати навіть ту дію, яку він вже виконав, або яку втратив в результаті 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

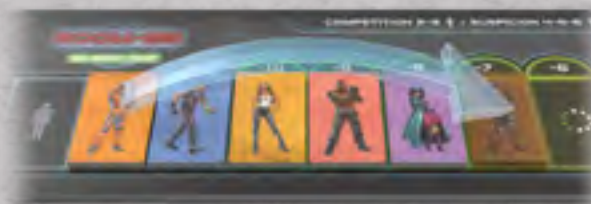
Коли всі персонажі виконують всі свої дії, **РАУНД ЗАКІНЧУЄТЬСЯ:**

» Заберіть жетони використаних дій для використання в наступному раунді та приберіть всі жетони напряму руху комплексу.

» Перекладіть жетон першого персонажа на лічильнику раундів в 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 З 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 у Кімнаті 25 будуть знаходитися охоронці.



Приклад. Всі персонажі знаходяться у 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

Дорогі учасники, ви перебуваєте в смертоносному лабіринті та повинні з нього вибратися! Але це не все! Наші охоронці завжди готові вам «допомогти»!

» 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 з 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 ОХОРОНЦЯ*	10
6	4 В'ЯЗНІВ + 2 ОХОРОНЦЯ	10
7	5 В'ЯЗНІВ + 2 ОХОРОНЦЯ	9
8	6 В'ЯЗНІВ + 2 ОХОРОНЦЯ	8

* При грі в'ятеох 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 дізнаються свої ролі, вони кладуть жетони ролі перед собою взакриту.

» Хід гри

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

» Тривога!

Якщо персонаж заходить в 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 в 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 та миттєво розігрує її. Друга дія не може повторювати першу дію.

» Ролі в'язня

В'язні повинні зберігати свою роль в 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), опиняються у Кімнаті 25, цей персонаж повинен розкрити свою роль. Якщо ви граєте з двома охоронцями, подібне відбувається коли у Кімнаті 25 опиняються 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

«Дорогі учасники, 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 управляє декількома персонажами. Гравці управляють кожним персонажем окремо (не змішуючи їх 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.

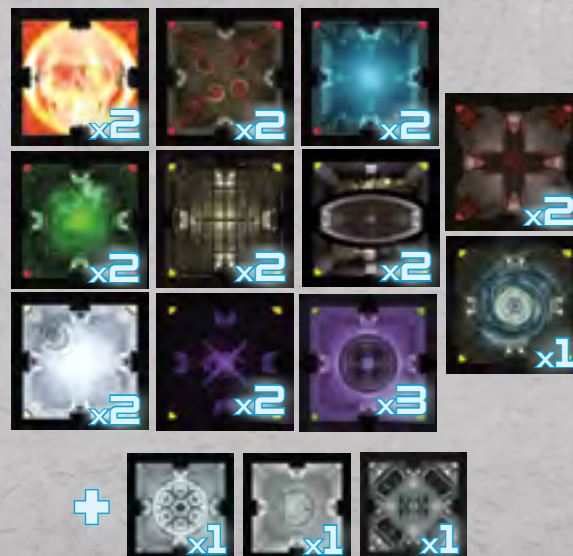
» Умова перемоги

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

КООПЕРАЦІЯ: перша спроба



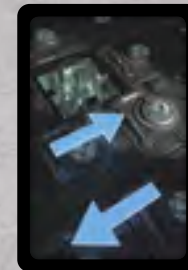
КООПЕРАЦІЯ: середня складність



КАРТИ ПОДІЙ

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

Карти подій впливають на стан комплексу та персонажів які знаходяться у ньому. Ці карти помітно ускладнюють режим **КООПЕРАЦІЇ**, але при цьому 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 сильно відрізняються один від одного та використовуються на хардкорному рівні складності режиму **КООПЕРАЦІЇ**.

Ви можете використовувати карти божевільля та в інших режимах гри.

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



БАЗОВІ



БОЖЕВІЛЛЯ

Створіть комплекс на власний розсуд.

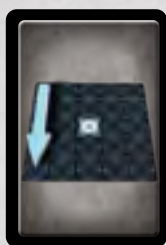
Для збереження балансу ми пропонуємо використовувати такі комплекти кімнат:

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 з розіграшу карт руху комплексу та завжди рухати ряди щодо нього.

Додаткові значки:

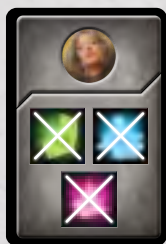


Виконайте ефект карти двічі (Зруште ряд або стовпчик на дві клітини).

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 в протилежному напрямку, нічого не відбувається.

Покарання (x 1)

Зазначені на карті персонажі до кінця гри втрачають один з 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 кілька 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

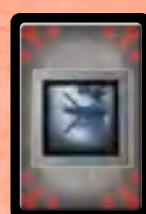


Цей малюнок означає, що цю карту подій повинен розіграти перший гравець.



Відключення (x1)

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



Радіоперешкоди (x2)

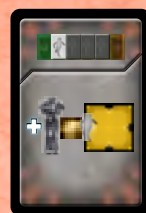
Ця карта кладеться на стіл горілиць та залишається до кінця раунду. Режим **КООПЕРАЦІЇ**: До кінця раунду гравці не можуть жодним чином ділитися інформацією з іншими гравцями. Забороняється говорити, писати та жестикулювати.



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 знаходиться в червоній або блакитній кімнаті, нічого не відбувається.



Бомба (x2)

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



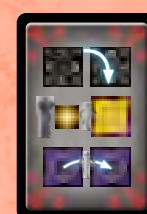
ЗАМОК (x 1)

Перший гравець кладе жетон замку на будь-яку сусідню відкриту кімнату (крім блакитної). Тепер в цю кімнату може зайти тільки Еммет. Якщо всі жетони замків вже використані, Еммет повинен перенести на цю кімнату один з діючих замків.



Відключення кімнат (по 1 кожного кольору)

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



Хаос (x2)

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



Прискорення (x2)

Під час цього кола дій всі 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.

Дженіфер - Якщо вона стоїть в жовтій кімнаті, всі персонажі з сусідніх кімнатах переходять до неї. Якщо вона стоїть в кімнаті іншого кольору, нічого не відбувається.

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

Еммет - Блокує свою кімнату. Якщо Еммет в блакитній кімнаті, нічого не відбувається.

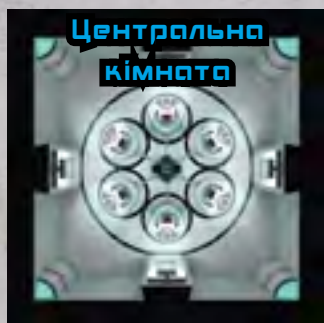
Макс - Переносить з собою всіх персонажів що стоять з ним в будь-яку сусідню жовту кімнату (якщо така є).

Сара - Змінює свою кімнату на Пусту кімнату зі свого запасу. Якщо вона стоїть в 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).

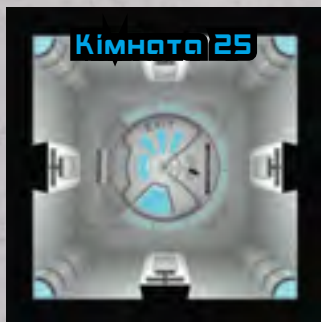
Аліса - Нічого не відбувається.

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 повинна 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 виграють гру.

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

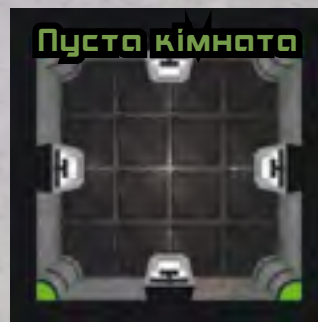


«Вітаю, ви вже пройшли половину шляху»

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

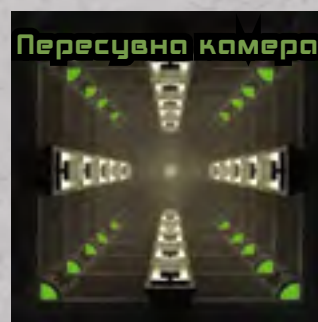
Коли персонаж входить в цю кімнату, вона активується. Замініть її на Пусту кімнату. Ви не можете залишити комплекс, поки не активуєте цю кімнату.

зелені = безпечні



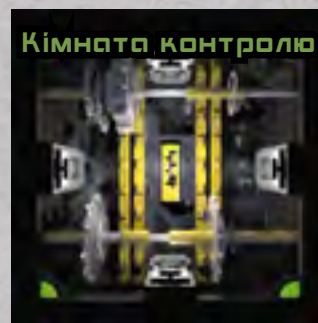
«Дуже добре, порожня кімната! Насолоджуйтеся перервою!»

У цій кімнаті немає ніякого ефекту.



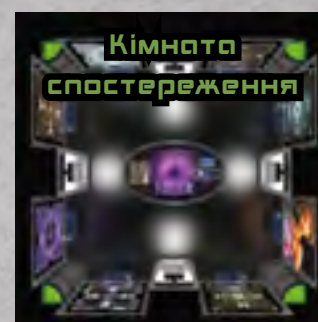
«Обережно, ця кімната трясеться! Та вона ж рухається!»

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



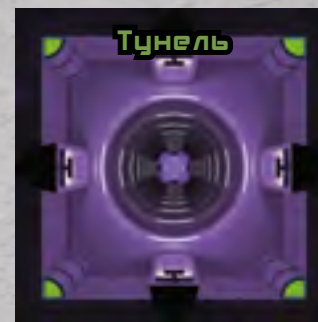
«Чудово! Всюди важелі та механізми!»

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 на інший відкритий тунель (якщо такий є).

Якщо в комплексі відкрито три тунелі, гравець вибирає, в якій тунель він перемістить свого персонажа.

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

Жовті = перешкоди

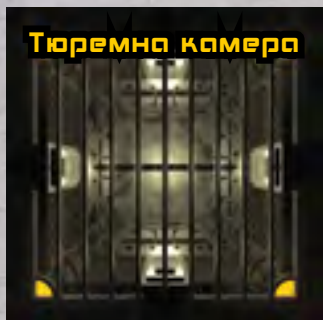
Коловорот



«Повертаємось! Досить зволікати!»

Перемістіть свого персонажа в Центральну кімнату.

Тюремна камера



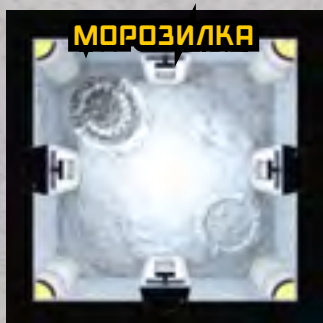
«Камера, замкнена ззовні... Сподіваюсь, у вас є друзі.»

Ви можете 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 в цій кімнаті, теж виконують тільки одну дію за раунд.

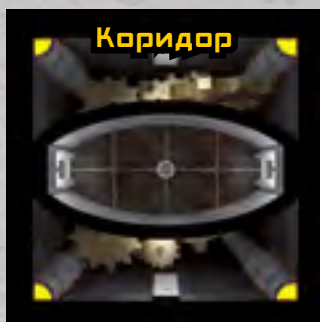
Темна кімната



«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 в цю кімнату, поверніть її таким чином, щоб вхід в коридор торкався до кімнати, з якої прийшов цей персонаж. У Коридорі всього 2 виходи.

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

Примітки:

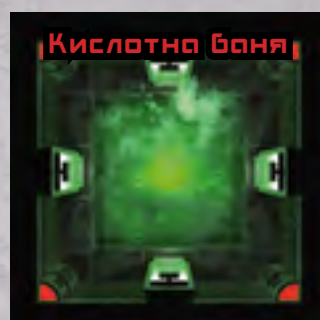
ХАРДКОР

- Якщо персонажа покликали в Коридор, кімната повертається в напрямку, звідки він прийшов.
- Правила дії Коридору поширюються на роботів також.
- 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 з чотирьох сусідніх кімнат, навіть якщо Коридор не спрямований до нього.

Червоні = небезпечні

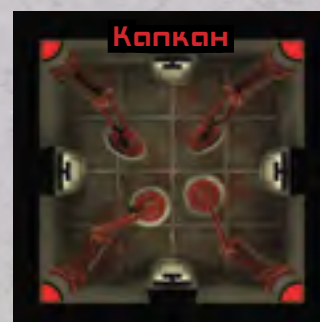
Кислотна баня



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

Як тільки в цю кімнату заходить другий персонаж, персонаж який стоїть в цій кімнаті вмирає.

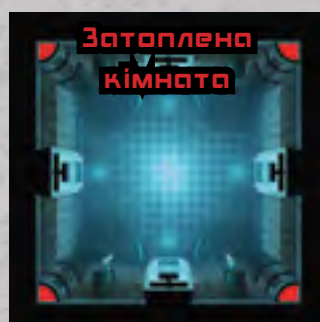
Капкан



«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.

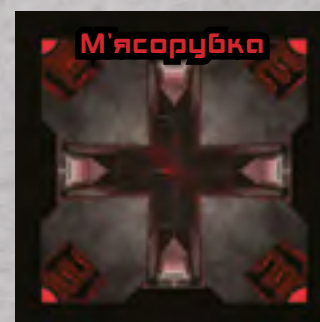
Кімната смерті



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

Як тільки персонаж заходить в цю кімнату, він відразу вмирає.

М'ясорубка



«Стривайте! Здається, стіна рушила!»

Як тільки персонаж виходить з цієї кімнати або робот входить в 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.



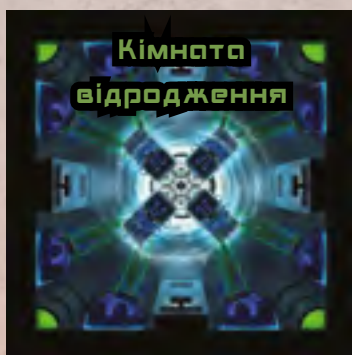
До складу гри входять 4 жетони "Прохід закритий". Якщо Затоплена кімната або

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 по ускладненим правилам додайте нові кімнати: більш складні та небезпечні.



«Як приємно бачити вас цілими та неушкодженими!»

Якщо персонаж входить в 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 всіх померлих персонажів у Центральну кімнату. Переверніть їх 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 і після відродження.



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

Кожен раз, коли персонаж входить в цю кімнату, виконайте дві дії:

- Поставте робота в цю кімнату.

Увага! Якщо відкриті 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 знаходиться). Роботи можуть тільки перейти або штовхнути.



РОБОТИ

Роботи з'являються при активації Зали роботів. Знищені роботи не виходять з 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 в Залу роботів, він вибирає який з роботів буде виконувати наказ.

» Наказ: Перейти

Гравець переміщує робота в сусідню кімнату. Якщо кімната була прихована, вона відкривається. Цей порядок відповідає тим самим правилам, що регулюють дію «Переміщення» (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 заблоковану кімнату, але не може зайти в недоступну кімнату (з жетоном «Прохід закритий»).

Подробиці:

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

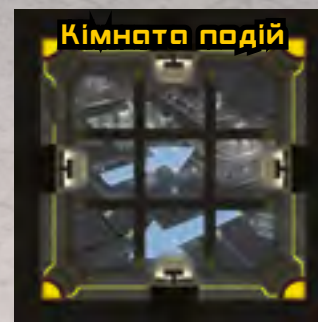
» Наказ: Штовхнути

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

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

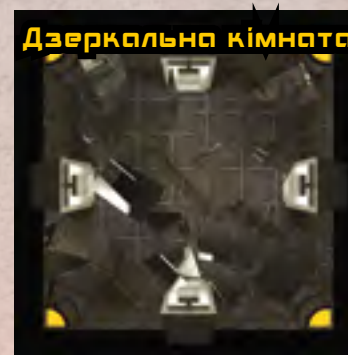
Примітки:

- 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 ціллу одного або декілька конкретних персонажів (наприклад, карта «Покарання»), замість них ціллу стає ваш персонаж. Якщо на картці є символ «Потягніть ще раз», візьміть нову карту та розіграйте її.



«Тільки подивись 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 в 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.

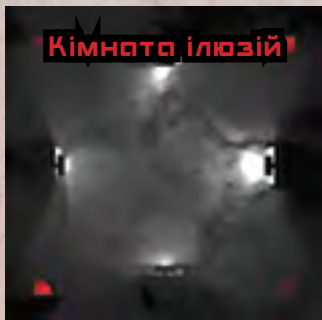
Вихід в нікуди



«Залишись трохи довше...»

Виберіть персонажа у сусідній кімнаті, якщо це можливо, розмістіть його разом із вашим персонажем у цій кімнаті. Обраний персонаж не виконує ефект Виходу в нікуди.

Кімната ілюзій

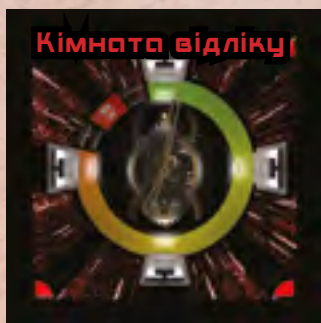


«Чудово! Кімната вашої мрії! Принаймні, вона створює таке враження...»

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

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

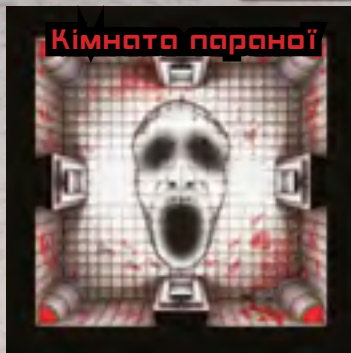
Кімната відліку



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

Якщо персонаж входить в цю кімнату до початку останнього раунду, лічильник раундів зменшується на 1: всі жетони персонажів на лічильнику раундів зсуваються на 1 розподіл вправо без зміни порядку ходу. Якщо персонаж входить в 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 (включаючи вже зіграні) та складіть їх в 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 в 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 з п'яти.

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

ДЖЕНІФЕР : ПОКЛИКАТИ

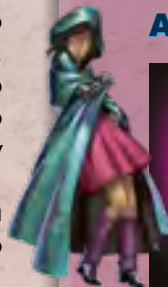


Перемістіть обраного персонажа із сусідньої кімнати до себе. Цей персонаж виконує дію кімнати, в якій він опинився.

Примітки:

- Дженіфер не може покликати в Затоплену кімнату.
- Дженіфер не може покликати в закриту кімнату нікого крім Еммета (див. особливе дію Еммета).
- Якщо Дженіфер покличе в Кислотну баню, вона вмирає.
- Дженіфер 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, як тільки 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 в Кімнаті подій.

»Ігнорує роботів (андроїд)

По-справжньому, Аліса - андроїд, тому, навіть якщо вона не ховається, вона може не дозволити роботу штовхнути її. У цьому випадку робот повинен штовхнути іншого персонажа, що стоїть в тій же кімнаті.

МАКС : ПЕРЕНЕСТИ



Перенесіть в сусідню кімнату Макса та ще одного персонажа, що стоїть з ним в одній кімнаті. Обидва персонажі виконують ефект кімнати в якій вони опинилися. Якщо кімната вимагає зробити вибір, його приймає Макс. Наприклад, в Кімнаті спостереження обидва дивляться на одну і ту ж кімнату, переміщують Пересувну камеру один раз, в 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 не можна перенести.



ЕММЕТ: 2 ДІЇ



На початку гри Еммет отримує два жетони замку.

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

ПОВТОРНО АКТИВУВАТИ

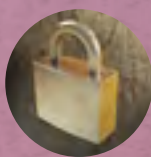
Приберіть жетон «Прохід закритий» з сусідньої кімнати якщо в ній нікого немає. Після цього кімната повертається долілиць.

ЗАКРИТИ

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

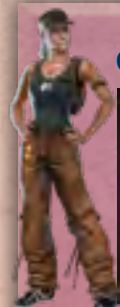
Примітки:

- Якщо обидва жетони замку 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 замки.
- Якщо Еммет вмирає, всі жетони замків видаляються з комплексу (навіть якщо вони з'явилися від ефекту карт подій).

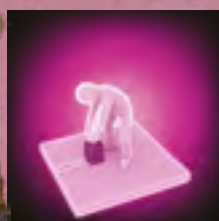


» Ігнорує замки (ключ)

Еммет може увійти в кімнати, на яких лежить жетон замку. 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) з Сарою на Пусту кімнату. Приберіть з гри замінену кімнату. За гру Сара може відключити не більше двох кімнат.

Примітки:

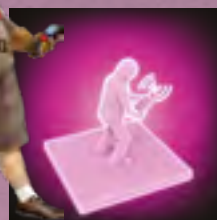
- Сара не може відключити блакитну кімнату.
- Сара може відключити Капкан і тим самим залишитися в живих.
- Відключення Зали роботів не знищує роботів.
- Якщо Сара відключає Пусту кімнату, вона все одно втрачає одну зі своїх кімнат.

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 жетону гравець вибирає та виконує одну з двох дій. Якщо одна з них недоступна, гравець зобов'язаний виконати другу дію.

ЗЛАМАТИ КОМПЛЕКС

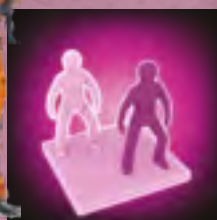
Поміняйте місцями 2 сусідні з Кевіном кімнати (крім відкритих блакитних кімнат) разом з персонажами у них.

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 в тій же або сусідній кімнаті. Тому у Брюса може бути кілька варіантів. Якщо він не може виконати одну з доступних дій, він повинен вибрати іншу дію.

- Дженіфер: Брюс імітує здатність Дженіфер кликати. Якщо цей ефект використовується на Дженіфер, 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 відкриває кімнату. Він не може заблокувати 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 вже є адреналін, нічого не відбувається.