ФРАНСУА РУЗЕ

КОМНАТА 25

РАСШИРЕННОЕ ИЗДАНИЕ

«Приветствую вас, дорогие участники! Министерство развлечений выбрало вас для участия в нашем чудесном шоу! Весь мир будет наблюдать за тем, как вы пытаетесь выжить в этом комплексе! Торопитесь, время ограничено! И не забывайте улыбаться, на вас смотрят миллионы!»

В недалёком будущем реалити-шоу под названием «Комната 25» решает выйти за рамки приличия ради славы и повышения рейтинга. Участники этой передачи помещаются в комплекс из 25 комнат, где их ждёт огромное количество необычных и опасных ловушек и только один выход.

ЦЕЛЬ ИГРЫ В КАЖДОМ РЕЖИМЕ

В режиме «Кооперация» игроки управляют заключёнными, пытающимися найти Комнату 25 и спастись из комплекса до истечения времени.
В режиме «Подозрение» среди заключённых появляются один или два охранника, которые пытаются помешать заключённым сбежать из комплекса!

СЕЗОН 1. СОСТАВ ИГРЫ

- 34 комнаты
- 1 двусторонний счётчик раундов:
  — сторона для режима «Подозрение»
  — сторона для режима «Кооперация»
- 8 жетонов ролей:
  — 2 охранника
  — 6 заключённых
- 8 жетонов направлений
- 4 жетона «Проход закрыт»

Для каждого персонажа:

- 1 фигурка
- 4 жетона действий
- 1 жетон-памятка
- 1 жетон для счётчика раундов
- 1 лист персонажа

СЕЗОН 2. СОСТАВ ИГРЫ

- 13 комнат
- 2 фигурки роботов
- 8 жетонов особых действий
- 58 карт событий
- 8 жетонов адреналина
- 2 жетона замков

Для Алисы и Брюса:

- по 1 жетону невидимости для каждого

ПРАВИЛА ДЛЯ НОВИЧКОВ

Во время первой партии не учитывайте пункты правил, помеченные знаком «Сезон 2» (они относятся к продвинутому уровню). Когда вы полностью освоитесь с игрой, попробуйте сыграть по продвинутым правилам, чтобы прочувствовать всю глубину расширенного издания «Комнаты 25». Если хотите усложнить игру ещё сильнее, замешайте карты безумия в колоду событий.

ИГРА ФРАНСУА РУЗЕ

Иллюстрации и графический дизайн: Даниэль Балаж, Камиль Дюран-Кригель

ПОДГОТОВКА

«Участники! Настали ваши тридцать секунд славы: кто вы такие и чем интересны?»

СНАРЯЖЕНИЕ ИГРОКОВ

Каждый игрок выбирает персонажа и берёт соответствующие компоненты:

- 1 фигурку,
- 4 жетона основных действий («Перейти», «Посмотреть», «Толкнуть», «Управлять»),
- 1 жетон для счётчика раундов,
- 1 жетон-памятку,
- 1 лист персонажа.

СЕЗОН 2

- Возьмите жетон особого действия своего персонажа и жетон адреналина.
- Следующие персонажи получают дополнительные компоненты:
  — Эммет берёт два жетона замков,
  — Алиса берёт свой жетон невидимости (на пластмассовой подставке),
  — Сара берёт две Пустые комнаты,
  — Брюс берёт свой жетон невидимости (на пластмассовой подставке) и одну Пустую комнату.

СЧЁТЧИК РАУНДОВ

В зависимости от выбранного режима и количества используемых персонажей, игра длится от 6 до 10 раундов. Положите счётчик раундов стороной, соответствующей выбранному режиму, вверх (см. с. 5–6).

Первым игроком становится участник, который последним смотрел реалити-шоу.

Жетон персонажа последнего игрока (сидящего справа от первого игрока) кладётся на деление, соответствующее количеству раундов (см.таблицу). Затем все игроки в направлении против часовой стрелки кладут жетоны своих персонажей слева от предыдущего.

РЕЖИМ ИГРЫ	КОЛИЧЕСТВО ПЕРСОНАЖЕЙ	КОЛИЧЕСТВО РАУНДОВ
ПОДОЗРЕНИЕ	ОТ 4 ДО 6 ПЕРСОНАЖЕЙ	10
	7 ПЕРСОНАЖЕЙ	9
	8 ПЕРСОНАЖЕЙ	8
КООПЕРАЦИЯ	4 ПЕРСОНАЖА	8
	5 ПЕРСОНАЖЕЙ	7
	6 ПЕРСОНАЖЕЙ	6

Пример. При игре впятером в режиме «Подозрение» счётчик раундов кладётся стороной «Подозрение» вверх. На деление со значением –10 кладётся жетон последнего игрока, а слева от него в порядке, обратном очерёдности хода, кладутся остальные жетоны персонажей.

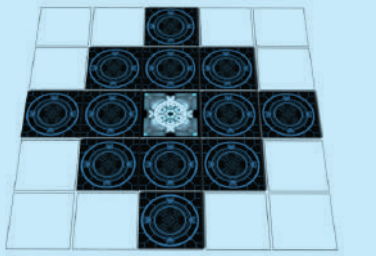
ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ ОТ АВТОРА: жене Мелани, дочери Полин и сыну Мэтью за их поддержку.
Всем друзьям и тестировщикам из Лиона; вы знаете, как для меня это важно. И спасибо Гаэтану за его особый вклад. Хишаму, Мэтью, Яну и Арно за доверие и возможность поделиться своей первой игрой со всем миром. Спасибо вам за покупку моей игры, надеюсь, она принесёт вам и вашим друзьям много удовольствия!

СОЗДАНИЕ КОМПЛЕКСА

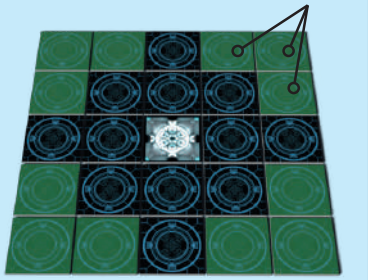
Комплекс состоит из 25 комнат в виде квадрата 5 × 5. Следуйте инструкции по созданию комплекса независимо от выбранного режима игры.

- Возьмите необходимые комнаты в соответствии с выбранным режимом и уровнем сложности игры («Подозрение» — с. 5, «Кооперация» — с. 6).
- Положите Центральную комнату в центр стола.
- Отложите Комнату 25 и следующие комнаты, если вы их используете: Ключевую комнату, Комнату наблюдения, Подвижную комнату и Залы роботов.
- Перемешайте оставшиеся комнаты и положите 12 из них рубашкой вверх в виде ромба (рис. 1).
- Затем перемешайте оставшиеся комнаты с отложенными (у вас должно получиться 12 штук) и разложите их в зоны выхода по углам комплекса (рис. 2).

1



2



ПЕРВЫЕ ШАГИ

- Поставьте фигурки всех персонажей в Центральную комнату.
- Каждый игрок получает начальную подсказку. В первом раунде перед фазой планирования каждый игрок по очереди втайне смотрит одну из четырёх комнат, соседних с Центральной комнатой, и затем возвращает её на место рубашкой вверх.

Внимание! Каждый игрок смотрит только ОДНУ комнату, даже если он управляет несколькими персонажами.

Шоу начинается!

ХОД ИГРЫ

В зависимости от выбранного режима и количества игроков, партия длится от 6 до 10 раундов. Каждый раунд состоит из 3 фаз:

- **ПЛАНИРОВАНИЕ:** все игроки выбирают до 2 действий на текущий раунд и, если хотят, планируют использование адреналина (один раз за игру; на продвинутом уровне).
- **ДЕЙСТВИЯ:** все игроки по очереди выполняют свои первые действия, а затем вторые.
- **ОТСЧЁТ:** сдвигается счётчик раундов, и меняется очерёдность хода.

1. ПЛАНИРОВАНИЕ

У каждого игрока есть 4 основных действия: «Посмотреть», «Перейти», «Толкнуть» и «Управлять» (с. 4).

СЕЗОН 2

Если вы играете на продвинутом уровне сложности, каждый персонаж получает особое действие (с. 11–12).

Все игроки одновременно втайне выбирают по 2 жетона действий и кладут их рубашкой вверх на выделенные для этого ячейки на листе своего персонажа. Порядок размещения жетонов важен: верхнее действие («Действие 1») выполняется раньше нижнего действия («Действие 2»).

Игрок может решить запланировать только 1 действие. В этом случае жетон запланированного действия кладётся между выделенными для действий ячейками на листе персонажа. Во время фазы действий игрок сможет выбрать, когда разыграть запланированное действие (см. ниже).

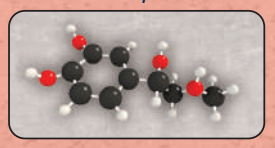
Отложите оставшиеся жетоны действий в сторону рубашкой вверх.

СЕЗОН 2

ЖЕТОН АДРЕНАЛИНА

Адреналин позволяет персонажу один раз за игру выполнить третье действие. Адреналин также позволяет выполнить особое действие персонажа. В фазе планирования игрок должен решить, будет ли использовать адреналин. Чтобы использовать адреналин, положите жетон на соответствующую ячейку на листе персонажа. Адреналин всегда разыгрывается в конце фазы действий, даже если у персонажа было запланировано только 1 действие.

- *Адреналин может быть использован только 1 раз за игру. Уберите использованный жетон из игры.*



Пример. В фазе планирования игрок за Алису выбрал «Посмотреть» как первое действие и «Перейти» как второе действие. Также он решил использовать адреналин, поэтому он сможет выполнить третье действие после того, как все выполнят свои действия. Третьим действием может быть любое действие, включая уже использованные «Посмотреть» и «Перейти».

2. ДЕЙСТВИЯ

- Первый игрок переворачивает свой жетон первого действия и выполняет это действие.
- Затем следующий игрок делает то же самое. Так продолжается, пока все персонажи не выполнят первые действия.
- Игроки выполняют вторые действия в таком же порядке.
- Игрок, запланировавший только 1 действие, может выбрать, разыграть его как первое или второе действие.
- Вы ОБЯЗАНЫ выполнить все запланированные действия, даже если они вам навредят.
- Если действие не может быть выполнено, оно сгорает (например, если игрок запланировал действие «Толкнуть» и он один в комнате).

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Важно! Комнаты считаются соседними, если они соприкасаются одной из сторон с комнатой, в которой находится ваш персонаж.

ПОСМОТРЕТЬ

Возьмите скрытую соседнюю комнату и втайне посмотрите её лицевую сторону, затем верните её на место рубашкой вверх. Единственное, что вы можете при желании сообщить другим игрокам, — это цвет комнаты: красный, жёлтый, зелёный или голубой. Вы НЕ МОЖЕТЕ показать её другим игрокам или сообщить её название.

ПЕРЕЙТИ

Переместите своего персонажа в соседнюю комнату. Если эта комната всё ещё скрыта (лежит рубашкой вверх), переверните её. Комната остаётся открытой до конца игры. Затем немедленно примените эффект этой комнаты (с. 8–11). Эффект комнаты применяется каждый раз, когда в неё входит персонаж (за исключением роботов).

ТОЛКНУТЬ

Переместите в соседнюю комнату другого персонажа, находящегося с вами в одной комнате (роботов и невидимых персонажей толкать нельзя). Если комната была скрыта, она открывается. После этого персонаж, которого толкнули, применяет эффект комнаты, в которой оказался.

Примечание. *ЗАПРЕЩЕНО толкать персонажей ИЗ Центральной комнаты, но не запрещается толкать персонажей В Центральную комнату. В Тюремной камере можно толкать только в занятую комнату или в Центральную комнату.*

УПРАВЛЯТЬ

Выберите ряд или столбец комплекса из 5 комнат, в который входит комната с вашим персонажем, и сдвиньте его по вертикали или горизонтали. Все комнаты в этом ряду (столбце) сдвигаются на 1 клетку вместе с находящимися в них персонажами. Вышедшая за пределы комплекса комната (1) сдвигается на противоположный конец ряда (столбца) (2). Затем положите жетон направления возле сдвинутого ряда (столбца) так, чтобы стрелка указывала на направление его движения (3).

Внимание! *Центральную комнату НЕЛЬЗЯ сдвигать, она всегда должна оставаться в центре комплекса. Поэтому вы НЕ МОЖЕТЕ использовать это действие для ряда или столбца с Центральной комнатой.*

Внимание! *За один раунд ряд (столбец) можно сдвинуть несколько раз, но ТОЛЬКО В ОДНОМ направлении.*

СЕЗОН 2

После того как все персонажи разыграли свои действия, каждый игрок, запланировавший использовать адреналин, по очереди выполняет одно из основных действий («Посмотреть», «Перейти», «Толкнуть» или «Управлять») или особое действие. Он может выполнить даже то действие, которое уже выполнил в этом раунде или которое потерял (например, вследствие эффекта карты события).

- После этого жетон адреналина убирается из игры.

» ЖЕТОНЫ-ПАМЯТКИ

У каждого персонажа есть жетон-памятка. Во время своего хода игрок может положить этот жетон на любую скрытую комнату для того, чтобы отметить её положение. Этот жетон возвращается владельцу только тогда, когда открывается комната с жетоном-памяткой, после чего его можно использовать вновь.

3. ОТСЧЁТ

Когда все персонажи выполнят все свои действия, раунд заканчивается:

- Заберите жетоны использованных действий (вы можете использовать их в следующем раунде) и уберите из комплекса все жетоны направлений.
- Первый игрок становится последним игроком; переложите его жетон на счётчике раундов в конец ряда, тем самым уменьшив количество раундов, оставшихся до конца партии. Игрок слева от него становится новым первым игроком.

Примечание. *Жетоны умерших персонажей переворачиваются стороной с черепом вверх. Если на первой позиции находится умерший персонаж, уберите его жетон со счётчика раундов, и первым игроком становится следующий после него игрок.*

- Первый игрок объявляет количество оставшихся раундов.

СПАСЕНИЕ ИЗ КОМПЛЕКСА

Для спасения из комплекса заключённые должны:

- активировать Ключевую комнату (только в режиме «Кооперация»);
- найти Комнату 25 и оказаться в ней;
- выдвинуть Комнату 25 вместе со всеми заключёнными через зону выхода при помощи действия «Управлять» (с. 3).

Примечание. *В режиме «Подозрение» заключённые могут спастись из комплекса, даже если в Комнате 25 будут находиться 1 или 2 охранника.*

Пример. Все персонажи находятся в Комнате 25. Для победы они должны выдвинуть её из комплекса через зону выхода. Действием «Управлять» они могут сдвинуть ряд комплекса в нужном направлении.

РЕЖИМ ИГРЫ «ПОДОЗРЕНИЕ»

«Дорогие участники, вы находитесь в смертоносном лабиринте и должны из него выбраться! И это не всё! Наши охранники всегда готовы вам „посодействовать“!»

» цель

Заключённые ДОЛЖНЫ зайти в Комнату 25 и выдвинуть её за пределы комплекса. Охранники должны помешать заключённым покинуть комплекс, даже если для этого потребуется их убить.

» подготовка

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	ЖЕТОНЫ РОЛЕЙ	КОЛИЧЕСТВО РАУНДОВ
4	3 ЗАКЛЮЧЁННЫХ + 1 ОХРАННИК	10
5	4 ЗАКЛЮЧЁННЫХ + 1 ОХРАННИК ИЛИ 3 ЗАКЛЮЧЁННЫХ + 2 ОХРАННИКА *	10
6	4 ЗАКЛЮЧЁННЫХ + 2 ОХРАННИКА	10
7	5 ЗАКЛЮЧЁННЫХ + 2 ОХРАННИКА	9
8	6 ЗАКЛЮЧЁННЫХ + 2 ОХРАННИКА	8

** При игре впятером вы можете выбрать, играть с 1 или 2 охранниками (не забудьте использовать комнаты, подходящие под выбранное количество охранников).*

Раздайте каждому игроку по жетону роли. Узнав втайне свои роли, игроки кладут жетоны ролей перед собой рубашкой вверх.

» ход игры

Игра идёт, как описано на с. 2–4, но со следующими отличиями:

» тревога!

Если персонаж войдёт в Комнату 25 до того, как счётчик раундов достигнет –5, поднимается тревога. Сдвиньте все жетоны персонажей на счётчике раундов таким образом, чтобы жетон последнего игрока оказался на делении –5.

» раскрытие роли охранника

После того как Комната 25 будет найдена, охранник может в любой момент своего хода раскрыть свою роль, перевернув свой жетон роли лицевой стороной вверх и сбросив жетон адреналина. Начиная со следующего хода и до конца игры раскрытый охранник больше не использует жетон адреналина и не планирует действия. В свой ход он выбирает любое действие, кладёт его жетон на соответствующую ячейку и мгновенно разыгрывает его. Второе действие не может повторять первое действие.

» раскрытие роли заключённого

Заключённые ДОЛЖНЫ сохранять свою роль в тайне, за исключением указанных ниже особых ситуаций.

» смерть персонажей

Умерев, персонаж не раскрывает свою роль. После смерти 2-го персонажа 1-й умерший персонаж ДОЛЖЕН раскрыть свою роль.

- Если 1-й персонаж был охранником, игра продолжается.
- Иначе 2-й умерший персонаж ДОЛЖЕН раскрыть свою роль.
- Если 2-й персонаж был охранником, игра продолжается.
- Иначе игра заканчивается и охранники побеждают.

Важно! В начале ПОСЛЕДНЕГО РАУНДА перед фазой планирования ВСЕ умершие персонажи должны раскрыть свои роли.

» срыв покровов

Когда больше половины живых ПЕРСОНАЖЕЙ достигли Комнаты 25, все персонажи вне Комнаты 25 и умершие персонажи должны раскрыть свои роли. Если лишь 1 ЗАКЛЮЧЁННЫЙ не смог добраться до Комнаты 25, ЗАКЛЮЧЁННЫЕ всё ещё могут спастись во время последнего раунда.

Пример. При игре вчетвером в режиме «Подозрение» должны спастись как минимум 2 ЗАКЛЮЧЁННЫХ. При игре всемером как минимум 4 персонажа должны добраться до Комнаты 25, прежде чем спастись.

» условия победы

ЗАКЛЮЧЁННЫЕ побеждают:

- Если ВСЕ заключённые находятся в Комнате 25 и до конца игры выдвигают её из комплекса, выполнив действие «Управлять».
- Если умер лишь 1 заключённый, остальные могут спастись ТОЛЬКО В ПОСЛЕДНЕМ РАУНДЕ.
- Если никто из заключённых не умер и лишь 1 заключённый не смог добраться до Комнаты 25, остальные могут спастись ТОЛЬКО В ПОСЛЕДНЕМ РАУНДЕ.

ОХРАННИКИ побеждают:

- Если умерли 2 заключённых.
- Если заключённые не успели спастись из комплекса до конца ПОСЛЕДНЕГО РАУНДА.

«Подозрение» с 1 охранником

«Подозрение» с 2 охранниками

СЕЗОН 2

Создайте комплекс по собственному усмотрению. Для сохранения баланса мы предлагаем использовать следующие комплекты комнат:

Комнаты	Режим «Подозрение» с 1 охранником (4–5 игроков)	Режим «Подозрение» с 2 охранниками (5–8 игроков)
Голубые	Центральная комната + Комната 25	
Зелёные	5 любых комнат	5 любых комнат + 1 Комната воскрешения + 1 Зал роботов
Жёлтые	8 любых комнат	8 любых комнат
Красные	8 любых комнат + 2 Комнаты смерти	7 любых комнат + 1 Комната смерти

***Внимание!** Залы роботов, Комната наблюдения, Подвижная комната и Ключевая комната должны находиться среди зон выхода (с. 3).*

РЕЖИМ ИГРЫ «КООПЕРАЦИЯ»

«Дорогие участники, я вижу, вы решили держаться вместе. Как благородно! В честь этого мы предлагаем вам 20%-ную скидку на время для спасения!»

» подготовка

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	КОЛИЧЕСТВО ПЕРСОНАЖЕЙ	КОЛИЧЕСТВО РАУНДОВ
1	4 *	8
2	4 (ПО 2 НА ИГРОКА) *	8
3	6 (ПО 2 НА ИГРОКА) *	6
4	4	8
5	5	7
6	6	6

** При игре с 1, 2 или 3 участниками каждый управляет несколькими персонажами. Игроки управляют каждым персонажем по отдельности (не смешивая их жетоны действий, адреналина и т. д.).*

Жетоны действий всегда кладутся рубашкой вверх (кроме игры в одиночку).

» ход игры

Игра идёт, как описано на с. 2–4 (также применяется правило «Тревога!» со с. 5), но со следующими отличиями:

- Используйте только простые карты событий.
- Каждый раунд, ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ последнего раунда: ПЕРЕД фазой планирования берите 2 карты событий (или более, если этого требует эффект карты) и по очереди разыгрывайте их.

СЕЗОН 2

БЕЗУМИЕ

Если хотите по-настоящему испытать себя, сыграйте на безумном уровне сложности!

- Играйте без жетонов-памяток и адреналина.
- Используйте все карты событий (включая карты безумия), за исключением карт «Наказание» для отсутствующих персонажей.
- Каждый раунд:
  - в конце фазы планирования берите 1 карту события;
  - после того как все персонажи разыграли свои первые действия, берите 1 карту события;
  - после того как все персонажи разыграли свои вторые действия, берите 1 карту события.

  Таким образом, у вас всегда будет 3 карты событий за раунд, кроме последнего раунда.

» условие победы

ВСЕ персонажи должны спастись из комплекса до истечения времени. Если один из персонажей умирает, игра заканчивается поражением. Сначала вы должны активировать Ключевую комнату (с. 8), затем все персонажи должны спастись из комплекса через Комнату 25 до истечения времени.

«Кооперация»: низкая сложность

«Кооперация»: средняя сложность

КАРТЫ СОБЫТИЙ

«Комплекс ожил, и он не собирается делать вашу жизнь проще...»

Карты событий влияют на состояние комплекса и находящихся в нём персонажей. Эти карты заметно усложняют режим «Кооперация», но при этом они могут оказаться неожиданно полезны, если в вашем комплексе есть Комнаты событий (с. 9).

Карты событий бывают двух уровней сложности:

- 39 простых карт включают карты «Движение комплекса» и карты «Наказание».
- 19 карт безумия сильно отличаются друг от друга и используются на безумном уровне сложности режима «Кооперация». Вы можете использовать карты безумия и в других режимах игры.

Примечание. *Игроки в любое время могут просматривать стопку сброса карт событий.*

ПРОСТЫЕ КАРТЫ

КАРТЫ БЕЗУМИЯ

СЕЗОН 2

Создайте комплекс по собственному усмотрению. Для сохранения баланса мы предлагаем использовать следующие комплекты комнат:

Голубые	Центральная комната + Комната 25 + Ключевая комната
Зелёные	4 любые комнаты, за исключением Комнаты воскрешения
Жёлтые	7 любых комнат
Красные	9 любых комнат + 2 Комнаты смерти

Внимание! *Залы роботов, Комната наблюдения, Подвижная комната и Ключевая комната должны находиться среди зон выхода (с. 3).*

ОПИСАНИЕ КАРТ СОБЫТИЙ

ПРОСТЫЕ КАРТЫ

движение комплекса (x32)

Сдвиньте указанный ряд или столбец комплекса на 1 клетку в заданном направлении.

Всегда разыгрывайте карты «Движение комплекса» относительно одного общего направления. Для этого проще всего назначить одного из игроков главным по розыгрышу карт «Движение комплекса» и всегда двигать ряды и столбцы относительно этого игрока.

Дополнительные значки:

Примените эффект карты дважды (сдвиньте ряд или столбец на 2 клетки).

Возьмите новую карту и примените её эффект.

Как и при выполнении действия «Управлять», карты «Движение комплекса» задают направление движения указанного ряда (столбца) до конца раунда. Пока возле ряда (столбца) комплекса лежит жетон направления, вы не можете двигать этот ряд (столбец) в противоположном направлении. Если карта требует сдвинуть ряд (столбец) в противоположном направлении, ничего не происходит.

наказание (x7)

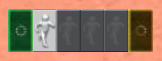
Все персонажи, указанные на карте, до конца игры теряют один из перечисленных жетонов действий («Посмотреть», «Управлять» или жетон особого действия). Теперь они не могут выполнять эти действия до конца игры. Если это действие было запланировано, но ещё не выполнено, оно сгорает.

Пояснения:

- *Один персонаж может быть наказан несколько раз и потерять несколько жетонов действий.*
- *Если игрок активировал Комнату событий (с. 9) и взял эту карту, то наказание получает действующий персонаж вместо тех, кто указан на карте «Наказание».*

Карты безумия «Сезона 2» более сложные и опасные.

КАРТЫ БЕЗУМИЯ



Этот значок означает, что эту карту события должен разыграть первый игрок.

отключение (x1)

Все роботы уничтожаются, и все зелёные комнаты заменяются Пустыми комнатами (даже если в них находятся персонажи).

радиопомехи (x2)

Отложите эту карту лицевой стороной вверх до конца раунда.

Режим «Кооперация»: до конца раунда игроки не могут никаким образом делиться информацией друг с другом. Запрещается говорить, писать и жестикулировать.

перемотка (x1)

Первый игрок мгновенно перемещает своего персонажа в Центральную комнату. Запланированные действия не меняются.

Этот эффект не действует на Алису.

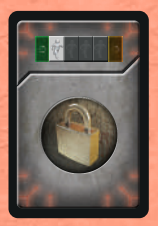
робот (x2)

Если первый игрок находится в красной или голубой комнате, ничего не происходит.

Переместите робота в комнату с первым игроком (или поставьте его туда, если в комплексе не было ни одного робота). После этого робот толкает персонажа первого игрока в любую соседнюю жёлтую комнату (если такая есть).

бомба (x2)

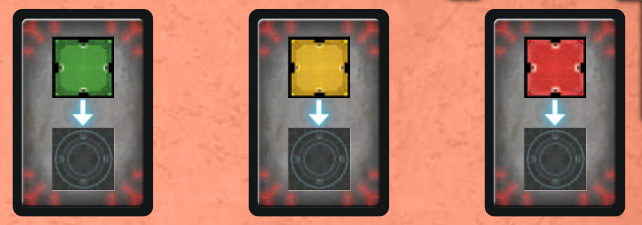
Отложите эту карту лицевой стороной вверх до конца раунда. Если в этом же раунде разыгрывается вторая карта «Бомба», все персонажи в красных комнатах мгновенно умирают.



заблокировать комнату (x1)

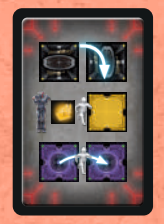
Первый игрок кладёт жетон замка на любую соседнюю открытую комнату (кроме голубой). Теперь в эту комнату могут войти только Эммет и роботы. Если все жетоны замков уже использованы, Эммет должен переложить на эту комнату один из уже лежащих в комплексе замков.

СЕЗОН 2



отключение комнат (по 1 каждого цвета)

Все незанятые комнаты указанного цвета (зелёного, жёлтого или красного) переворачиваются рубашкой вверх.



хаос (x2)

Все Коридоры поворачиваются на 90°.

Все роботы толкают персонажей, находящихся с ними в одной комнате, в любую соседнюю жёлтую комнату (если такая есть).

Персонажи, находящиеся в Тоннеле, перемещаются в другой открытый Тоннель.

ускорение (x2)

Отложите эту карту лицевой стороной вверх до конца раунда. В этом раунде все игроки, выполняющие действие «Управлять», сдвигают ряд или столбец комплекса на 2 клетки вместо 1.

паника (x3)

Первый игрок применяет эффект для своего персонажа:

Франк — сбрасывает жетон адреналина. Его можно вернуть с помощью особого действия.

Дженифер — если она находится в жёлтой комнате, все персонажи из соседних комнат переходят к ней. Если она находится в комнате другого цвета, ничего не происходит.

Кевин — меняет местами 2 соседние с ним комнаты (кроме голубых). Если одна или несколько комнат заняты, Кевин должен поменять местами эти комнаты (если это возможно).

Эммет — кладёт жетон замка на свою комнату. Если Эммет находится в голубой комнате, ничего не происходит.

Макс — переносит с собой всех находящихся с ним в одной комнате персонажей в любую соседнюю жёлтую комнату (если такая есть).

Сара — заменяет свою комнату Пустой комнатой из своего запаса. Если она находится в голубой комнате или в её запасе не осталось Пустых комнат, ничего не происходит.

Брюс — толкает всех персонажей из своей комнаты в любую соседнюю жёлтую комнату (если такая есть).

Алиса — ничего не происходит.

КОМНАТЫ
СЕЗОНЫ 1 И 2

ГОЛУБЫЕ
ВХОД И ВЫХОД

Комната, в которой все персонажи начинают игру. В этой комнате доступны только действия «Посмотреть» и «Перейти». Эту комнату нельзя сдвинуть, она всегда должна оставаться в центре комплекса.

Выход.
Режим «Кооперация»: после того как вы активировали Ключевую комнату, все персонажи должны спастись через Комнату 25 для победы.
Режим «Подозрение»: когда все заключённые оказались в Комнате 25, необходимо выполнить действие «Управлять», чтобы выдвинуть комнату из комплекса для победы.

Эта комната используется только в режиме «Кооперация».

Когда персонаж входит в эту комнату, она активируется. Замените её Пустой комнатой. Вы не можете спастись из комплекса, пока не активируете Ключевую комнату.

ЗЕЛЁНЫЕ
БЕЗОПАСНЫЕ

Эта комната пуста, и в ней ничего не происходит.

Каждый раз, когда вы входите в эту комнату, меняйте местами её (вместе с находящимися в ней персонажами) и любую скрытую комнату в комплексе. Скрытая комната остаётся скрытой. Если все комнаты уже открыты, ничего не происходит.

Сдвиньте в выбранном направлении любой ряд или столбец комплекса (кроме ряда и столбца с Центральной комнатой) на 1 клетку, как если бы вы выполняли действие «Управлять» (с. 4).

Выберите любую комнату в комплексе и выполните действие «Посмотреть» (с. 4), как если бы ваш персонаж был в соседней с выбранной комнатой комнате.

Каждый раз, когда персонаж входит в эту комнату, выполняйте 2 действия:
- Поставьте робота в эту комнату.

Внимание! Количество роботов в комплексе не может превышать число открытых Залов роботов. Когда персонаж входит в Зал роботов, ставьте туда 1 робота с учётом этого правила.

- Отдайте приказ «Перейти» или «Толкнуть» любому роботу в комплексе (независимо от того, где он находится).

РОБОТЫ

Роботы появляются при активации Зала роботов. Уничтоженные роботы не выходят из игры, а возвращаются в общий запас.
Роботы не только помогают исследовать комплекс, но и могут толкать персонажей (по своему желанию или против него). Роботы не могут выполнять другие действия. Роботы очень полезны в режиме «Кооперация», но могут сильно мешать в режиме «Подозрение».

ИНСТРУКЦИЯ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ

Роботы могут выполнять только действия «Перейти» и «Толкнуть». Если в комплексе находятся оба робота и персонаж входит в Зал роботов или решает взломать робота, он выбирает, какой из роботов будет выполнять приказ.

» приказ «перейти»

Игрок перемещает робота в соседнюю с этим роботом комнату. Если комната была скрыта, она открывается. Выполните это действие по тем же правилам, что и для персонажей (с. 4).

Очень важно!
- Робот никогда не применяет эффект комнаты (включая Зал роботов, Комнату воскрешения, Ускоритель и Ключевую комнату). По Коридорам роботы перемещаются только в двух направлениях.
- При входе в красную комнату робот мгновенно уничтожается.
- Робот может зайти в заблокированную комнату (с жетоном замка), но не может зайти в недоступную комнату (с жетоном «Проход закрыт»).

Подробности:
- *Когда робот входит в Мясорубку или Кислотную баню, все находящиеся там персонажи умирают, а робот – уничтожается.*
- *Когда робот открывает Мясорубку или Затопленную комнату, соответствующая комната немедленно становится недоступной.*

» приказ «толкнуть»

Робот толкает персонажа в соседнюю комнату. Выполните это действие по тем же правилам, что и для персонажей (с. 4).

Важно! Этот приказ нельзя отдать роботу, находящемуся в голубой комнате (Комнате 25, Центральной комнате или Ключевой комнате).

Подробности:
- *Робота нельзя перенести или толкнуть, даже с помощью другого робота.*
- *Робот не может выполнять действия «Посмотреть» и «Управлять».*

КОМНАТЫ
СЕЗОНЫ 1 И 2

Мгновенно переместите своего персонажа в другой открытый Тоннель (если такой есть).
Если в комплексе открыты все три Тоннеля, выберите, в какой из двух других переместить вашего персонажа. Поступайте аналогичным образом, если вашего персонажа толкают или зовут в Тоннель.

Когда персонаж входит в Комнату воскрешения, все умершие персонажи возвращаются в Центральную комнату. Затем уничтожьте Комнату воскрешения, заменив её Пустой комнатой. Если до этого не умер ни один персонаж, ничего не происходит, а Комната воскрешения остаётся открытой. Переверните жетоны воскрешённых персонажей на счётчике раундов стороной с черепом вниз. Жетоны персонажей, которые были убраны со счётчика раундов, верните на предыдущие позиции, сдвигая жетоны других персонажей так, чтобы номер текущего раунда не изменился. Начиная со следующего раунда все воскрешённые персонажи могут планировать свои действия.

- *Сброшенные жетоны адреналина не восстанавливаются.*
- ***Режим «Подозрение»:*** *роль персонажа сохраняется и после воскрешения.*

ЖЁЛТЫЕ ПРЕГРАДЫ

Переместите своего персонажа в Центральную комнату.

Персонаж может перейти из этой комнаты в соседнюю, только если там находится другой персонаж или если это Центральная комната.

СЕЗОН 2

Примечание. *Если в соседней комнате находится робот, вы можете перейти в эту комнату из Тюремной камеры.*

Комнаты «Сезона 2» более сложные и опасные.

Находящиеся в этой комнате персонажи могут планировать только 1 действие и не могут планировать использование адреналина.
Режим «Подозрение»: раскрытые охранники, начавшие ход в этой комнате, также выполняют только 1 действие в фазе действий.

Каждый раз, когда персонаж входит в эту комнату, поворачивайте её таким образом, чтобы вход в Коридор прикасался к комнате, из которой пришёл этот персонаж. Коридор имеет всего 2 выхода. Находящиеся в Коридоре персонажи могут выполнять действия «Посмотреть», «Перейти», «Толкнуть», а также особое действие только в этих 2 направлениях.

Примечания:

- *Если персонажа позвали в Коридор, комната поворачивается в направлении, откуда он пришёл.*
- *Правила действия Коридора распространяются и на роботов.*
- *Все четыре комнаты вокруг Коридора считаются соседними, независимо от его направления. Например, Брюс может копировать особое действие персонажа из Коридора, если он находится в одной из четырёх соседних комнат, даже если Коридор не направлен к нему.*

Возьмите карту события и примените её эффект. Если эффект влияет на одного или нескольких конкретных персонажей (например, карта «Наказание»), вместо них он влияет на вашего персонажа. Если на карте есть значок «возьмите новую карту», возьмите новую карту и примените её эффект.

Сбросьте жетон адреналина (если возможно) и потеряйте оставшиеся запланированные действия. На этом ваш ход заканчивается. Начиная со следующей фазы планирования вы продолжаете играть как обычно.

Пояснения:

- *Франк может восстановить адреналин своим особым действием.*
- *Персонаж в состоянии паранойи теряет жетон адреналина, если возможно. Однако он не теряет оставшиеся действия, потому что они не были запланированы.*
- ***Режим «Подозрение»:*** *раскрытые охранники теряют жетоны адреналина, если возможно. Однако они не теряют оставшиеся действия, потому что они не были запланированы.*

КОМНАТЫ
СЕЗОНЫ 1 И 2

ЖЁЛТЫЕ ПРЕГРАДЫ

Находящиеся в этой комнате персонажи не могут выполнять действие «Посмотреть».

Выберите персонажа в соседней комнате и переместите его в эту комнату, если возможно. Этот персонаж не применяет эффект Ложного выхода.

Комнаты «Сезона 2» более сложные и опасные.

КРАСНЫЕ ОПАСНЫЕ

Как только в эту комнату входит второй персонаж, уже находящийся в этой комнате персонаж умирает.

Вошедший в эту комнату персонаж должен выйти из неё следующим действием. Если ему это не удаётся, он умирает.

Когда эта комната открывается, она становится недоступной до конца игры. Положите на неё жетон «Проход закрыт». Если в следующем раунде после выполнения своего последнего действия персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.

Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.

Выберите скрытую комнату в комплексе и поменяйте местами её и Комнату иллюзий (Комната иллюзий остаётся открытой). Откройте эту скрытую комнату, переместите в неё вашего персонажа и примените её эффект, как если бы ваш персонаж вошёл в неё. Если в комплексе не осталось скрытых комнат, ничего не происходит.

Как только персонаж выходит из этой комнаты или робот входит в неё, она активируется и все находящиеся в ней персонажи умирают. После этого Мясорубка становится недоступной. Положите на неё жетон «Проход закрыт».
Войдя в Мясорубку, как и в любую другую красную комнату, роботы уничтожаются.

Если персонаж входит в эту комнату до начала последнего раунда, оставшееся время уменьшается на 1: все жетоны персонажей на счётчике раундов сдвигаются на 1 деление вправо без изменения очерёдности хода.
Если персонаж входит в эту комнату во время последнего раунда, он умирает и оставшееся время не уменьшается.
В обоих случаях после этого уничтожьте Ускоритель, заменив его Пустой комнатой.

СЕЗОН 2

Войдя в эту комнату, перемешайте все свои жетоны действий (включая запланированные в этом раунде) и сложите их в стопку рубашкой вверх. В свой ход возьмите верхний жетон из стопки, выполните его действие, затем сбросьте этот жетон.

Паранойя заканчивается:
в начале следующей фазы планирования, если в стопке не осталось жетонов;
если персонаж вышел из Комнаты паранойи.

Если вы первым действием вышли из Комнаты паранойи, вторым действием вы всё равно должны взять случайный жетон из стопки и выполнить его действие.

Если после первого действия в стопке не осталось жетонов, вторым действием вы ничего не делаете.

- *Если до входа в Комнату паранойи вы запланировали использовать адреналин, то во время розыгрыша адреналина вы можете выбрать любое действие по обычным правилам.*
- *Если вы потеряли жетоны вследствие эффекта карты «Наказание», не замешивайте их в стопку.*
- ***Режим «Подозрение»:** эффект Комнаты паранойи также действует на охранников независимо от того, раскрыты они или нет.*

В состав игры входят 4 жетона «Проход закрыт». Если Затопленная комната или Мясорубка становится недоступна, положите на неё жетон «Проход закрыт». Он остаётся на этих комнатах до конца игры.

Только Эммет может снять эти жетоны своим особым действием (с. 12).

СЕЗОН 2

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Кроме жетонов основных действий («Посмотреть», «Перейти», «Толкнуть» и «Управлять»), у каждого персонажа есть жетон особого действия. Во время фазы планирования игроки выбирают до 2 жетонов действий из 5.

Важно! Особые действия НЕЛЬЗЯ выполнять в Центральной комнате.

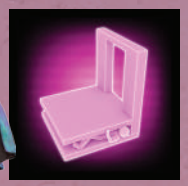
ДЖЕНИФЕР: ПОЗВАТЬ

Переместите в комнату, где вы находитесь, любого персонажа из соседней комнаты. Этот персонаж применяет эффект комнаты, в которой оказался.

***Пояснения**:*

- *Дженифер не может позвать в Затопленную комнату.*
- *Дженифер не может позвать в заблокированную комнату никого, кроме Эммета (см. особое действие Эммета).*
- *Если Дженифер позовёт в Кислотную баню, она умирает.*
- *Дженифер не может позвать роботов и невидимых персонажей (Алису или Брюса).*

АЛИСА: СПРЯТАТЬСЯ



В начале игры Алиса получает свой жетон невидимости.

Алиса прячется до выполнения своего следующего действия, независимо от того, когда оно произойдёт. На это время замените её фигурку жетоном невидимости. Невидимого персонажа нельзя толкнуть, перенести или позвать. Алиса продолжает находиться в комнате, поэтому эффект её комнаты применяется по обычным правилам (Кислотная баня, Мясорубка, Затопленная комната и т. п.). Алиса перестаёт прятаться, как только выполняет другое действие. Замените её жетон невидимости обратно фигуркой.

Пояснения:

- *Алиса может прятаться весь раунд, если это будет её единственным действием.*
- *Карты событий «Наказание», «Паника» и «Перемотка» не действуют на Алису, даже когда она входит в Комнату событий.*

» игнорирует роботов (андроид)

На самом деле Алиса — андроид, поэтому, даже не прячась, она может не позволить роботу толкнуть её. В этом случае робот должен толкнуть другого персонажа, находящегося в той же комнате (если такой есть).

МАКС: ПЕРЕНЕСТИ

Переместите в соседнюю комнату Макса и ещё одного персонажа, находящегося с ним в одной комнате. Оба персонажа применяют эффект комнаты, в которой они оказались. Если нужно сделать выбор, решение принимает Макс. Например, оба персонажа смотрят одну и ту же комнату в Комнате наблюдения, перемещают один раз Подвижную комнату, сдвигают ряд (столбец) комплекса на 1 клетку в Комнате управления и перемещаются в один и тот же Тоннель. При переносе в Кислотную баню Макс выбирает, кто из них умрёт. В Комнате смерти умирают оба персонажа.

Пояснения:

- *Благодаря этому действию оба персонажа могут спастись из Мясорубки.*
- *Если в комнате с Максом никого нет, ничего не происходит.*
- *Робота нельзя перенести.*

ЭММЕТ: 2 ДЕЙСТВИЯ

В начале игры Эммет получает 2 жетона замков.

У Эммета 2 особых действия, представленных 1 жетоном. Переворачивая этот жетон, игрок обязан выбрать и выполнить 1 действие. Если одно из этих действий невозможно выполнить, игрок обязан выполнить другое.

ОТКРЫТЬ КОМНАТУ

Уберите жетон «Проход закрыт» с соседней комнаты, если в ней никого нет. После этого переверните комнату рубашкой вверх.

ЗАБЛОКИРОВАТЬ КОМНАТУ

Положите жетон замка на комнату с Эмметом или на открытую соседнюю комнату. Вы не можете заблокировать голубую комнату. Пока на комнате лежит жетон замка, в неё могут войти только Эммет и роботы. Персонаж, находящийся в заблокированной комнате, может выйти из неё (самостоятельно или с помощью действий других персонажей) или вытолкнуть из неё другого персонажа.

Пояснения:

- *Если оба жетона замков уже использованы и кто-либо выполняет действие «Заблокировать комнату», Эммет решает, с какой комнаты переложить жетон замка, независимо от того, кто выполняет это действие.*
- *Вы не можете положить на комнату 2 жетона замка.*
- *Если Эммет умрёт, уберите из комплекса все жетоны замков (даже если они появились вследствие эффекта карт событий).*

» игнорирует замки (ключ)

Эммет может войти в комнаты, на которых лежит жетон замка. Кроме того, его могут позвать или толкнуть в такую комнату. Он не может войти в недоступные комнаты (с жетоном «Проход закрыт»).

САРА: 2 ДЕЙСТВИЯ

В начале игры Сара получает 2 Пустые комнаты.

У Сары 2 особых действия, представленных 1 жетоном. Переворачивая этот жетон, игрок обязан выбрать и выполнить 1 действие. Если одно из этих действий невозможно выполнить, игрок обязан выполнить другое.

ОТКЛЮЧИТЬ КОМНАТУ

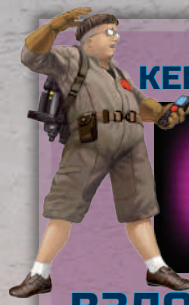
Замените комнату (кроме голубой), в которой находится Сара, Пустой комнатой из запаса Сары. Уберите из игры заменённую комнату.
За игру Сара может отключить не более 2 комнат.

Пояснения:

- *Сара не может отключить голубую комнату.*
- *Сара может отключить Капкан, в который вошла предыдущим действием, и тем самым остаться в живых.*
- *Отключение Зала роботов не уничтожает роботов.*
- *Если Сара отключает Пустую комнату, она всё равно теряет Пустую комнату из своего запаса.*

ОТКЛЮЧИТЬ РОБОТА

Если в комнате с Сарой находится робот, она отключает (уничтожает) его. Если в комнате нет роботов, Сара должна отключить комнату.



КЕВИН «К»: 2 ДЕЙСТВИЯ

У Кевина 2 особых действия, представленных 1 жетоном. Переворачивая этот жетон, игрок обязан выбрать и выполнить 1 действие. Если одно из этих действий невозможно выполнить, игрок обязан выполнить другое.

ВЗЛОМАТЬ КОМПЛЕКС

Поменяйте местами 2 соседние с Кевином комнаты (кроме голубых) вместе с находящимися в них персонажами.

ВЗЛОМАТЬ РОБОТА

Отдайте любому роботу в комплексе приказ «Перейти» или «Толкнуть».

БРЮС: КОПИРОВАТЬ

В начале игры Брюс получает Пустую комнату и свой жетон невидимости.

Брюс может частично использовать особое действие другого персонажа, находящегося в той же или соседней комнате. Иногда может быть доступно несколько вариантов. Если он не может выполнить одно из доступных особых действий, он должен выбрать другое особое действие.

- **Дженифер** — Брюс может позвать персонажа в свою комнату. Если Брюс зовёт Дженифер, она может отказаться переходить. Это действие расходуется независимо от её выбора.
- **Франк** — Брюс может отдохнуть и восстановить адреналин, только если он находится в той же комнате, что и Франк.
- **Макс** — Брюс может перенести персонажа. Он не может перенести Макса.
- **Кевин** — Брюс может взломать робота. Он не может взломать комплекс.
- **Эммет** — Брюс может открыть комнату. Он не может заблокировать комнату.
- **Алиса** — Брюс может спрятаться. Он остаётся видимым для Алисы, и она может его толкнуть.
- **Сара** — Брюс может отключить комнату (используя Пустую комнату, полученную в начале игры). Он не может отключить робота.

Пояснения:

- *Если рядом с Брюсом никого нет, ничего не происходит. Если рядом с ним находятся несколько персонажей, он должен выбрать, чьё особое действие скопировать.*
- *Брюс не игнорирует роботов и замки, как Алиса и Эммет.*

ФРАНК: ОТДОХНУТЬ

Верните свой жетон адреналина, если вы его использовали в предыдущих раундах. Начиная со следующего раунда вы можете его использовать.

Пояснения:

- *Если у вас уже есть адреналин, ничего не происходит.*