

ROOM-25

БЕГИ, ЧТОБЫ ВЫЖИТЬ

В недалёком будущем реалии-шоу «Комната 25» ломает все стереотипы в погоне за рейтингами и любовью зрителей. Участники помещаются в комплекс из 25 комнат, заполненных ловушками. Чтобы выжить и спастись, им придётся работать сообща и полагаться друг на друга. Впрочем, порой некоторые из участников оказываются охранниками и пытаются помешать спасению всеми доступными средствами...

“ПРИВЕТСТВУЮ ВАС, ДОРОГИЕ УЧАСТНИКИ! МИНИСТЕРСТВО РАЗВЛЕЧЕНИЙ ВЫБРАЛО ВАС ДЛЯ УЧАСТИЯ В НАШЕМ ВЕЛИКОЛЕПНОМ ШОУ! МИЛЛИОНЫ ЛЮДЕЙ БУДУТ ПРИСТАЛЬНО СЛЕДИТЬ ЗА КАЖДЫМ ВАШИМ ШАГОМ, ПОКА ВЫ ПЫТАЕТЕСЬ ВЫЖИТЬ В НАШЕМ СМЕРТЕЛЬНОМ КОМПЛЕКСЕ! ПАНИКЕ НЕ ПОДАВАЙТЕСЬ, ОРГАНИЗОВАННО СПАСАЙТЕСЬ! МЫ НАЧИНАЕМ! НЕ ЗАБЫВАЙТЕ УПЫВАТЬСЯ – ВАС СНИМАЮТ!”

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

“УЧАСТНИКИ, ВОТ И ВАША МИНУТА СЛАВЫ! КТО ВЫ И ЧЕМ ЗАНИМАЕТЕСЬ?”

Каждый игрок выбирает себе персонажа (у персонажей нет особых способностей, так что различия исключительно косметические) и берёт соответствующие компоненты:

- 1 фигурка
- 4 жетона действия (Двигаться, Заглядывать, Толкать, Управлять)
- 1 жетон хода
- 1 жетон-напоминалка
- 1 лист персонажа

Положите двустороннее поле отсчёта вверх стороной, соответствующей выбранному режиму игры:

- Подозрение, Соперничество, Командная игра: сторона «10 ходов»
- Сотрудничество или Соло-режим: сторона «8 ходов»

Игрок, последним смотревший реалии-шоу, становится первым игроком. Жетон хода последнего игрока (сидящего справа от первого игрока) помещается на поле -10/-8, в зависимости от выбранной стороны поля отсчёта. Затем все остальные игроки размещают свои жетоны слева от уже положенных, следуя против часовой стрелки от последнего игрока. Таким образом, жетон первого игрока оказывается первым в ряду.

Полукооперативная игра для 1 - 6 игроков

«Комната 25» - игра, созданная Франсуа Рузе под впечатлением от научно-фантастических фильмов, в частности «Куб», «Трон» и «Бегущий человек». Фигурки персонажей также создавались по мотивам кинофильмов. Иллюстрации и графика созданы Даниэлем Балаге и Камиллой Дюран-Кригел.

КОМПОНЕНТЫ

- 32 тайла комнат
- 1 двустороннее поле отсчёта: сторона «8 ходов» и сторона «10 ходов»
- 6 жетонов ролей: 2 жетона охранников и 4 жетона заключённых
- 6 жетонов управления

Для каждого персонажа:

- 1 фигурка · 4 жетона действий · 1 жетон-напоминалка · 1 жетон хода
- 1 лист персонажа

ПОСТРОЕНИЕ КОМПЛЕКСА

Игровое поле представляет собой квадратный Комплекс, состоящий из 25 комнат. Вне зависимости от выбранного режима игры следуйте инструкциям по сборке игрового поля:

- Выберите Комплекс (состав комнат), в котором хотите играть, в зависимости от режима игры и уровня сложности (подробнее можно прочитать на обратной стороне буклета с правилами)

- Разместите Центральную Комнату в центре стола.

- Отложите Комнату Слежения и Комнату 25 в сторону.

- Замешайте остальные 22 комнаты и положите 12 из них рубашкой вверх.



- Затем добавьте Комнату Слежения

и Комнату 25 к оставшимся

10, перемешайте и

выложите на стол,

сформировав квадрат 5 на

5. Таким образом, в

начале игры Комната 25

остаётся скрытой на

одном из краёв

игрового поля. Угловые места, на которые выложены

последние 12 тайлов – Зоны Выхода.

Зоны выхода



СТАРТОВАЯ ПОДСКАЗКА

Все игроки получают стартовую подсказку. В течение первого хода, перед первой фазой Планирования, каждый из игроков втайне от остальных смотрит на одну комнату, прилегающую (не по диагонали) к Центральной Комнате, и кладёт её назад рубашкой вверх.

Предупреждение: каждый игрок может посмотреть только ОДНУ комнату, вне зависимости от режима игры.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В зависимости от выбранного режима игра состоит из 8 или 10 ходов.

Каждый ход имеет три фазы:

- **ПЛАНИРОВАНИЕ** (каждый игрок выбирает два действия)
- **ДЕЙСТВИЕ** (игроки по очереди осуществляют выбранные действия, сперва все осуществляют первое, потом - второе)
- **ОТСЧЁТ** (жетон хода передвигается, и меняется порядок хода)

1. ПЛАНИРОВАНИЕ

Каждый игрок выбирает два действия и кладёт их на соответствующие места на листе своего персонажа. Порядок действий важен, действие, расположенное сверху, будет разыграно первым. Оставшиеся действия отложите в сторону, чтобы они не мешали.



Примечание: Поскольку выбранные действия должны оставаться в секрете, все игроки выбирают действия одновременно.

Можно запланировать только одно действие, в таком случае оно располагается между ячейками планирования. В фазу Действия игрок может выбрать, сыграет он действие как первое или как второе (см. ниже).

2. ДЕЙСТВИЕ

- Первый игрок открывает своё первое действие (то, что расположено сверху) и немедленно разыгрывает его.
- Далее все игроки разыгрывают своё первое действие, в соответствии с очередностью хода, до тех пор, пока не будут разыграны все первые действия.
- Второе действие разыгрывается точно так же, по очереди.

Каждое из запланированных действий ДОЛЖНО быть осуществлено, даже если игроку это невыгодно. Если действие выполнить нельзя, оно пропадает (например, если игрок планировал кого-то толкнуть, но остался в комнате один).

3. ОТСЧЁТ

Когда разыграны все действия, ХОД ЗАКАНЧИВАЕТСЯ:

- Каждый игрок забирает все жетоны действий в руку (любое действие, сыгранное в этом ходу, может быть использовано в следующем)
- Первый игрок становится последним, его жетон перемещается в конец ряда жетонов на поле отсчёта, таким образом совершая обратный отсчёт. Первым игроком становится игрок, чей жетон оказался первым в ряду.
- Громко объявляется количество оставшихся ходов.



ПОБЕГ ИЗ КОМПЛЕКСА

Для того, чтобы спастись, персонажам нужно:

- Найти Комнату 25
- Зайти в неё
- Передвинуть её в одну из Зон Выхода (см. стр. 1).
- Использовать действие «Управление», чтобы выдвинуть Комнату 25 за пределы Комплекса, когда все заключённые находятся в ней. Сбежать в одиночку НЕВОЗМОЖНО.

Примечание: Вне зависимости от режима игры, заключённые могут выдвинуть комнату за пределы Комплекса, даже если противники (в том числе, охранники) также находятся в ней.

ТРЕВОГА!

“ПОТРАСАЮЩЕ! ТЫ НАШЁЛ ВЫХОД! УСКОРИТЬ ОТСЧЁТ! ДО РАЗГЕРМЕТИЗАЦИИ ОСТАЛОСЬ 5 ХОДОВ.”

При игре на стороне «10 ходов» (режимы Подозрение, Соперничество, Командная игра), в случае, если один из персонажей входит в Комнату 25 в течение первых пяти ходов, активируется тревога. Немедленно передвиньте жетоны игроков таким образом, чтобы жетон последнего оказался на отметке «-5» поля отсчёта.



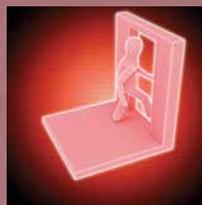
ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Важно: Соседние комнаты – комнаты, граничащие с комнатой, в которой находится персонаж, по вертикали и по горизонтали (не по диагонали)



ЗАГЛЯНУТЬ

Выберите и посмотрите любую закрытую соседнюю комнату, затем положите её на место рубашкой вверх. Вы можете намекнуть остальным об уровне опасности, но ни показывать, ни говорить её название нельзя.



ДВИГАТЬСЯ

Передвиньте персонажа в соседнюю комнату. Если она закрыта, поверните её лицевой стороной вверх. Открытая комната остаётся открытой до конца игры.

Сразу же после входа примените эффект комнаты (см. стр. 6). Эффект комнаты применяется всякий раз, когда в неё заходит персонаж.



ТОЛКАТЬ

Передвиньте персонажа, находящегося с вами в одной комнате, в соседнюю. Ваш персонаж остаётся на месте, а на персонажа, которого толкнули, применяется эффект той

комнаты, в которой он оказался. Если комната была закрыта, она открывается.

Исключение: КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО выталкивать персонажей из Центральной Комнаты, но толкать персонажей в Центральную Комнату можно.



УПРАВЛЯТЬ

Передвиньте ряд комнат, в котором расположена комната, в которой вы находитесь, в выбранном вами направлении (по горизонтали или вертикали). Весь ряд смещается на одну

комнату в одном направлении, все персонажи, находящиеся в комнатах, перемещаются вместе с ними. Комната в конце ряда, оказавшаяся за пределами Комплекса, перемещается в конец ряда, который двигался (см. ниже).



После передвижения комнат, возьмите жетон Управления и положите его рядом с тем рядом, который вы только что передвинули, указывая стрелкой направление передвижения.



1 исключение: Центральная Комната НЕ МОЖЕТ БЫТЬ перемещена и всегда остаётся в центре. Таким образом, НЕВОЗМОЖНО использовать действие Управлять, чтобы передвинуть центральный ряд.
2 исключение: В один и тот же ход несколько игроков могут подвинуть один и тот же ряд, но ТОЛЬКО В ТОМ ЖЕ НАПРАВЛЕНИИ, в котором он был передвинут в первый раз на этом ходу.



РЕЖИМЫ ИГРЫ

«КОМНАТА 25 – ИГРА ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО, РЕЖИМЫ НА ЛЮБОЙ ВКУС! ДЕЛАЙТЕ ВЫБОРЫ!»

У Комнаты 25 есть 5 режимов игры:

- 1 Подозрение (4-6 игроков)
- 2 Сотрудничество (2-6 игроков)
- 3 Соперничество (2, 3 игрока)
- 4 Командная игра (4, 6 игроков)
- 5 Соло-режим (1 игрок)

В каждом режиме главная задача заключённых – сбежать до завершения отсчёта (конца последнего хода).

ПОДОЗРЕНИЕ

- (От 4-х игроков)

- Двустороннее поле отсчёта: сторона «10 ходов»

«ДОРОГИЕ УЧАСТНИКИ, ВЫ ЗАПЕРТЫ В ОПАСНОМ ЛАБИРИНТЕ, ИЗ КОТОРОГО ВАМ ПРЕДСТОИТ ВЫБРАТЬСЯ, НО ЭТО ЕЩЁ НЕ ВСЁ. СРЕДИ ВАС ЕСТЬ ОХРАННИКИ, КОТОРЫЕ ПОМОГУТ ВАМ ОСТАТЬСЯ В ЛАБИРИНТЕ НАВСЕГДА! ЧУДЕСНО, НЕ ТАК ЛИ?»

ЦЕЛЬ

ВСЕ заключённые ДОЛЖНЫ достичь Комнаты 25 и выдвинуть её за пределы Комплекса. Охранникам предстоит предотвратить побег любыми способами, включая физическое устранение участников.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Идентичен описанному на страницах 2-3, однако есть некоторые изменения.

РОЛИ: ОХРАННИКИ И ЗАКЛЮЧЁННЫЕ

4 игрока: Замешайте 4 жетона заключённых и 1 жетон охранника

5 или 6 игроков: Замешайте 4 жетона заключённых и 2 жетона охранников.

Примечание: Для 4 и 5 игроков число жетонов на 1 больше, чем число участников, это оставляет простор для сомнений относительно количества охранников, причём в игре на четверых охранника может не оказаться вовсе.

Раздайте каждому игроку по жетону роли. После того, как все игроки посмотрели свои роли (никому их не показывая), жетон следует положить перед собой рубашкой вверх, а оставшиеся жетоны убрать обратно в коробку, не смотря на них.

РАЗОБЛАЧЕНИЕ ОХРАННИКА

Охранник может раскрыть свою роль в любой момент своего хода. Начиная со следующего хода и до конца игры охранник не планирует свои действия.

Когда наступает его очередь, он выбирает жетон действия и немедленно исполняет его. Одно и то же действие нельзя играть дважды в один ход.

РАЗОБЛАЧЕНИЕ ЗАКЛЮЧЁННОГО

Заключённый НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ не может раскрыть свою роль, кроме как в ситуациях, описанных ниже.

СРЫВ ПОКРОВОВ

В любой момент игры, если большинство персонажей находится в Комнате 25, участники, не достигшие её, ОБЯЗАНЫ немедленно раскрыть свои роли.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Заключённые побеждают, когда:

- ВСЕ заключённые находятся в Комнате 25 и успешно выдвигают её за пределы Комплекса до завершения отсчёта.
- Если один (и только один) участник погиб или не успел достичь Комнаты 25 вовремя, остальные могут спастись ТОЛЬКО НА ПОСЛЕДНЕМ ХОДУ.

Охранники побеждают, когда:

- Погибли двое заключённых.
- Заключённые не успели сбежать до завершения отсчёта.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Если персонаж погибает, он сохраняет свою роль в тайне. Когда погибает второй персонаж, первый ДОЛЖЕН раскрыть свою роль.

- Если первый погибший – охранник, игра продолжается.
- Если первый погибший – заключённый, второй погибший ДОЛЖЕН раскрыть свою роль.
- Если он охранник, игра продолжается.
- Если он заключённый, игра завершается победой охранников.

КОМАНДНАЯ ИГРА

- (4 или 6 игроков)

- Двустороннее поле отсчёта: сторона «10 ходов»

«ДОРОГИЕ УЧАСТНИКИ, ВАМ ПРЕДСТОИТ КОМАНДНАЯ СХВАТКА! ПОМНИТЕ, ПОБЕДИТЕЛЕЙ НЕ СУДЯТ!»

ЦЕЛЬ

Игроки формируют две команды, каждый игрок выбирает одного персонажа. Первая команда, покинувшая Комплекс или уничтожившая всех оппонентов, побеждает.



Охранник



Заклучённый

ПОДГОТОВКА

4 игрока: Союзники выбирают двух персонажей по правилам, описанным в режиме «Сотрудничество» (см. Режим «Сотрудничество» - Подготовка).

6 игроков: Союзники берут себе по три персонажа с разными формами подставки (1 с круглой, 1 с квадратной и 1 с крестовидной).

Игроки рассаживаются таким образом, чтобы члены одной команды сидели через одного (А1, Б1, А2, Б2, А3, Б3).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игровой процесс описан на страницах 2-3.

Перед началом игры определитесь, могут ли союзники общаться между собой, и если да, то как именно.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Первая команда, которая спаслась ПОЛНЫМ СОСТАВОМ, побеждает.

Если персонаж погибает, его команда может спастись только на последнем ходу.

Если ни одна из команд не спаслась до конца отсчёта, побеждает та команда, у которой больше участников находится в Комнате 25.

СОТРУДНИЧЕСТВО

- (от 2 до 6 игроков)

- Двустороннее поле отсчёта: сторона «8 ходов»

«ДОРОГИЕ УЧАСТНИКИ, ВЫ РЕШИЛИ «ДЕРЖАТЬСЯ СООБЩА», С ЧЕМ ВАС И ПОЗДРАВЛЯЮ! ЧТОБЫ ОТМЕТИТЬ ЭТОТ ПРАЗДНИК ВЗАИМОВЫРУЧКИ, ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ КУПОН НА 20% СКИДКУ К ЛИМИТУ ВРЕМЕНИ НА ПОИСК ВЫХОДА!»

ЦЕЛЬ

Все заключённые выбираются сообща, охранников среди них нет, однако у них лишь 8 ходов, чтобы найти Комнату 25 и выдвинуть её за пределы Комплекса.

ПОДГОТОВКА

Для 2 и 3 игроков:

Каждый игрок выбирает двух персонажей, т.н. «дуэт»:

- Док и Задрот
- Пижон и Цыпа
- Бугай и Малявка

Фигурки, принадлежащие одному дуэту, имеют подставку одинаковой формы (круглую, квадратную, крестовидную). Когда выбран первый игрок, выполните расстановку жетонов очередности хода, как указано на странице 1, но проведите её дважды, чтобы персонажи одного игрока не ходили сразу друг за другом.

Для 4-6 игроков:

Следуйте правилам Подготовки, описанным на странице 1.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игровой процесс описан на страницах 2-3. Игрок управляет своими персонажами по отдельности (у каждого персонажа 4 жетона действия, жетон-напоминка и т.д.)

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

ПОЛНАЯ ПОБЕДА наступает, если ВСЕ персонажи достигли Комнаты 25 и сбежали из Комплекса до завершения отсчёта.

ЧАСТИЧНАЯ ПОБЕДА наступает, если ОДИН персонаж погиб.

Как только погибает второй персонаж, все заключённые немедленно проигрывают.

СОПЕРНИЧЕСТВО

- (2-3 игрока)

- Двустороннее поле отсчёта: сторона «10 ходов»

«ДОРОГИЕ УЧАСТНИКИ, ПОХОЖЕ, ЧТО ВСЕ НАШИ ОХРАННИКИ В ОТПУСКЕ. И СЛАВА БОГУ! ВАМ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ УНИКАЛЬНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПЕРЕГРЫЗТЬ ДРУГ ДРУГУ ГЛОТКИ, ВЕДЬ СПАСТИСЬ МОЖЕТ ТОЛЬКО ОДИН! ТАК В СТО РАЗ ВЕСЕЛЕЕ!»

ЦЕЛЬ

Каждый игрок выбирает двух персонажей. Охранников нет. Игроки играют каждый сам за себя. Игрок, спасший обоих своих персонажей или уничтоживший соперников, побеждает.

ПОДГОТОВКА

Проведите подготовку точно так же, как в режиме «Сотрудничество» для 2 и 3 игроков.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок побеждает, когда:

- Он был первым, чьи персонажи спаслись.
- Если его команда – последняя, оставшаяся в живых.
- Если погиб один из ваших персонажей, вы должны ждать до последнего хода, чтобы спастись в гордом одиночестве.

СОЛО-РЕЖИМ

- (1 игрок)

- Двустороннее поле отсчёта: сторона «8 ходов»

«ДОРОГИЕ УЧАСТНИКИ, ВЫ ПРЯМО КАК МУРАВЬИ – ОДИН МОЗГ НА ВСЕХ! ВОТ ВАМ, МИЛЫЕ, МЫСЛЬ: ВЫ УНИКАЛЬНЫ И НЕПОВТОРИМЫ!»

ЦЕЛЬ

Управляйте четырьмя заключёнными, используя жетоны действия сразу же, без планирования, и спаситесь до конца 8 хода.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Вы выигрываете в том случае, если ВСЕ заключённые сбегают из Комплекса в Комнате 25.

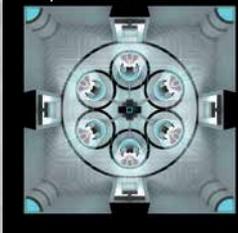
Если погиб хотя бы один заключённый или заключённые не успели сбежать до конца 8-го хода, вы проигрываете.

ОПИСАНИЕ КОМНАТ

ЦВЕТОВОЙ КОД КОМНАТ

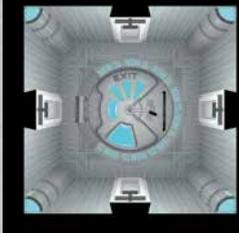
ЗЕЛЕНый - БЕЗОПАСНАЯ / ЖЕЛтый - ПРЕПАТВИЕ / КРАСный - СМЕРТЕЛЬНО

ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА



«ВНИМАНИЕ! ВЫ В ЦЕНТРЕ КОМПЛЕКСА, ТАК ЧТО НЕ ДЕРИТЕСЬ!»
В этой комнате игроки начинают игру. Из действий доступно только два: Заглянуть и Двигаться. Эту комнату нельзя передвинуть, и она останется в центре до конца игры.

КОМНАТА 25



«ЕСЛИ ВЫ В КОМНАТЕ НЕ ОДНИ, ПОБЕДА НЕ ЗА ГОРАМИ! ИДИТЕ НА СВЕТ, ВСТРЕТИМСЯ НА СЦЕНЕ, СЧАСТЛИВЧИКИ!»
Комната-Выход. Когда все заключённые собираются в ней, её необходимо выдвинуть за пределы Комплекса, используя действие «Управлять»

ВОЗВРАЩАЮЩАЯ КОМНАТА



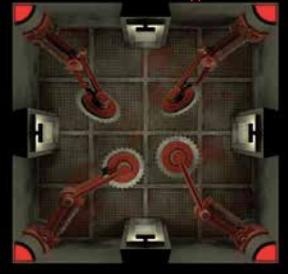
«ТЕБЯ СМЫЛО В САМОМ НАЧАЛО, ТАК ЧТО ПОШЕВЕЛИВАЙСЯ!»
Передвиньте фигурку своего персонажа в Центральную Комнату.

КОМНАТА СПЛЕЖЕНИЯ



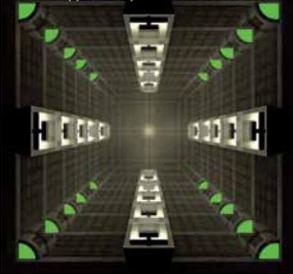
«О, МОНИТОРЫ, ЗАМЕЧАТЕЛЬНО! САМОЕ ВРЕМЯ СДЕЛАТЬ ПАРУ ЗАМЕТОК!»
Посмотрите любую закрытую комнату в Комплексе, затем верните её на место, никому не показывая.

КОМНАТА-ЗАПАДНЯ



«МНЕ ПО НРАВУ ТВОЙ СТИЛЬ! СМЕРТЬ НАСТИГНЕТ ТЕБЯ ЧЕРЕЗ 5-4-3...»
Вы должны покинуть эту комнату своим следующим действием, иначе вы погибнете.

ДВИЖУЩАЯСЯ КОМНАТА



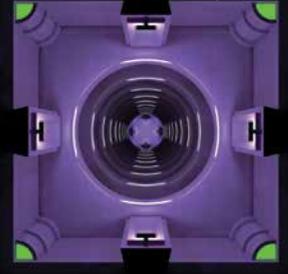
«ОСТОРОЖНЕЕ, ТУТ ТРАСЭТ! ПОХОЖЕ, КОМНАТА НАЧИНАЕТ ДВИГАТЬСЯ!»
Поместите персонажа в эту комнату после того, как открыли её. Затем возьмите комнату вместе с фигуркой персонажа и поменяйте её местами с любой закрытой комнатой в Комплексе. Закрытая комната при этом остаётся закрытой. Если все комнаты уже открыты, комната не двигается и ничего не происходит.

КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ



“КРУТО! ШЕСТЕРЁНКИ И РЫЧАЖКИ! КСТАТИ, ГРЯЗНЫЕ РУКИ ТЕБЕ ОЧЕНЬ ИДУТ!”
Передвиньте любой ряд на поле (кроме центральных) в направлении по своему выбору. Все комнаты сдвигаются на одну, точно так же, как и при выполнении действия «Управлять» (см. Действия – Управлять).

КОМНАТА-БЛИЗНЕЦ



“ШИКАРНО! ПОТРАСНО! ТЕЛЕПОРТ... ВОТ ТОЛЬКО РАБОТАЕТ ЛИ ОН?”
Если другая Комната-Близнец уже открыта, переместите персонажа туда, в противном случае ничего не происходит.



ПУСТАЯ КОМНАТА

«ВЕЗЁТ, ПУСТАЯ КОМНАТА, ПЕРЕВЕДИ ДУХ!»
Поскольку комната пуста, ничего не происходит



КОМНАТА СМЕРТИ

“МОЯ ЛЮБИМАЯ КОМНАТА! ПРОСТИ, НО ДАЛЬШЕ МЫ ПРОДОЛЖАЕМ БЕЗ ТЕБЯ!”
Если вы зашли в эту комнату, вы немедленно погибаете.



ТЮРЕННАЯ КАМЕРА

«ПОХОЖЕ, ОНА ЗАКРЫЛАСЬ СНАРУЖИ. НАДЕЮСЬ, ТВОИ ДРУЗЬЯ НЕДАЛЕКО»

Вы можете покинуть эту комнату, только передвинув персонажа в соседнюю комнату, где стоит другой персонаж, ИЛИ в Центральную Комнату, если в тот момент, когда вы хотите в неё перейти, она соседствует с Тюренной Камерой.



КОМНАТА ИЛЛЮЗИЙ

“ВЕЛИКОЛЕПНО! ЭТО КОМНАТА ТВОЕЙ МЕЧТЫ. ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, В ИНСТРУКЦИИ НАПИСАНО ИМЕННО ТАК..”

Немедленно поменяйте Комнату Иллюзий местами с другой закрытой комнатой. Откройте закрытую комнату, поместите туда своего персонажа и примените её эффект. Комната Иллюзий, таким образом, может перемещаться по игровому полю и остаётся открытой до конца игры. Если открыты все комнаты, ничего не происходит.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА

“ЗАДЕРЖИ ДЫХАНИЕ, ВОДА ВСЁ ПРИБЫВАЕТ. ВЫБИРАЙСЯ ПОЖИВЕЙ!”

Как только вы вошли, эта комната становится недоступной (никто больше не сможет в неё зайти до конца игры). Если вы не выберетесь из неё до конца своего следующего хода, вы покойник.



КИСЛОТНАЯ БАНЯ

“КИСЛОТНАЯ БАНЯ! ОДНОМУ НЕПЛОХО, НО ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЙ!”

Если в этой комнате находятся два персонажа, тот, что пришёл в комнату первым, погибает, как только заходит второй.



ХОЛОДИЛЬНИК

“ВОТ ЧТО МНЕ ВСЕГДА НРАВИЛОСЬ В ХОЛОДИЛЬНИКАХ, ТАК ЭТО ЛЁД!”

Пока вы находитесь в этой комнате, вы можете планировать только одно действие в фазу Планирования.



ТЁМНАЯ КОМНАТА

“ТЕМНОТА ХОТЬ ГЛАЗ ВЫКОЛИ! САМОЕ ВРЕМЯ ВЫБИРАТЬСЯ НАОЩУПЬ!”

Пока вы в этой комнате, действие «Заглянуть» вам недоступно.

УСТРОЙСТВО КОМПЛЕКСА

Ознакомьтесь со списками ниже. В дополнение к Центральной Комнате и Комнате 25, возьмите 23 комнаты для выбранного режима и сложности, затем составьте из них Комплекс, как указано на стр. 1.

8 Пустых Комнат	2 Тюремные Камеры
2 Тёмные Комнаты	2 Комнаты-Близнецы
2 Холодильника	1 Комната Слежения
2 Комнаты-Западни	1 Комната Управления
2 Затопленные Комнаты	1 Комната Иллюзий
2 Кислотные Бани	1 Движущаяся Комната
2 Возвращающей-Комнаты	1 Центральная Комната
2 Комнаты Смерти	1 Комната 25

Продвинутым игрокам: Чтобы игра не казалась вам чересчур простой, можете составить Комплекс самостоятельно и/или играть без жетонов-напоминалок.

Примечание: Крайне НЕ рекомендуется брать сразу и 2 Возвращающей-Комнаты, и 2 Комнаты Смерти.

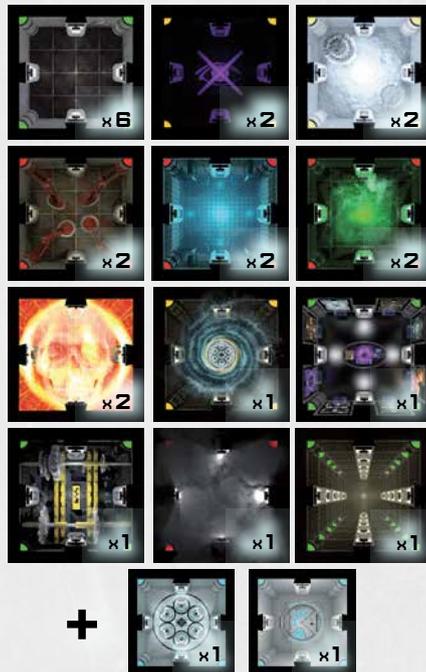
НОВИЧОК



ЭКСПЕРТ: СОПЕРНИЧЕСТВО



ЭКСПЕРТ: ПОДОЗРЕНИЕ



<http://nedomino.me>