

Правила настольной игры

«Комната 25: Второй сезон» (Room-25: Season 2)

Автор игры: Франсуа Рузе (François Rouzé)

Перевод на русский язык: Полина Басалаева, ООО «Игровед» ©

Игра для 1-8 участников от 10 лет

БЕГИ — ВЫЖИВАЙ — СПАСАЙСЯ!

«Приветствую вас, дорогие участники! Вы вновь были выбраны министерством Развлечений для участия в новом сезоне нашего легендарного шоу! Вам выпадет возможность столкнуться с новыми смертельными опасностями, встретить новых сокамерников, поуправлять нашими роботами, обнаружить у себя уникальные способности и привнести в свою жизнь немного адреналина. Но вы должны быть осторожны и сообразительны. Через несколько мгновений наше реалити-шоу будет транслировано по всему миру. Ваша публика ждёт...»

Благодаря чудесам телевидения и нанохирургии, все герои первого сезона выжили — наши участники даже прошли особый курс лечения стероидами... Теперь, благодаря эффекту Адреналина, все персонажи могут осуществить в течение игры одно дополнительное действие.

Также (не без помощи кибертренера) они развили у себя сверхспособности:

У Элис есть термический камуфляж, позволяющий ей стать невидимой и избежать неприятностей. Дженнифер стала настоящим лидером и, кроме того, получила дар предвидения и убеждения. Макс, также известный как Колосс, обрёл невероятную силу и теперь, к своему счастью или несчастью, может нести одного из участников. Кевин (или, как он предпочитает называться, К) взломал пульт управления, позволяющий ему контролировать роботов в соседних комнатах и воздействовать на эти комнаты. Красавчик Франк невероятно быстро восстанавливается. Ученый Эммет раскрыл некоторые из многочисленных тайн Дома и теперь может открывать и закрывать доступ к некоторым комнатам.

Наконец, два новичка присоединились к команде в новом сезоне. Искательница приключений Сара, эксперт в области электронной диверсии, и сумасшедший Брюс, недавно вышедший то ли из психушки, то ли из тюрьмы.

Вам предстоит узнать, на что они способны, в ходе многочисленных командных игр, а также игр по принципу «каждый сам за себя».

Игра на выживание для 1-8 участников с пятью разными режимами игры:

Режим Подозрения (полукооперированный) / режим Команд / режим Соревнования / режим Кооперации / Одиночный режим

«Комната 25» — это авторская игра Франсуа Рузе, вдохновлённая научно-фантастическими фильмами и фильмами ужасов («Куб», «Трон», «Бегущий человек», «Пила»), а также многими реалити-шоу. Авторы иллюстраций и графического оформления — Даниэль Балаж и Камилла Дюран-Кригель.

Чтобы использовать расширение «Второй сезон», позволяющее теперь задействовать до 8 игроков, необходима основная игра.

>> КОМПОНЕНТЫ

- 15 тайлов комнат
- 4 фигурки
- 16 жетонов действия
- 58 карт событий
- 8 жетонов Адреналина
- 18 листов персонажа
- 2 тайла ролей
- 14 маркеров

НОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В этой игре представлено несколько новых функций:

- жетоны Адреналина (см. стр. 2)
- роботы (см. стр. 2)
- карты событий (см. стр. 2 и 8)
- новый Одиночный режим и режим Кооперации (см. стр. 3)
- сверхспособности персонажей (см. стр. 4)
- 10 новых типов комнат (см. стр. 6)
- 8 новых небольших листов со специально отведённой областью для жетона Адреналина и сверхспособности персонажа.



Расположите этот небольшой лист в нижнем правом углу листа вашего персонажа, а лист новой комнаты — слева.

В дополнение к вышеперечисленным предметам к игре прилагается 4 маркера «Вход воспрещён». Поместите этот маркер на закрытую Затопленную комнату или Измельчитель (см. стр. 6). Маркер остаётся там до конца игры. Только сверхспособность Эммета может снять его (см. стр. 4).

АНДРЕНАЛИН

Жетон Адреналина позволяет персонажу осуществить в течение игры одно дополнительное третье действие.

Во время фазы программирования игрок должен решить, использовать ли жетон Адреналина. Если он решает им воспользоваться, то жетон располагается на специально отведённой области на листе персонажа.

Если хотя бы один игрок решил использовать жетон Адреналина, то после осуществлённого Действия разыгрывается ещё один раунд. Каждый игрок, решивший воспользоваться жетоном Адреналина, в порядке очереди разыгрывает одно из четырёх основных действий (Заглянуть, Передвинуться, Толкнуть или Контролировать). Игроки также могут повторить любое уже осуществлённое действие или действие, потерянное из-за штрафа.

Адреналин не позволяет игрокам использовать свои сверхспособности.

Затем жетон Адреналина изымается из игры. Сверхспособность Франка позволяет ему вернуть разыгранный жетон Адреналина.

Примечание:

- *Жетоном Адреналина нельзя воспользоваться после завершения фазы Программирования.*
- *Если персонаж находится в Морозилке, он не может воспользоваться жетоном Адреналина.*
- *Жетон Адреналина действует после фазы Действия, даже если персонаж разыграл всего одно действие за свой ход.*

КАРТЫ СОБЫТИЙ



Карты событий приводят к незамедлительным последствиям, сказывающимся на Доме или персонажах.

Эти карты значительно усложняют игру в режиме Кооперации и Одиночном режиме (см. стр. 3). Они могут и облегчать жизнь игрокам, если в Доме используется одна или две комнаты событий (см. стр. 6).

Карты Событий бывают двух уровней сложности:

- Карт Препятствия больше всего. К ним относятся карты, отвечающие за передвижение Дома, и штрафные карты.
- У Безумных карт больше разновидностей — они предназначены для игры с «Безумным» уровнем сложности, как в Одиночном режиме, так и в Кооперативном. Вы можете играть с Безумными картами и в других режимах, если вы хотите увеличить количество возможных исходов.

Подробнее о картах событий — на стр. 8.

Примечание: Игроки могут в любой момент просматривать сброшенные карты событий.

РОБОТЫ

Роботы появляются в игре после приведения в действие Робоконаты (см. стр. 6). В одном Доме одновременно может находиться не более двух роботов (по одному роботу на Робоконату). Уничтоженные роботы не изымаются из игры — они отправляются в запас.

Роботов можно использовать, чтобы исследовать Дом, но роботы могут ещё и толкать персонажей — по своей воле или нет. Этим ограничиваются их функции. Чтобы активировать роботов, необходимо привести в действие Робоконату или воспользоваться сверхспособностью Кевина. Некоторые карты Событий могут побудить роботов к действиям.

Таким образом, роботы помогают игрокам в режиме Кооперации и в Одиночном режиме и мешают им во всех остальных режимах.

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

У роботов лишь две функции — передвигаться и толкать. Каким роботом управлять, выбирает либо персонаж, оказавшийся в Робоконате, либо Кевин (при помощи своей сверхспособности).

Робот, находящийся в синей комнате (Комната 25, Центральная Комната или комната Ключей), не может толкать.

>> ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

Игрок может передвинуть робота в соседнюю комнату. Если комната закрыта, то требуется её открыть.

Важно:

- Робот ни при каких условиях не может применять эффект комнаты (это правило распространяется на Робоконату, комнату Регенерации, Машину Времени и комнату Ключей). Вращающаяся комната вынуждает его двигаться в одном из двух направлений.
- Оказавшись в красной комнате, робот будет немедленно уничтожен.
- Робот может зайти в закрытую комнату, но не в запретную зону (с жетоном «Вход воспрещён»).

Примечание:

Если робот попадает в Измельчитель или Кислотную Баню, все персонажи в комнате, включая самого робота, погибают.

Робот, открывший Измельчитель или Затопленную комнату, автоматически превращает эту комнату в запретную зону. Роботы могут заходить в закрытые комнаты, но не в запретные зоны.

>> ПРАВИЛА ТОЛКАНИЯ:

Робот может толкнуть персонажа в соседнюю комнату.

Важно! Эту функцию невозможно применить, если робот находится в синей комнате.

Примечание:

Даже робот не может передвигать или толкать другого робота.

Если робот находится рядом с Тюрьмой, заключённый персонаж может переместиться к нему.

Робот не может ни заглянуть в комнату, ни контролировать её.

РЕЖИМ ПОДОЗРЕНИЯ/СОРЕВНОВАНИЯ/КОМАНД

> Режим подозрения: Теперь играть может до 8 игроков.

7 игроков: Играйте 9 раундов. Добавьте 1 тайл Заключённого.

8 игроков: Играйте 8 раундов. Добавьте 2 тайла Заключённого.

Количество сложных комнат возрастает, когда в Доме всего один охранник (см. таблицу). При подготовке к игре с пятью игроками или меньше, необходимо решить, сколько будет охранников (1 или 2) в игре и в соответствии с этим построить Дом.

> Режим соревнования: Теперь в этом режиме может играть до 4 игроков — по два персонажа у каждого.

> Режим команд: Теперь в этом режиме может играть 8 игроков (2 команды по 4 игрока).

> Создайте Дом на ваш вкус. Чтобы игра была сбалансированной, рассмотрите следующие комбинации, в зависимости от режима игры:

КОМНАТЫ	Режим Подозрения с 1 охранником (4-5 игроков)	Режим Подозрения с 2 охранниками (5-8 игроков)	Режим Соревнования или режим Команд
СИНИЕ	Центральная комната + Комната 25		
ЗЕЛЕННЫЕ	5 (на выбор)	1 комната Регенерации + 1 Робоконата + 5 (на выбор)	1 комната Регенерации + 5 (на выбор)
ЖЕЛТЫЕ	1 комната Радиопомех + 7 (на выбор)	1 комната Радиопомех + 7 (на выбор)	2 Тюрьмы + 5 (на выбор)
КРАСНЫЕ	2 комнаты смерти + 1 Машина Времени + 7 (на выбор)	1 комната Смерти + 2 Измельчителя + 5 (на выбор)	2 комнаты Смерти + 8 (на выбор)

Внимание: Не забывайте при подготовке к игре чередовать Рабокомнаты с Зонами выхода, такими как комната Наблюдения.

ПРИМЕР ДОМА С 1 ОХРАННИКОМ ПРИ ИГРЕ В РЕЖИМЕ ПОДОЗРЕНИЯ

- **5 зеленых комнат:** 1 Рабокомната, 2 Тоннеля, 1 комната Наблюдения, 1 комната Регенерации
- **8 желтых комнат:** 1 комната Радиопомех, 2 комнаты Событий, 2 Вращающиеся комнаты, 1 Зеркальная комната, 1 Тюрьма, 1 Водоворот
- **10 красных комнат:** 2 комнаты Смерти, 1 Машина Времени, 2 Измельчителя, 2 комнаты Паранойи, 1 комната Иллюзий, 1 Кислотная Баня, 1 Ловушка, 1 Затопленная комната

ПРИМЕР ДОМА С 2 ОХРАННИКАМИ ПРИ ИГРЕ В РЕЖИМЕ ПОДОЗРЕНИЯ

- **7 зеленых комнат:** 2 Рабокомнаты, 3 Тоннеля, 1 комната Наблюдения, 1 комната Регенерации
- **8 желтых комнат:** 1 комната Радиопомех, 1 комната Событий, 1 Зеркальная комната, 1 Вращающаяся комната, 1 Тюрьма, 1 Водоворот, 1 Тёмная комната, 1 Морозилка
- **8 красных комнат:** 1 комната Смерти, 2 Измельчителя, 1 комната Паранойи, 1 комната Иллюзий, 1 Кислотная Баня, 1 Ловушка, 1 Затопленная комната

РЕЖИМ КООПЕРАЦИИ И ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Теперь эти режимы стали ещё труднее. Вот несколько отклонений от основных правил игры:

>> УСЛОВИЯ ВЫИГРЫША:

ВСЕ персонажи должны сбежать из Дома до того, как истечёт время. Если один из персонажей умирает, то игра считается проигранной.

Вы не можете сбежать через Комнату 25, если комната Ключей не была приведена в действие ранее одним из персонажей (см. комната Ключей на стр. 7).

>> ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Количество раундов зависит от количества игроков:

- 4 персонажа (1, 2 или 4 игрока) = 8 раундов
- 5 персонажей (5 игроков) = 7 раундов
- 5 персонажей (3 или 6 игроков) = 6 раундов

>> ИГРА

Если вы любите трудности, то мы рекомендуем Безумный уровень сложности. Если вы предпочитаете более контролируемую и менее сложную игру, то выбирайте обычный уровень сложности.

ОБЫЧНЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ:

- Отложите Безумные карты Событий.
- Во всех раундах, **КРОМЕ последнего**: ПЕРЕД каждой фазой программирования, вытяните 2 карты Событий (или больше, если так указано на картах) и разыграйте их.

БЕЗУМНЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ:

- В режиме Кооперации: играйте без жетонов-напоминалок (в одиночном режиме продолжайте использовать жетоны-напоминалки).
- Играйте без жетонов Адреналина.
- Используйте в игре Безумные карты событий.
- Во всех раундах, **КРОМЕ последнего**: ПОСЛЕ фазы программирования, вытяните 1 карту Событий до того, как первый игрок осуществит своё первое действие, и разыграйте её. Вытяните ещё одну карту до того, как первый игрок осуществит своё второе действие, и тоже разыграйте её.

>> СТРОИМ ДОМ

Уберите один из Водоворотов. При игре в одиночном режиме, также уберите комнату Радиопомех и Зеркальную комнату.

КОМНАТЫ	ОБЫЧНЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	БЕЗУМНЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ
СИНИЕ	Центральная комната + Комната 25 + Комната ключей	
ЗЕЛЕННЫЕ	2 Тоннеля + 1 Робокомната + 1 Пустая комната	2 Тоннеля + 1 Робокомната
ЖЕЛТЫЕ	2 Вращающиеся комнаты + 5 (на выбор или произвольно вытянутых)	2 Вращающиеся комнаты + 5 (на выбор или произвольно вытянутых)
КРАСНЫЕ	2 комнаты Смерти + 1 Машина Времени + 8 (на выбор или произвольно вытянутых)	2 комнаты Смерти + 1 Машина Времени + 1 комната Паранойи + 8 (на выбор или произвольно вытянутых)

ПРИМЕР ДОМА ПРИ ИГРЕ В РЕЖИМЕ КООПЕРАЦИИ ПРИ ОБЫЧНОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ

- **4 зеленые комнаты:** 2 Тоннеля, 1 Робокомната, 1 Пустая комната
- **7 желтых комнат:** 2 Вращающиеся комнаты, 1 Водоворот, 1 Зеркальная комната, 2 Тёмные комнаты, 1 комната Радиопомех
- **11 красных комнат:** 2 Кислотных Бани, 2 Затопленные комнаты, 2 Ловушки, 2 комнаты Смерти, 1 Машина Времени, 2 Измельчителя

СВЕРХСПОСОБНОСТИ

Теперь у каждого персонажа есть своя сверхспособность.

Эта сверхспособность представлена для каждого персонажа на специальном жетоне, который добавляется к их четырём основным действиям (Заглянуть, Передвинуть, Толкнуть и Контролировать). Во время фазы Программирования, каждый игрок выбирает два жетона из имеющихся пяти.

Важно: Сверхспособности не могут быть применены в Центральной комнате или при использовании жетона Адреналина.

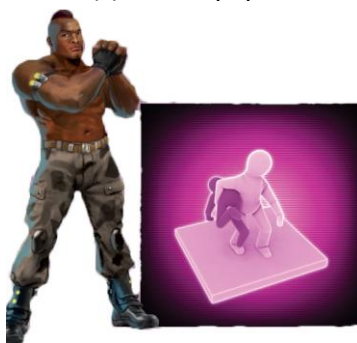


ДЖЕННИФЕР: ПОЗОВИТЕ

Передвиньте соседнего персонажа (на ваш выбор) в комнату, где вы находитесь. Этот персонаж испытывает на себе эффект комнаты, в которой он оказался.

Пояснения:

- Дженнифер не может позвать другого персонажа в Затопленную комнату.
- Дженнифер не может позвать другого персонажа в закрытую комнату (см. Сверхспособность Эммета).
- Если Дженнифер зовет другого персонажа в Кислотную Баню, то из игры выбывает она.
- Дженнифер не может позвать робота или скрытого персонажа (Элис или Брюса).



МАКС: НЕСИТЕ

Передвиньте любого другого персонажа из комнаты, в которой находится Макс, вместе с Максом.

Как Макс, так и персонаж, которого он несёт, оба испытывают на себе эффект комнаты. Если требуется сделать выбор, то его делает Макс. Например, оба персонажа смотрят на один и тот же тайл комнаты в комнате Наблюдения, Ходячая комната перемещается лишь один раз, комната Контроля позволяет передвинуть только один ряд комнат, оба персонажа попадают в один и тот же Тоннель, и оба персонажа умирают в комнате Смерти. Оказавшись в Кислотной Бане, Макс выбирает, кто из персонажей выбывает из

игры.

Пояснения:

- С этой Сверхспособностью оба персонажа могут выжить, вместе выбравшись из Измельчителя.
- Это действие будет утрачено, если в комнате никого не окажется на момент его применения.
- Макс не может нести робота.



ФРАНК: ВОССТАНАВЛИВАЙТЕСЬ

Вы можете вернуть свой жетон Адреналина, если вы им уже воспользовались. Вы сможете вновь запрограммировать его, когда снова наступит ваш ход.

Пояснение: Эта способность не действует, если вы ещё не использовали ваш жетон Адреналина.



ЭММЕТ: 2 СПОСОБНОСТИ

В начале игры Эммет получает два Запирающих жетона.

У Эммета есть две Сверхспособности (программируемые одним и тем же жетоном). Он делает свой выбор, когда раскрывает действие. Если, когда настает время, Эммет не может воспользоваться одной из своих способностей, то он должен применить другую из них.

ПОВТОРНАЯ АКТИВАЦИЯ

Если в соседней комнате никого нет, возьмите с тайла этой комнаты жетон «Вход воспрещён». Затем переверните тайл комнаты лицевой стороной вниз.

ДОСТУПА НЕТ

Поместите Запирающий жетон на соседнюю открытую НЕ синюю комнату. Пока жетон остается на месте, эта комната закрыта для всех, кроме Роботов и самого Эммета. Персонаж, оказавшийся в закрытой комнате, может её покинуть (добровольно или вынужденно) или вытолкнуть другого персонажа наружу.

Пояснения:

- Если два Запирающих жетона уже помещены на тайлы комнат, а это действие будет вновь разыграно, то Эммет решает, с какого замка перемещать жетон (независимо от того, какой из персонажей осуществляет действие).
- Вы не можете поместить два Запирающих жетона на тайл одной и той же комнаты.

- Если Эммет выбывает из игры, то все Запирающие жетоны убираются из Дома (даже те, которые были размещены вследствие карты Событий «Доступа нет»).

>> ИММУНИТЕТ ПРОТИВ ЗАМКОВ (ПАРОЛЬ)

Эммет может входить в закрытые комнаты с помощью Запирающего жетона. Также его может позвать или толкнуть туда другой персонаж. Он не может входить в запретные зоны (комнаты с жетоном «Вход воспрещён»).



ЭЛИС: ПРЯЧЬТЕСЬ

В начале игры Элис получает «Скрывающий» жетон (с пластмассовым основанием).

Элис становится невидимой до своего следующего действия, независимо от того, в какой момент игры это происходит. На это время замените её фигурку «Скрывающим» жетоном. Скрытого персонажа нельзя толкнуть, позвать или вынести из комнаты. Комната, в которой находится Элис, не считается пустой, а эффекты этой комнаты применяются как обычно (Кислотная Баня, Измельчитель, Затопленная комната и т. д.)

Персонаж становится видимым, как только совершает действие. Замените «Скрывающий» жетон Элис на её обычную фигурку.

Пояснения:

- Элис может оставаться невидимой в течение всего хода, если она не осуществляет других действий.
- Карты Событий «Штраф», «Паника» и «Перемотка» никак не влияют на неё, даже если она попадает в комнату Событий.

>> ИММУНИТЕТ ПРОТИВ РОБОТОВ (АНДРОИД)

На самом деле, Элис — андроид. Даже когда Элис видима, робот не может её толкнуть, если она сама этого не пожелает.



САРА: 2 СПОСОБНОСТИ

В начале игры Сара получает две пустые комнаты.

У Сары есть две сверхспособности (программируемые одним и тем же жетоном). Она делает свой выбор, когда раскрывает действие. Если, когда настает время, Сара не может воспользоваться одной из своих способностей, то она должна применить другую из них.

САБОТИРОВАТЬ КОМНАТУ

Замените НЕ синюю комнату, в которой находится Сара, одной из её пустых комнат. Тайл замещённой комнаты сбрасывается.

Сара может саботировать до 2 комнат за игру.

Пояснения:

- *Саботаж не сработает, если Сара находится в синей комнате.*
- *Сара может саботировать Ловушку, в которую она попала в результате своего предыдущего разыгранного действия. В таком случае она не погибает.*
- *Саботаж Робоконаты не уничтожает робота, но и не позволяет новому роботу вступить в игру, если предыдущий был уничтожен.*
- *Если Сара саботирует Пустую комнату, она всё равно теряет одну из своих Пустых комнат.*

САБОТИРОВАТЬ РОБОТА

Сара уничтожает робота, находящегося с ней в одной комнате. Если в её комнате нет робота, то она должна вместо этого саботировать комнату (см. выше).



КЕВИН «К»: 2 СПОСОБНОСТИ

У Кевина есть две Сверхспособности (программируемые одним и тем же жетоном). Он делает свой выбор, когда программирует действие. Если, когда настает время, Кевин не может воспользоваться одной из своих способностей, то он должен применить другую из них.

ВЗЛОМАТЬ ДОМ

Поменяйте местами две НЕ синие комнаты, смежные с комнатой, в которой находится Кевин (вне зависимости от того, пустые они или нет).

ВЗЛОМАТЬ РОБОТА

Отдайте любому роботу в Доме команду «ПЕРЕДВИНУТЬСЯ» или «ТОЛКНУТЬ». Если в игре нет ни одного робота, то эта способность бесполезна.



БРЮС: ПОДРАЖАЙТЕ

В начале игры Брюс получает Пустую комнату и свой собственный «Скрывающий» жетон (с пластмассовой основой).

Брюс может частично использовать Сверхспособности других персонажей, находящихся с ним в одной комнате или комнатах, перпендикулярно смежных с ней. Так, иногда у него может быть несколько опций. Если одна из них недоступна, то он **ДОЛЖЕН** выбрать

другую.

Подражая другому персонажу, Брюс может использовать следующие эффекты:

- **Дженнифер:** Брюс может подражать способности «Позови». Этот эффект нельзя использовать против Элис, если она сама этого не пожелает. Действие разыгрывается вне зависимости от её решения.
- **Франк:** Брюс может подражать способности Франка восстанавливаться, только если Франк находится в той же комнате, что и Брюс.
- **Макс:** Брюс может подражать способности Макса нести других персонажей, но не может нести самого Макса.
- **Кевин:** Брюс может подражать только способности Кевина взламывать роботов. Он не может взломать Дом.
- **Эммет:** Брюс может подражать только способности Эммета «Повторная активация». Он не может закрывать комнаты.
- **Элис:** Брюс может подражать способности Элис становиться невидимой. При этом он остается видимым для самой Элис, которая может его толкать.
- **Сара:** Брюс может подражать способности Сары саботировать комнату только один раз (используя пустую комнату, которую он получил в начале игры). Он не может саботировать робота.

Пояснения:

- *Подражание не работает, если, когда настает время, поблизости нет других персонажей. Если рядом находится сразу несколько персонажей, то Брюс принимает решение, чьей способности подражать.*
- *У Брюса нет иммунитета, как у других персонажей («Андроид» или «Пароль»).*

НОВЫЕ КОМНАТЫ



РОБОКОМНАТА

«Ваш новый лучший друг ждёт вас с распростертыми объятиями...»

Персонаж, попавший в эту комнату, должен осуществить одно из следующих двух действий:

Если в Доме нет ни одного Робота, поместить робота в эту комнату. Отдать приказ любому из роботов в Доме (независимо от их

местонахождения). Роботу можно приказать либо Передвинуться, либо Толкнуть (см. стр. 2).

Важно: Робот не может применить эффект комнаты (включая Робокомнату, комнату Регенерации, Машину Времени и комнату Ключей) — ни случайно, ни нарочно. Исключения: Вращающаяся Комната, Измельчитель и Затопленная комната.

При попадании в красную комнату, робот будет немедленно уничтожен.



ЗЕРКАЛЬНАЯ КОМНАТА

«Взгляните на себя в зеркало! Паршиво выглядите...»

Отдайте свой жетон Адреналина. Если вы запрограммировали для этого хода другие действия, то они отменяются. Ваш ход прерывается. Вы сможете запрограммировать свои действия во время следующей фазы программирования.

Пояснения:

Если вы уже воспользовались своим жетоном Адреналина, а в этом ходу у вас не запрограммировано других действий, то эта комната не оказывает на вас никакого эффекта.

Благодаря своей способности, Франк может вернуть свой жетон Адреналина.

О комнате Паранойи и Зеркальной комнате: Персонаж, испытывающий на себе эффект комнаты Паранойи, теряет свой жетон Адреналина, но не свои оставшиеся действия, поскольку они ещё не были запрограммированы.



КОМНАТА СОБЫТИЙ

«Не знаю, в чем тут дело, но раздается звук, и Дом вновь начинает движение.»

Вытяните карту из колоды карт Событий и разыграйте её. Если эффект применим к одному или более персонажам (например, в случае «штрафных» карт), то эффект испытывает на себе только ваш персонаж.

Если на карте указан символ «Выберите другую карту», то выберите другую карту и примените её.

О красных картах Событий: Перемешайте их с другими картами Событий, ТОЛЬКО если вы играете с Безумным уровнем сложности в режиме Кооперации или в одиночном режиме или же если все игроки при подготовке к игре согласились их использовать.



ТОННЕЛЬ

«Превосходно, молекулярный транспортёр... но работает ли он?»

Эта комната обладает таким же эффектом, как и Тоннель из основной игры, но если все три Тоннеля открыты, то игрок сам выбирает, в какой из двух других Тоннелей отправится его персонаж.

Аналогично, если персонажа толкнули или позвали в Туннель, а два других Тоннеля открыты, то игрок может выбрать, в какой из Тоннелей отправится его персонаж.



МАШИНА ВРЕМЕНИ

«К сожалению, наш эфир подходит к концу. Торопитесь!»

Если персонаж попадает в эту комнату до последнего раунда, то обратный отсчёт сокращается на 1 раунд — все маркеры хода должны быть передвинуты вперед на одно деление, не изменив существующего порядка ходов.

Если персонаж попадает в эту комнату во время последнего раунда, то комната обладает иным эффектом. Этот персонаж выбывает из игры, а обратный отсчёт остается прежним.

В обоих случаях, Машина Времени убирается и заменяется Пустой комнатой.



ИЗМЕЛЬЧИТЕЛЬ

«Подождите меня! Кажется, стена только что подвинулась!»
«ШМЯК!»

Когда персонаж покидает эту комнату, или же когда в неё заходит робот, он приводит Измельчитель в действие. Любой другой персонаж, находящийся в комнате, умирает, а комната остается закрытой до конца игры. Поместите на тайл этой комнаты жетон «Вход воспрещён».

Как и в случае со всеми красными комнатами, любой робот, попавший в эту комнату, будет немедленно уничтожен.



КОМНАТА РАДИОПОМЕХ

«Связь прервалась — пожалуйста, оставайтесь на своих местах, пока мы пытаемся восстановить связь.»

Пока персонаж находится в этой комнате, игроки не могут обмениваться информацией о программировании и уровне опасности комнат.



КОМНАТА КЛЮЧЕЙ

«Мои поздравления! Полдела сделано!»

Эта комната используется только в режиме Кооперации и Одиночном режиме.

Оказавшись в комнате ключей, персонаж приводит её в действие. Замените тайл комнаты Ключей на Пустую комнату. Вы не можете сбежать из дома через Комнату 25, пока это не будет сделано.



КОМНАТА РЕГЕНЕРАЦИИ

«Рад видеть вас целыми и невредимыми!»

Оказавшись в комнате Регенерации, персонаж приводит её в действие в том случае, если хотя бы один персонаж уже выбыл из игры. Если ни один персонаж не умер, то комната Регенерации не активируется, когда в неё попадает персонаж. Она просто остаётся открытой.

Если комната была приведена в действие, то все выбывшие из игры персонажи возвращаются в Центральную комнату. Сразу после этого комната Регенерации самоуничтожается.

Игроки, чьи персонажи вернулись в игру, смогут запрограммировать их действия в начале следующего раунда.

Переверните маркеры хода этих персонажей изображением черепа вниз. Если их маркеры хода были убраны с игрового поля, поместите их так, чтобы они ходили первыми, дабы не нарушить существующую последовательность ходов.



ВРАЩАЮЩАЯСЯ КОМНАТА

«Есть всего два выхода. По мне, так решение очевидно!»

Когда робот или один из персонажей попадают во Вращающуюся комнату, поверните тайл этой комнаты так, чтобы коридор совпадал с комнатой, откуда этот робот/персонаж только что пришел.

Эта комната представляет собой вращающийся коридор с двумя выходами (вместо обычных четырёх).

Персонаж, находящийся в этой комнате может только Передвинуться, Заглянуть или Толкнуть через выходы коридора. Расположение коридора не оказывает влияние на другие способности и действие Контролировать.

Пояснения:

- Если персонажа позвали в эту комнату (Дженнифер или Брюс), коридор располагается по направлению комнаты, куда персонажа позвали.
- Роботы не испытывают на себе эффект Вращающейся комнаты.

О Соседних комнатах: Все четыре комнаты, расположенные вокруг Вращающейся комнаты всё ещё считаются соседними относительно неё. Например, Брюс может подражать персонажам в этой комнате, если он находится в одной из окружающих её четырёх комнат, даже если коридор не соединяется с его комнатой.



КОМНАТА ПАРАНОИИ

«Глупцы! Вы думали, это всего лишь игра?»

При попадании вашего персонажа в эту комнату, перемешайте все свои жетоны действия (включая разыгранные в этом ходу) и сложите их лицевой стороной вниз в одну стопку. Когда настанет ваш ход, возьмите один жетон сверху стопки, разыграйте это действие и сбросьте жетон.

Паранойя заканчивается на новой фазе программирования, если ваша стопка с действиями закончилась или если вы покинули комнату Паранойи. Если ваш персонаж покинул комнату Паранойи в качестве своего первого действия, вы всё ещё должны осуществить второе действие этого раунда.

Если ваш персонаж разыграл свой последний жетон действия в качестве своего первого действия, то он не осуществляет второго действия.

Пояснение: Если игрок запрограммировал свой Адреналин, он может выбрать то действие, которое он хочет, и не должен выбирать его наугад из колоды.

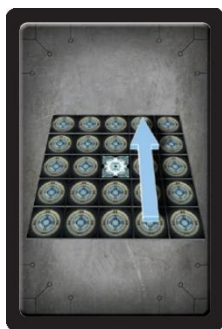
Режим Подозрения: Охранники также испытывают на себе эффект комнаты Паранойи,

независимо от того, разоблачены они или нет.

Если вы расстались с некоторыми своими жетонами из-за штрафной карты Событий, не смешивайте их с другими жетонами.

ОПИСАНИЕ КАРТ СОБЫТИЙ

КАРТЫ ПРЕПЯТСТВИЯ



>> ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ДОМА

Передвиньте ряд, отмеченный на карте специальной ячейкой (как действие «Контролировать»).

Карты, передвигающие Дом, нужно читать и раздавать в одном и том же порядке в течение всей игры. Назначьте одного из игроков ответственным за это, а ряды всегда передвигайте относительно этого игрока.

Дополнительные символы:



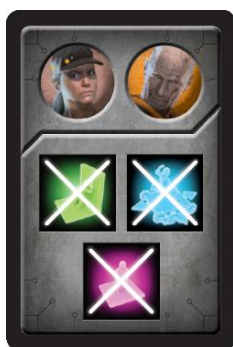
Получите двойной эффект (передвиньте ряд на две комнаты).



Вытяните ещё одну карту и разыграйте её.



Пока игроки разыгрывают действия, каждая карта, отвечающая за передвижение Дома, приносит один жетон «Контролировать», который изымается в конце раунда. Один и тот же ряд не может быть передвинут в противоположных направлениях в течение одного хода. Если карта противоречит этому правилу, то игроки её игнорируют.



>> ШТРАФ

Оба персонажа, изображённые на каточке, теряют до конца игры один из следующих жетонов Действия: «Заглянуть», «Контролировать» или «Сверхспособность». Они не могут выполнять это действие до конца игры.

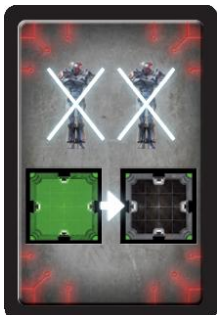
Если жетон был запрограммирован, но не разыгран, то игрок также теряет это действие.

Пояснения:

- Один и тот же персонаж может получить несколько Штрафных карточек и потерять несколько Действий.

- Если игрок вытягивает эту карту, приводя в действие комнату Событий (см. стр. 6), только они испытывают на себе эффект комнаты (даже если они не изображены на карте).

БЕЗУМНЫЕ КАРТЫ



>> НАРУШЕНИЕ ЭНЕРГОСНАБЖЕНИЯ

Все роботы уничтожены, а все зелёные комнаты заменяются Пустыми комнатами (даже если в них уже кто-то находится).

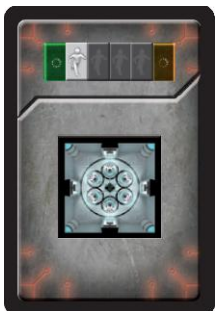


>> РАДИОПОМЕХИ

Карта помещается у всех на виду до конца хода.

Режим Кооперации: Игроки не могут переговариваться в течение всего раунда. Они не могут сообщать друг другу никакую информацию (в том числе речью, письмом или жестами).

Одиночный режим: все жетоны-напоминалки убираются с игрового поля, новые жетоны-напоминалки не могут размещаться на игровом поле до начала следующего раунда.



>> ПЕРЕМОТКА

Первый игрок помещает своего персонажа в Центральную комнату. Их запрограммированные действия остаются без изменений.

На Элис этот эффект не распространяется.



>> РОБОТ

Если персонаж первого игрока находится в красной или синей комнате, то эта карта не имеет никакого воздействия.

В противном случае робот перемещается в комнату, в которой находится первый игрок (или помещается туда, если в игре нет ни одного Робота). Затем этот робот толкает персонажа первого игрока в соседнюю жёлтую комнату на его выбор (если таковой имеется).



>> ЧАСОВАЯ БОМБА

Карта «Часовая бомба» помещается у всех на виду до конца хода.

Если эта карта появляется во второй раз, то все персонажи, находящиеся в красных комнатах, умирают.



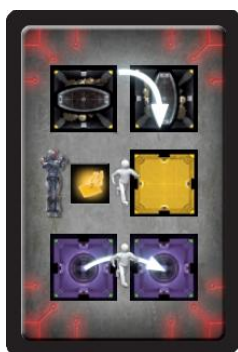
>> ДОСТУПА НЕТ

Первый игрок помещает Запирающий жетон на соседнюю открытую НЕ синюю комнату. Только Эммет может попасть в эту комнату. Если Запирающих жетонов не осталось, то Эммет должен передвинуть один из жетонов, уже расположенных на игровом поле.



>> НЕПРИГОДНЫЕ КОМНАТЫ

Все комнаты указанного на карте цвета (зелёный, жёлтый или красный), в которых никого нет, переворачиваются лицевой стороной вниз. Любые жетоны, размещённые на этих комнатах, возвращаются их владельцам.



>> ХАОС

Вращающаяся комната поворачивается на 90°.

Персонажи, находящиеся в одной комнате с роботом, перемещаются в соседнюю жёлтую комнату на их выбор (если таковой имеется).

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



>> УСКОРЕНИЕ

Во время своего хода персонаж, использующий действие Контроля, передвигает выбранный им ряд на две комнаты в любом направлении.



>> ПАНИКА

Первый игрок применяет следующий эффект к своему персонажу:

Франк: Жетон Адреналина Франка сбрасывается, но Франк ещё может его вернуть.

Дженнифер: Если Дженнифер находится в жёлтой комнате, то все персонажи в соседних комнатах устремляются к ней. Если же она находится в комнате любого другого цвета, карта не имеет никакого воздействия.

Кевин: Кевин меняет местами две любые соседние комнаты (кроме открытых синих). Если в одной или нескольких комнатах кто-то есть, то переставлены должны быть именно эти комнаты (если это возможно).

Эммет: Эммет помещает Запирающий жетон на ту комнату, в которой он находится. Если он находится в синей комнате, то ничего не происходит.

Макс: Макс переносит всех персонажей из комнаты, в которой он находится, в соседнюю жёлтую комнату на свой выбор. Если по соседству нет ни одной жёлтой комнаты, ничего не происходит.

Сара: Сара заменяет НЕ синюю комнату, в которой она находится, на одну из своих пустых комнат. Если у неё не осталось ни одной пустой комнаты, карта не имеет никакого воздействия.

Брюс: Брюс вталкивает всех персонажей, находящихся с ним в одной комнате, в соседнюю жёлтую комнату на его выбор. Если по соседству нет ни одной жёлтой комнаты, то ничего не происходит.

Элис: Ничего не происходит.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!