

ROOM-25

RUN - SURVIVE - ESCAPE

PRZETRWANIE - UCIECZKA - WOLNOŚĆ

W niedalekiej przyszłości, program typu *reality show* o nazwie Room 25 przekroczy wszystkie granice dobrego smaku mając na celu zwiększenie oglądalności oraz zaszokowanie widzów. Uczestnicy programu zostaną zamknięci w specjalnie skonstruowanym budynku składającym się z 25 pomieszczeń, w którym za każdymi drzwiami czai się zagadka i niebezpieczeństwo. Będą musieli sobie zaufać i podjąć współpracę w celu odnalezienia tytułowego Pokoju 25 i ucieczki z budynku. Więźniów obserwują jednak strażnicy, którzy mają za zadanie uniemożliwić im ucieczkę wszelkimi dostępnymi środkami.

„Drodzy uczestnicy, zostaliście wybrani przez Ministerstwo Rozrywki do udziału w naszym wspaniałym show, które oglądają miliony widzów na całym świecie i to w wysokiej rozdzielczości obrazu. Walcicie o przetrwanie, gdyż na ucieczkę macie bardzo mało czasu. I nie zapomnijcie o uśmiechu – jesteście w telewizji!”

PRZYGOTOWANIE

„Uczestnicy! Oto wasze pół minuty chwaly: kim jesteście i skąd do nas przybywacie?”

- ➔ Każdy gracz wybiera postać (postacie nie różnią się między sobą niczym innym, jak tylko wyglądem) i otrzymuje związane z nią elementy gry:
 - 1 figurkę
 - 4 żetony akcji (Ruch, Obserwacja, Wypchnięcie, Sterowanie)
 - 1 znacznik kolejności
 - 1 znacznik przypomnienia
 - 1 kartę postaci
- ➔ Połóżcie planszę na stole stroną odpowiednią dla wybranego trybu rozgrywki do góry:
 - PODEJRZLIWOŚĆ, RYWALIZACJA lub DRUŻYNA: strona z 10 turami
 - KOOPERACJA lub SOLO: strona z 8 turami
- ➔ Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który jako ostatni oglądał program *reality show*. Połóżcie znacznik kolejności ostatniego gracza (czyli siedzącego po prawej stronie gracza rozpoczynającego) na polu -10/-8 tur na planszy. Następnie, w kolejności przeciwej do ruchu wskazówek zegara,



Semi-kooperacyjna gra dla 1 – 6 graczy.

Room 25 jest oryginalną grą autorstwa François Rouzé, inspirowaną kinem science fiction, a w szczególności filmami Cube, Tron i Uciekinier. Figurki postaci także są wzorowane na bohaterach filmowych.

Ilustracje i oprawa graficzna: Daniel Balage i Camille Durand-Kriegel.

» ZAWARTOŚĆ

- 32 kafelki pomieszczeń
 - 1 dwustronna plansza: strona „8 tur” strona „10 tur”
 - 6 żetonów ról: 2 żetony strażników i 4 żetony więźniów
 - 6 znaczników Sterowania
- Dla każdej postaci:**
- 1 figurka
 - 4 żetony akcji
 - 1 znacznik przypomnienia
 - 1 znacznik kolejności
 - 1 karta postaci

każdy gracz kładzie swój znacznik na lewo od znacznika ostatniego gracza. Tym samym, znacznik pierwszego gracza staje się pierwszym w rzędzie.

KONSTRUKCJA BUDYNKU

Obszar rozgrywki przedstawia 25 pomieszczeń uformowanych w kwadrat. Bez względu na wybrany tryb rozgrywki, postępujcie wedle poniższych reguł w celu przygotowania planszy.

- ➔ Wybierzcie układ budynku zależnie od trybu gry i stopnia trudności (patrz: *Konstrukcja budynku* na końcu instrukcji).
- ➔ Połóżcie Pokój Centralny (Central Room) pośrodku stołu.
- ➔ Odlóżcie na bok Pokój Video (Vision chamber) oraz tytułowy Pokój 25 (Room 25).
- ➔ Potasujcie 22 pozostałe pomieszczenia i połóżcie 12 z nich zakrytych na stole, tak jak pokazano na rysunku.
- ➔ Następnie dołóżcie Pokój Video oraz Pokój 25 do pozostałych 10 kafelków, potasujcie wszystkie razem i uzupełnijcie kwadrat do wymiarów 5 x 5. Na początku gry, Pokój 25 jest zatem ukryty pośród pomieszczeń znajdujących się wzdłuż linii brzegowych planszy. Pomieszczenia, które uzupełniły kwadrat stanowią tzw. Strefy Wyjścia.



POCZĄTKOWA WSKAZÓWKA

Wszyscy gracze dysponują na początku rozgrywki jedną wskazówką. Podczas pierwszej tury, przed pierwszą fazą Programowania, każdy gracz w ukryciu podgląda jedno z pomieszczeń sąsiadujących (poziomo albo pionowo) z Pokojem Centralnym.

Uwaga: każdy gracz podgląda JEDNO pomieszczenie bez względu na przyjęty tryb rozgrywki.

PRZEBIEG GRY

Zależnie od trybu gry, rozgrywka trwa 8 lub 10 tur.

Każda tura składa się z 3 faz:

- 1. **PROGRAMOWANIE** (każdy gracz wybiera 2 akcje)
- 2. **AKCJE** (gracze w określonej kolejności wykonują swoją pierwszą akcję, a następnie, w tej samej kolejności, drugą)
- 3. **ODLICZANIE** (zmiana kolejności graczy – odliczenie jednej tury)

1. PROGRAMOWANIE

Każdy gracz wybiera dwie akcje, których żetony kładzie zakryte na swojej karcie postaci w przeznaczonych do tego miejscach.

Kolejność akcji jest bardzo ważna. Akcja znajdująca się na górze będzie wykonywana wcześniej niż akcja znajdująca się na dole.

Pozostałe 2 akcje należy odłożyć na bok, aby uniknąć pomyłki.

Uwaga: jako że wybór dokonywany jest w ukryciu, gracze wybierają swoje akcje równocześnie.

Gracz może zdecydować się na wybór tylko jednej akcji. W takim przypadku umieszcza jej żeton pomiędzy dwoma polami programowania. Podczas fazy Akcji będzie miał wybór, czy zagrać tę akcję w trakcie pierwszej rundy akcji, czy drugiej (patrz: niżej).



2. AKCJE

- ➔ Pierwszy gracz ujawnia swoją pierwszą akcję (umieszczoną na górze) i natychmiast wprowadza ją w życie.
- ➔ Następnie, postępując zgodnie z kolejnością graczy, pozostali gracze wykonują swoje pierwsze akcje.
- ➔ Druga runda akcji przebiega w analogiczny sposób.

Każda zaprogramowana akcja MUSI zostać wykonana, nawet jeśli miałaby zadziałać przeciwko graczowi, który ją wybrał. Jeśli jakaś akcja nie może zostać wykonana, przepada (np. akcja Wypchnięcia w momencie, gdy gracz jest w pomieszczeniu sam).

3. ODLICZANIE

Po rozpatrzeniu wszystkich zaprogramowanych akcji tura dobiega końca:

- ➔ Każdy gracz bierze z powrotem do ręki swoje żetony (akcje wykorzystane podczas bieżącej tury mogą zostać ponownie wykorzystane w przyszłej).
- ➔ Pierwszy gracz staje się teraz graczem ostatnim poprzez przesunięcie swojego znacznika kolejności na koniec rzędu, tym samym odliczając kolejną turę. Gracz siedzący po jego lewej stronie staje się nowym graczem rozpoczynającym.
- ➔ Należy głośno ogłosić liczbę tur pozostałych do końca gry.



UCIECZKA Z BUDYNKU

Aby uciec z budynku gracze muszą:

- zlokalizować Pokój 25
- dotrzeć do niego
- przesunąć go do jednej ze Stref Wyjścia (patrz: str.1)
- użyć akcji Sterowania w celu wypchnięcia go poza budynek, gdy wszyscy więźniowie znajdują się w środku. NIE MA MOŻLIWOŚCI ucieczki w pojedynkę.

Uwaga: Niezależnie od trybu rozgrywki, gracze mogą wypchnąć Pokój 25 poza budynek nawet wtedy, gdy znajdują się w nim przeciwnicy (włączając w to strażników).

ALARM!

„Super, odnaleźliście wyjście! Przyspieszyć odliczanie! Zostało wam tylko 5 tur zanim budynek zostanie zniszczony.”

W trybie gry trwającym 10 tur (Podjeźrzliwość, Rywalizacja i Drużyna), jeśli któraś z postaci wejdzie do Pokoju 25 w jednej z 5 pierwszych tur, aktywuje alarm! Natychmiast przesunie znaczniki kolejności graczy w taki sposób, aby ostatni gracz znalazł się na polu 5. tury.



OPIS AKCJI



➔ OBSERWACJA

Wybierz jedno z pomieszczeń sąsiadujących z lokacją Twojej postaci i w ukryciu podglądnij treść kafelka.

Odłóż zakryty kafelek na miejsce.

Możesz podać innym graczom wskazówki na temat poziomu bezpieczeństwa tego pomieszczenia, ale **NIE MOŻESZ** pokazać im kafelka, ani zdradzić nazwy pomieszczenia.



➔ WYPCHNIĘCIE

Przesuń postać znajdującą się w tym samym pomieszczeniu co Twoja postać do sąsiedniego pomieszczenia.

Twoja postać pozostaje na miejscu, natomiast wypchnięta postać natychmiast

wprowadza w życie efekt działania pomieszczenia, do którego została wypchnięta.

Jeśli pomieszczenie było zakryte, zostaje ujawnione.

Wyjątek: Jest absolutnie **ZABRONIONE** wypychanie postaci z Pokoju Centralnego, ale jest możliwe wypchnięcie postaci do niego.

» » ZNACZNIKI PRZYPOMNIENIA

Każdy gracz dysponuje jednym znacznikiem przypomnienia, z którego może skorzystać w dowolnym momencie swojej tury, dodatkowo oprócz swoich akcji. Może umieścić znacznik na jednym z zakrytych pomieszczeń jako przypomnienie (z dowolnego powodu) i pozostawia go na nim do momentu, aż pomieszczenie to zostanie odkryte. Po odzyskaniu znacznika, gracz może użyć go ponownie.



Ważne: pomieszczenia są uważane za sąsiadujące z lokacją postaci, jeśli przylegają pionowo lub poziomo do pomieszczenia, w którym postać się znajduje (a nie po skosie).



➔ RUCH

Przesuń swoją postać do sąsiedniego pomieszczenia.

Jeśli jest ono zakryte, ujawnij je.

Pomieszczenie pozostaje odkryte już do końca gry.

Po wejściu do pomieszczenia, natychmiast wprowadź w życie efekt jego działania (patrz: str. 6)

Efekt danego pomieszczenia zostaje aktywowany za każdym razem, gdy wchodzi do niego jakaś postać.



➔ STEROWANIE

Przesuń rząd / kolumnę pomieszczeń zawierającą to, w którym znajduje się Twoja postać o jedną pozycję w wybranym przez siebie kierunku. W rezultacie, wszystkie pomieszczenia w danym rzędzie / kolumnie przesuną się o jedną pozycję w tym samym kierunku, natomiast postacie pozostają w pomieszczeniach, które zajmowały i przesuwać się wraz z nimi.

Pomieszczenie z końca rzędu / kolumny zostaje wypchnięte poza budynek i należy je przenieść na początek przesuwanej rzędu / kolumny (patrz niżej).



Następnie, weź znacznik Sterowania i połóż go obok rzędu / kolumny, które przesunąłeś tak, aby strzałka wskazywała kierunek przesunięcia.



1. wyjątek: Pokój Centralny **NIGDY** się nie przesuną, zawsze pozostaje w samym centrum budynku. Z tego względu, **NIE MOŻNA** akcją Sterowania przesunąć rzędu / kolumny zawierających Pokój Centralny.

2. wyjątek: Dany rząd / kolumna może w trakcie jednej tury zostać kilkakrotnie przesunięta, ale zawsze w **TYM SAMYM** kierunku.

TRYBY ROZGRYWKI

"Pokój 25 jest dobry dla każdego - folgujemy wszystkim zachciankom. Wybierz preferowany tryb rozgrywki!"

Room 25 oferuje 5 trybów rozgrywki:

- Podejrzliwość (4 - 6 graczy)
- Kooperacja (2 - 6 graczy)
- Rywalizacja (2 - 3 graczy)
- Drużyna (4 lub 6 graczy)
- Solo (1 gracz)

W każdym trybie celem więźniów jest ucieczka z budynku przed zakończeniem odliczania (czyli przed końcem ostatniej tury).

TRYB PODEJRZLIWOŚCI

➔ (od 4 graczy)

➔ Strona planszy: 10 tur

"Drodzy uczestnicy, jesteście zamknięci w niebezpiecznym labiryncie, z którego musicie uciec. Ale to nie wszystko! Nasza wytrenowana ekipa strażników zrobi wszystko, aby wam ten cel uniemożliwić. Czy to nie wspaniałe?!"

» » CEL

WSZYSTYCY więźniowie muszą dotrzeć do Pokoju 25 i wypchnąć go poza budynek. Celem strażników jest uniemożliwienie więźniom ucieczki wszelkimi metodami, łącznie z eliminacją.

» » PRZEBIEG GRY

Gra przebiega wedle zasad przedstawionych na str. 2 – 3, z następującymi zmianami:

» » PODZIAŁ RÓL: STRAŻNICY I WIĘŹNIOWIE

4 graczy: potasujecie 4 żetony więźniów i 1 żeton strażnika.

5 lub 6 graczy: potasujecie 4 żetony więźniów i 2 żetony strażników.

Uwaga: W przypadku rozgrywki 4- i 5-osobowej tasuje się o jeden żeton więcej niż wynosi liczba graczy, tym samym zostawiając wątpliwości co do liczby strażników w grze. W grze 4-osobowej może się zdarzyć, iż nie będzie w ogóle strażników.

Rozdajcie graczom zakryte żetony ról. Po obejrzeniu treści swojej roli gracze odkładają je zakryte przed sobą. Ewentualne nadmiarowe żetony odłóżcie do pudełka nie patrząc na ich treść.

» » UJAWNIE NIE SIĘ STRAŻNIKÓW

Strażnik może ujawnić swoją tożsamość w dowolnym momencie swojej tury.

Począwszy od kolejnej tury i już do końca rozgrywki, nie będzie musiał programować swoich akcji. Gdy nadchodzi jego kolej, wybiera jedną z akcji, kładzie jej żeton na karcie i natychmiast ją wykonuje. W drugiej rundzie nie może jednak wykorzystać tej samej akcji.

» » UJAWNIE NIE SIĘ WIĘŹNIÓW

Więźniowie NIE MOGĄ pod żadnym pozorem ujawnić swojej tożsamości w czasie rozgrywki, za wyjątkiem wyjątkowych sytuacji opisanych poniżej.

» » ZDJĘCIE MASKI

W dowolnym momencie gry, jeśli bezwzględna większość postaci znajduje się w Pokoju 25, nieobecni w nim gracze MUSZĄ natychmiast ujawnić swoją tożsamość.

» » WARUNKI ZWYCIĘSTWA

WIĘŹNIOWIE wygrywają:

- Jeśli WSZYSTYCY więźniowie znajdują się w Pokoju 25 i wypchną go poza budynek akcją Sterowania przed zakończeniem odliczania.
- Jeśli tylko jeden więzień zostanie zabity lub nie dotrze do Pokoju 25 na czas, pozostali mogą nadal uciec, ale TYLKO podczas OSTATNIEJ TURy odliczania.

STRAŻNICY wygrywają:

- Jeśli dwóch więźniów zostanie zabitych.
- Jeśli więźniom nie uda się uciec przed zakończeniem odliczania.

» » ŚMIERĆ POSTACI

Jeśli ginie postać, utrzymuje swoją tożsamość w sekrecie.

Jeśli jednak ginie druga postać, to pierwsza postać, która zginęła UJAWNIA swoją tożsamość.

- Jeśli pierwsza postać jest strażnikiem, gra toczy się dalej.
- Jeśli pierwsza postać jest więźniem, druga postać MUSI ujawnić swoją tożsamość.
- Jeśli druga postać jest strażnikiem, gra toczy się dalej.
- Jeśli druga postać jest więźniem, gra kończy się wygraną strażników.

TRYB DRUŻYNOWY

➔ (4 lub 6 graczy)

➔ Strona planszy: 10 tur

"Drodzy uczestnicy, zostaliście wybrani do pojedynku drużyn. To mój ulubiony tryb, gdyż wszystkie chwytły są dozwolone!"

» » CEL

Gracze dzielą się na dwie drużyny. Wszyscy gracze są więźniami.

Pierwsza drużyna, która ucieknie z budynku lub wyeliminuje wszystkich przeciwników, wygrywa grę.



» » PRZYGOTOWANIE

4 graczy: Członkowie drużyny wybierają parę postaci wedle zasad opisanych dla trybu kooperacji (patrz: *Tryb kooperacji - Przygotowanie*).

6 graczy: Członkowie drużyny wybierają 3 postacie, po jednej z każdym rodzajem podstawki (1 postać na okrągłej podstawie, jedna na kwadratowej i jedna na krzyżowej) i rozdzielają je pomiędzy siebie.

Gracze dwóch drużyn siadają wokół stołu naprzemiennie (np. A1, B1, A2, B2, A3, B3).

» » PRZEBIEG GRY

Gra przebiega wedle zasad opisanych na str. 2 - 3.

Na początku rozgrywki ustalcie, czy członkowie drużyny mogą się ze sobą porozumiewać i jeśli tak, to na jakich zasadach.

» » WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Drużyna, która jako pierwsza ucieknie w PEŁNYM składzie wygrywa grę.

Jeśli postać zostanie wyeliminowana, jej drużyna może wygrać jedynie poprzez ucieczkę w ostatniej turze gry.

Jeśli żadna z drużyn nie ucieknie przed ukończeniem odliczania, wygrywa drużyna z większą liczbą swoich członków w Pokoju 25.

TRYB KOOPERACJI

⇒ (2 – 6 graczy)

⇒ Strona planszy: 8 tur

„Drodzy uczestnicy, zdecydowaliście trzymać się razem, czego wam niniejszym gratuluję. W dowód uznania, producenci postanowili dać wam 20% rabatu na... czas, jaki macie na ucieczkę!”

» » CEL

Wszyscy więźniowie grają razem, nie ma strażników. Jednakże, gracze mają tylko 8 tur, aby odnaleźć Pokój 25 i wypchnąć go poza budynek.

» » PRZYGOTOWANIE

Dla 2 i 3 graczy:

Każdy gracz wybiera parę postaci.

- Naukowiec (Scientist) i Oferma (Nerd)
- Elegancik (Dude) i Lalunia (Bimbo)
- Olbrzym (Colossus) i Dziewczynka (Little Girl)

Figurki z tej samej pary mają identyczny kształt podstawy (koło, kwadrat, krzyż).

Po ustaleniu gracza rozpoczynającego, postępujcie wedle wskazówek w sekcji Przygotowanie dotyczących kolejności graczy (str. 1) z następującym wyjątkiem: przeprowadźcie dwie rundy rozstawiania znaczników kolejności, aby znaczniki postaci należące do tego samego gracza nie leżały obok siebie.

Dla 4 - 6 graczy:

Postępujcie wedle wskazówek w sekcji Przygotowanie na str. 1.

» » PRZEBIEG GRY

Gra toczy się wedle reguł opisanych na str. 2 – 3. Gracz kieruje swoimi dwoma postaciami niezależnie od siebie (każda postać dysponuje 4 żetonami akcji itp.).

» » WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gracze odnoszą PEŁNE ZWYCIĘSTWO, jeśli WSZYSTKIE postacie dotrą do Pokoju 25 i uciekną z budynku przed zakończeniem odliczania.

Gracze odnoszą CZĘŚCIOWE ZWYCIĘSTWO, jeśli tylko jedna postać zostanie wyeliminowana.

W momencie, gdy wyeliminowanych zostanie więcej postaci, więźniowie natychmiast przegrują.

TRYB RYWALIZACJI

⇒ (2 – 3 graczy)

⇒ Strona planszy: 10 tur

„Drodzy uczestnicy, nasi strażnicy są na urlopie... Co za pech! Będziecie zatem walczyć między sobą o to, które z was ucieknie z budynku. Już zacieramy ręce!”

» » CEL

Każdy gracz kieruje 2 więźniami. W grze nie ma strażników.

Gracze grają przeciwko sobie. Gracz, który jako pierwszy ucieknie z budynku obiera swoimi postaciami lub wyeliminuje przeciwników, zostanie zwycięzcą.

» » PRZYGOTOWANIE

Postępujcie wedle wskazówek w sekcji Przygotowanie w rozdziale *Tryb kooperacji* dla 2 i 3 graczy.

» » WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gracz wygrywa:

- Jeśli jako pierwszy wyprowadzi z budynku obie swoje postacie.
- Jeśli jego drużyna jest ostatnią przy życiu.
- Jeśli jedna z postaci gracza została wyeliminowana, druga postać gracza może nadal uciec, ale tylko w ostatniej turze gry.

TRYB SOLO

⇒ (1 gracz)

⇒ Strona planszy: 8 tur

„Drodzy uczestnicy, tworzycie jeden symbiotyczny organizm. Jedną myśl w jednym wspólnym umyśle: będziesz tym jedynym!”

» » CEL

Gracz kieruje czterema więźniami używając żetonów akcji na bieżąco, bez programowania. Celem gry jest ucieczka z budynku przed upływem ósmej tury.

» » WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Wygrywasz, jeśli WSZYSTCY więźniowie znajdują się w Pokoju 25 i uciekną w nim z budynku.

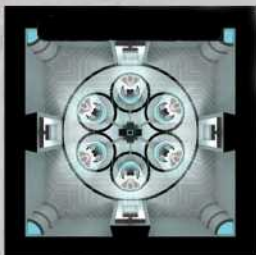
Jeśli chociaż jeden z więźniów zostanie wyeliminowany, przegrywasz.

Przegrywasz także w sytuacji, gdy przed końcem 8 tury Twój więźniowie nie zdołają uciec.

OPIS POMIESZCZEŃ

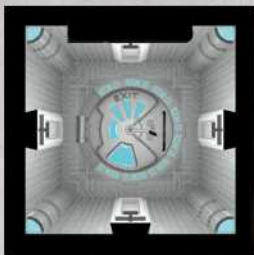
Poziom niebezpieczeństwa pomieszczenia określa jego kolor

zielone = bezpieczne / żółte = przeszkody / czerwone = śmiertelne niebezpieczeństwo



„Jesteś w centrum budynku. Przykro mi, ale agresja jest tu niedozwolona”

Pomieszczenie, w którym wszyscy gracze rozpoczynają grę. Dozwolone są jedynie akcje Obserwacji oraz Ruchu. To pomieszczenie nie może zostać przesunięte, pozostaje w centrum przez cały czas trwania gry.



„Jeśli nie jesteś sam, jesteś bliski zwycięstwa! Dołącz do mnie na scenie, wejdź w krąg światła, jesteś sławny!”

Pomieszczenie wyjścia. Gdy wszyscy więźniowie znajdują się w środku, jeden z nich musi użyć akcji Sterowania i wypchnąć pokój poza budynek.



„Powróćcie do sektora numer jeden! Szybko!”

Przenieś figurkę swojej postaci do Pokoju Centralnego.



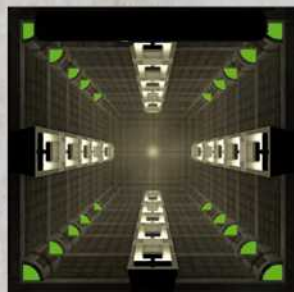
„Ile ekranów video! Świetnie, to dobry moment na użycie swojego znacznika przypomnienia.”

Obejrzyj dowolne zakryte pomieszczenie w budynku i odłóż je zakryte z powrotem.



„Kocham twój styl! Właśnie aktywowałeś śmiertelną pułapkę! 5-4-3...”

W swojej kolejnej akcji musisz opuścić to pomieszczenie. W przeciwnym wypadku, zostaniesz boleśnie wyeliminowany.



„Uważaj, ten pokój się trząsie! I... zaraz ruszy!”

Umieść swoją postać w tym pomieszczeniu po jego ujawnieniu. Następnie, weź kafelek wraz z figurką i zamień miejscami z dowolnym zakrytym pomieszczeniem na planszy. Pomieszczenie to pozostaje zakryte. Jeśli wszystkie pomieszczenia są już odkryte, Ruchomy Pokój nie ma żadnego efektu.



„Wspaniale! Maszyneria i mnóstwo kontrolki! Wyglądasz niezwykle kusząco z tymi umorusanymi dłońmi...”

Przesuń wybrany rząd / kolumnę (za wyjątkiem tych zawierających Pokój Centralny) w dowolnym kierunku o jedną pozycję, tak jak w przypadku akcji Sterowania (zobacz: Akcje – Sterowanie).



„Niesamowicie! Transporter molekularny... ale czy zadziała?”

Jeśli bliźniaczy pokój został już odkryty, przesuń tam swoją postać. Jeśli nie jest odkryty, nic się nie dzieje.



„Superancko, pusty pokój! Trzeba cieszyć się przerwą.”

To pomieszczenie jest puste i nie ma żadnego efektu.



„Mój ulubiony pokoił! raczej nie doczekasz drugiego sezonu programu...”

Kiedy wchodzisz do tego pomieszczenia, natychmiast giniesz.



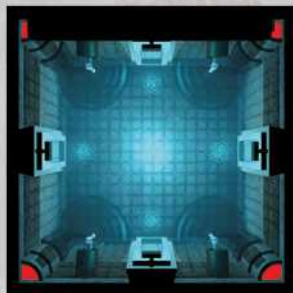
„Cela zamknięta od zewnątrz... Mam nadzieję, że twoi przyjaciele są w pobliżu?”

Możesz opuścić to pomieszczenie tylko przechodząc na postać znajdującą się w sąsiednim pokoju LUB przechodząc do Pokoju Centralnego, jeśli sąsiaduje z Cielą, gdy chcesz ją opuścić.



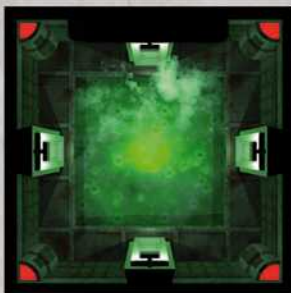
„Pokój twoich marzeń... Albo przynajmniej takim się zdaje.”

Natychmiast zamień miejscami Pokój Iluzji z dowolnym zakrytym pomieszczeniem na planszy. Odkryj to drugie pomieszczenie i umieść w nim swoją postać oraz zastosuj jego efekt. Tym samym, Pokój Iluzji zmienia miejsce, ale zawsze pozostaje odkryty. Jeśli wszystkie pomieszczenia są odkryte, Pokój Iluzji nie ma efektu.



„Wstrzymaj oddech, napływa woda! Gdybym był tobą, to bym uciekał.”

Zaraz po wejściu, pomieszczenie zamyka się od wewnątrz stając się niedostępne dla graczy. (Już do końca gry nikt nie może do niego wejść.) Jeśli na koniec swojej przyszłej tury (po obu rundach akcji), Twoja postać nadal przebywa w tym pomieszczeniu, tonie.



„Kąpiel w kwasie. W pojedynkę jest bardzo przyjemnie, ale jeszcze lepiej w towarzystwie!”

Gdy w pomieszczeniu znajdują się dwie postacie, postać, która znalazła się w nim wcześniej, zostaje natychmiast wyeliminowana.



„To, co mi się podoba w tej komorze to temperatura. Wiecie, o czym mówię?”

Gdy znajdujesz się w tym pomieszczeniu, w fazie Programowania możesz zaplanować tylko jedną akcję.



„Widzę ciemność! Cudownie, idealne okoliczności, aby wystrzyć sobie zmysł dotyku... Pod warunkiem oczywiście, że ma się na to czas.”

Gdy gracz znajduje się w tym pomieszczeniu, nie może używać akcji Obserwacji.

UKŁAD BUDYNKU

Sprawdźcie poniższe zestawienia. Oprócz Pokoju Centralnego i Pokoju 25, weźcie 23 pomieszczenia odpowiadające wybranemu trybowi gry i poziomowi trudności.

Następnie przejdźcie do sekcji *Konstrukcja budynku* na str. 1.

8 x Puste pomieszczenie (Empty Chamber)	2 x Cella (Prison Cell)
2 x Ciemny pokój (Dark Chamber)	2 x Pokój bliźniaczy (Twin Chamber)
2 x Komora chłodu (Cold Chamber)	1 x Pokój wideo (Vision Chamber)
2 x Pokój pułapka (Trapped Chamber)	1 x Sterownia (Control Chamber)
2 x Zalana komora (Flooded Chamber)	1 x Pokój iluzji (Illusion Chamber)
2 x Kąpiel w kwasie (Acid Bath)	1 x Ruchomy pokój (Moving Chamber)
2 x Pokój z wirami (Vortex Room)	1 x Pokój Centralny (Central Room)
2 x Komora śmierci (Mortal Chamber)	1 x Pokój 25 (Room 25)

➔ **Dla graczy zaawansowanych:** Aby wprowadzić do gry więcej urozmaicenia, możecie sami wybrać pokoje, z których skonstruujecie budynek oraz/lub możecie grać bez użycia znaczników przypomnienia. **Uwaga:** Nie zalecamy gry z dwoma *Pokojami z wirami* RAZEM z dwoma *Komorami śmierci*.

POCZĄTKUJĄCY



EKSPERT: TRYB RYWALIZACJI



EKSPERT: TRYB PODEJRZLIWOŚCI

