



*“Дорогие участники: Здравствуйте!
Министерство развлечений снова выбрало
Вас для участия в новом сезоне нашей
потрясающей игры!
Вы сможете размещать новые ловушки,
встретить новых заключенных,
дистанционно управлять роботами,
раскрыть Ваши спец способности и
добавить в игру Адреналин. Вы должны
быть быстрыми, но осторожными.
Шоу начнется в ближайшее время, Ваша
аудитория ждет Вас...”*

Благодаря чудесам телевидения и нано-хирургии, все герои первого сезона выжили, и продюсеры наделили их спец способностями с помощью стероидов... Используя Адреналин, персонажи смогут выполнить на одно действие больше за игру.

Разработанные спец способности:

Алиса обладает термокамуфляжем, позволяющим ей исчезать, избегая любой агрессии. Дженнифер получила лидерство, дальновидность и способность к убеждению. Сила Макса увеличена в разы и теперь он может переносить других. Кевин взломал систему управления, что позволяет ему контролировать робота или использовать возможности соседних комнат. Франк исцеляется быстрее. Эммет - учёный, раскрывший секреты комплекса и теперь может открывать и закрывать доступ к некоторым комнатам.

Наконец, две новые личности появились в новом сезоне. Сара — эксперт электронного саботажа и Брюс, недавно освобожденный заключенный.

Вы сможете раскрыть их таланты, сыграв много игр вместе, как команда или по-отдельности.

*Игра на выживание для 1-8 игроков
с 5 разными режимами:*

*Подозрение (полукооперативная)/Соло/
Командная игра/Соперничество/Сотрудничество*

Комната 25 — игра, созданная Франсуа Рузе под впечатлением фильмов (Куб, Трон, Пила, Бегущий человек), и реалити шоу. Иллюстрации и графика Даниэль Балаге и Камилла Дюран-Кригель. Неофициальный перевод: Sharp.

Используя базовую игру с Сезоном 2, станет возможным участие до 8 игроков.

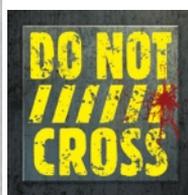
» КОМПОНЕНТЫ

- | | |
|---|------------------------------|
| ○ 15 тайлов комнат | Для каждого персонажа |
| ○ 2 фигурки роботов | (2 новых + 6 базовых): |
| ○ 4 маркера “Не пересекать” для Затопленной комнаты и Комнаты Шреддера. | ○ 1 фигурка |
| ○ 2 жетона “Замок” для спец способностей. | ○ 4 жетона действий |
| ○ 2 жетона Контроля | ○ 1 жетон “Спец способности” |
| ○ 2 жетона “Скрытый” для Алисы и Брюса | ○ 1 жетон Адреналина |
| ○ 2 жетона заключённых | ○ 1 жетон-напоминалка |
| | ○ 1 жетон хода |
| | ○ 2 листа персонажа |
| | ○ 1 лист Сезона 2 |

НОВШЕСТВА

⇒ Игра приобрела новые особенности:

- Жетоны Адреналина (см. стр. 2)
- Роботы (см. стр. 2)
- М.А.С. карты (см. стр. 2 и стр. 8)
- Новые режимы Сотрудничества и Соло (см. стр. 3)
- Спец способности персонажей (см. стр. 4)
- 10 новых типов комнат (см. стр. 6)



В дополнение к вышесказанному, добавилось 4 маркера “Не пересекать”. Когда (см. стр. 6) комната Шреддера и Затопленная становятся недоступны, поместите туда маркер. Он там будет до конца игры, только Эммет сможет его убрать (см. стр. 4).

АДРЕНАЛИН

Жетон Адреналина позволяет персонажу выполнить третье действие, раз за игру.

Во время фазы Планирование, игрок решает использовать ему жетон Адреналина или нет. Если он решил сделать это, то кладёт его на свой лист персонажа. После фазы Действие, если хотя бы один игрок запланировал использовать Адреналин, выполняется еще один раунд. В порядке очереди, каждый игрок использовавший Адреналин, может сразу осуществить одно из 4 основных действий. Можно повторить действие разыгранное или заблокированное ранее в этот ход.

Спец способность использовать нельзя.

После использования жетон Адреналина удаляется из игры. Франк может вернуть его себе, с помощью спец способности.

Подробности:

- Можно запланировать только один раз.
- Нельзя запланировать, если персонаж в Холодильнике.
- Жетон Адреналина активируется всегда после фазы Действие, даже если было использовано одно действие в этот ход.

РОБОТЫ

Роботы появляются, когда комната Роботов активирована (см. стр. 6).

В комплексе может быть до двух роботов, по одному на каждую комнату. Уничтоженные роботы не покидают игру, но уходят в резерв.

Роботы могут быть использованы для исследования комплекса, но могут и толкать персонажей (случайно или преднамеренно). Это единственные два действия, которые они могут делать. Они активируются из комнаты Роботов или спец способностью Кевина. Некоторые М.А.С. карты также могут активировать роботов.

Роботы выступают помощниками в режимах Сотрудничество и Соло, но в других режимах способны на ад.

М.А.С. КАРТЫ



М.А.С. карты вызывают мгновенные события, которые влияют на весь комплекс или персонажей.

Эти карты делают режим Соло и Сотрудничество сложнее (см. стр. 3). Они также могут предоставить неожиданную помощь, если в игре

одна или две МАС комнаты (см. стр. 6).

М.А.С. Карты имеют два типа сложности:

- Карты препятствий, их большее количество. Они включают в себя карты перемещений комплекса и карты наказаний.
- Карты безумия более разнообразны и отобраны для Соло «Уровень Безумие» и Сотрудничества. Для разнообразия, вы можете их включить для игры в других режимах, если пожелаете.

М.А.С. карты описаны на странице 8.

Примечание: Игроки могут просматривать сброс М.А.С. карт, в любое время, на протяжении партии.

Инструкция

Робот может только Двигаться или Толкать. Когда персонаж входит в комнату Роботов или Кевин использует свою спец способность, он выбирает робота каким будет управлять. В синей комнате (25, Центр и Ключ) не может толкать.

» Приказ Движение:

Игрок перемещает робота в комнату, находящуюся рядом с его текущей.

Если комната закрыта, тут же откройте ее.

Важно:

- Робот никогда не применяет свойство комнаты (включительно Робот, Ключ, Регенератор и Таймер). Коридор кладет в одном из двух направлений.
- Робот вошедший в красную комнату — уничтожен.
- Не может входит в

заблокированные комнаты (с жетоном «Не пересекай»).

Подробности:

Если робот входит в комнату Шреддера или Кислотная Баня, все включая робота погибают. Робот, открывший комнату Шреддера и Затопленную, сразу делает ее недоступной.

» Приказ Толкать:

Робот толкает персонажа в соседнюю комнату.

Важно! Этот приказ не возможен, если робот в синей комнате.

Основные детали:

Робота нельзя переносить и толкать, даже другим роботом.

Если робот в соседней комнате с Тюремной Камерой, персонаж может выйти к нему.

Роботу не доступны действия: Заглянуть и Управлять.

ПОДОЗРЕНИЕ / СОПЕРНИЧЕСТВО / КОМАНДА

⇒ Режим Подозрение: игра до 8 участников.
7 игроков: игра на 9 ходов. + 1 тайл Заключенного.
8 игроков: игра на 8 ходов. + 2 тайла Заключенного.
Количество сложных комнат увеличивается, если в игре один охранник. Для партий на 5 игроков, вы должны определиться с количеством охранников и подготовить комплекс соответствующим образом.

⇒ Режим Соперничество: игра до 4 участников, с двумя персонажами каждому.

⇒ Режим Команда: игра до 8 участников (2 команды по 4 игрока).

Пример комплекса при игре с 1 охранником в режиме Подозрение:

- 5 зеленых: 1 Робот, 2 Туннеля, 1 Слежения, 1 Регенаратор
- 8 желтых: 1 Помех, 2 МАС, 2 Коридора
- 10 красных: 2 комнаты Смерти, 1 Таймер, 2 Шреддер, 1 Паранойя, 1 Иллюзий, 1 Кислотная, 1 Западня, 1 Затопленная

⇒ Создайте комплекс по своему вкусу.
Несколько советов для игрового баланса:

комнаты	Подозрение 1 охранник (4-5 игроков)	Подозрение 2 охранника (5-8 игроков)	Соперничество или Команда
синяя	Центральная + Комната 25		
зеленая	5 на выбор	1 Регенаратор + 1 комната Робот + 5 на выбор	1 Регенерация + 5 на выбор
желтая	1 комната Помех + 7 на выбор	1 комната Помех + 7 на выбор	2 Тюремных + 5 на выбор
красная	2 комнаты Смерти + 1 Таймер + 7 на выбор	1 комната Смерти + 2 Шреддера + 5 на выбор	2 комнаты Смерти + 8 на выбор

Предупреждение : при создании комплекса, комнату Робот, замешивать вместе с Комнатой 25 и Слежения.

Пример комплекса при игре с 2 охранниками в режиме Подозрение:

- 7 зеленых: 2 Робот, 3 Туннеля, 1 Слежения, 1 Регенаратор
- 8 желтых: 1 Помех, 1 МАС, 1 Зеркальная, 1 Коридор
- 8 красных: 1 комната Смерти, 2 Шреддер, 1 Паранойя, 1 Иллюзий, 1 Кислотная, 1 Западня, 1 Затопленная

СОТРУДНИЧЕСТВО И СОЛО РЕЖИМ

Сложность этих двух режимов значительно возросла. Отличия от базовых правил приведены ниже.

» Условия победы:

ВСЕ персонажи должны выбраться, до истечения времени. Если один персонаж погиб, игра проиграна.

Вы не можете спастись с Комнатой 25, пока комната Ключ не активирована персонажем (см. стр. 7).

» Подготовка:

Количество ходов зависит от числа игроков:

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

» Игровой процесс

Если Вам нравятся соревнования и непредвиденные события, рекомендуется «уровень Безумие». Если Вы предпочитаете контроль и размеренность - «Стандарт».

СТАНДАРТ

- Уберите М.А.С. карты безумия.
- Все раунды, **КРОМЕ финального**, ПЕРЕД каждой фазой Планирование, возьмите 2 М.А.С. карты (или больше, если нужно добрать) и выполните их эффект.

БЕЗУМИЕ

- В режиме Сотрудничество играть без жетона напоминки (не распространяется на Соло).

- Играть без жетонов Адреналина.

- Замешать М.А.С. карты безумия.

○ Все раунды, **КРОМЕ финального**, ПОСЛЕ фазы Планирование, возьмите 1 М.А.С. карту перед первым действием первого игрока и разыграйте ее. Возьмите 1 М.А.С. карту перед вторым действием первого игрока и также разыграйте.

» Создание комплекса

Уберите 1 из двух Возвращай комнат. В режиме Соло также уберите комнаты Помех и Зеркальные.

комнаты	СТАНДАРТ	БЕЗУМИЕ
синяя	Центральная + Комната 25 + Ключ	
зеленая	2 Туннеля + 1 Робот + 1 Пустая	2 Туннеля + 1 Робот
желтая	2 Коридора + 5 на выбор или случайно	2 Коридора + 5 на выбор или случайно
красная	2 Комнаты Смерти + 1 Таймер + 8 на выбор или случайно	2 Комнаты Смерти + 1 Таймер + 1 Паранойя + 8 на выбор или случайно

Пример комплекса на уровне СТАНДАРТ:

- 4 зеленых: 2 Туннеля, 1 Робот, 1 Пустая
- 7 желтых: 2 Коридора, 1 Возвращай, 1 Зеркальная, 2 Тёмных, 1 Помех
- 11 красных: 2 Кислотные, 2 Затопленные, 2 Западня, 2 комнаты Смерти, 1 Таймер, 2 Шреддер

СПЕЦ СПОСОБНОСТИ

Теперь каждый персонаж обладает спец способностями.

Спец способность представлена специальным жетоном для каждого персонажа в дополнение к четырем базовым жетонам действий. Во время фазы Планирования игроки будут выбирать из 5 жетонов.

Важно: спец способность не может быть применена в Центральной комнате и за счет Адреналина.



Дженнифер: ВЫЗОВ



Немедленно поместите любого персонажа в ту же комнату где и вы. Вызванный персонаж выполняет эффект комнаты.

Пояснения:

- Нельзя вызвать в Затопленную комнату.
- Нельзя вызвать в запертую комнату (см. спец способность Эммета).
- Если персонаж вызван в Кислотную Баню, то Дженнифер погибает.
- Робот или скрытый персонаж (Брюс или Алиса) не могут быть вызваны.



Макс: ПЕРЕНОС



Макс может перейти из одной комнаты в другую, прихватив с собой другого персонажа.

Макс и перенесенный персонаж вдвоем выполняют эффект

комнаты в одинаковой мере. Если комната требует выбор, то его делает Макс. Например, они смотрят одну и ту же комнату через комнату Слежения, Движущаяся комната перемещается единожды, комната Управления двигает только один ряд, оба персонажа перемещаются в тот же Туннель и оба погибают в Комнате Смерти. Придя в Кислотную Баню, Макс выбирает того кто выбывает.

Пояснения:

- Применив эту спец способность, оба персонажа смогут выжить, покинув Шреддер вместе.
- Действие Перенос пропадает, если в комнате нет других персонажей, кроме Макса.
- Робота переносить нельзя.

Франк: ВОССТАНОВЛЕНИЕ



Верните себе жетон Адреналина, если вы им воспользовались. Он будет доступен, со следующего хода.

Пояснения:

эта способность не дает эффект, пока жетон Адреналина не использован.



Эммет: 2 СПОСОБНОСТИ



В начале игры, Эммет получает два жетона «Замок».

Эммету доступны две способности, которые планируются одним жетоном. Он выбирает

которую разыграть. Если одна из них недоступна, он обязан разыграть вторую.

ДЕАКТИВАЦИЯ

Уберите жетон «Не пересекать» из соседней комнаты, если она пуста. Затем переверните комнату в закрытое состояние (рубашкой вверх).

ЗАПЕРЕТЬ

Положите жетон «Замок» в соседнюю открытую не-синюю комнату. Пока жетон в комнате, она недоступна для всех, кроме Роботов и Эммета. Игрок может покинуть запертую комнату (добровольно или принудительно) или может быть вытолкнутым кем-то из нее.



Пояснения:

- Если оба жетона «Замок» установлены в комнатах, а Эммет хочет выполнить это действие снова, то он выбирает откуда убрать и переместить жетон.
- Вы не можете положить два жетона «Замок» в одну комнату.
- Если Эммет погибает, все жетоны «Замок» удаляются из комплекса (даже положенные от действия М.А.С. карт).

» Иммуниет к Замкам (PIN)

Эммет может входить, быть вызванным или вытолкнутым в комнату с Замком, но не может входить в заблокированные комнаты (с жетоном «Не пересекать»).

Алиса: УКРЫТИЕ



В начале игры, Алиса получает свой жетон «Укрытие» (с пластиковой подставкой). Алиса исчезает до своего следующего действия, независимо от того, когда оно произойдет. Замените ее фигурку на жетон «Укрытие», на этот период времени. Персонаж в укрытии не может быть вытолкнут, перенесен или вызван. Ее комната всё еще занята и эффекты комнаты действуют как обычно (Кислотная, Шреддер, Затопленная и т. д.).

Персонаж снова становится видимым, выполняя действие. Замените обратно жетон на фигурку.

Пояснения:

- Алиса может быть в укрытии весь ход, если это ее единственное действие.
- М.А.С. карты Наказание, Паника и Перемотка не действуют на нее, даже в М.А.С. комнате.

» Иммунитет к роботам (android)

На самом деле Алиса — человекоподобный робот. Когда робот ее толкает, она может игнорировать это действие, даже не находясь в укрытии.



Сара: 2 СПОСОБНОСТИ



В начале игры, Сара получает 2 Пустые комнаты.

Саре доступны две спец способности, которые планируются одним жетоном. Она выбирает,

которую разыграть. Если одна из них недоступна, она обязана разыграть вторую.

САБОТАЖ КОМНАТЫ

Замените не-синюю комнату, в которой она находится, на Пустую комнату. Замененная комната удаляется из игры. Сара может саботировать до 2 комнат за партию.

Пояснения:

- Если Сара в синей комнате, саботаж не работает.
- Сара может саботировать Западню, если вошла в эту комнату предыдущим действием. Она не умрет.
- Саботаж комнаты Робот не уничтожает робота, но предотвращает появление нового в игре.
- Если Сара саботирует Пустую комнату, она теряет комнату из своего запаса.

САБОТАЖ РОБОТА

Сара уничтожает робота, который с ней в одной комнате, если его нету, то она саботирует комнату.

Кевин: 2 СПОСОБНОСТИ



Кевину доступны две способности, которые планируются одним жетоном. Он выбирает которую разыграть. Если одна из них недоступна, он обязан разыграть вторую.

ВЗЛОМ КОМПЛЕКСА

Кевин может поменять местами две соседние не-синие комнаты, которые примыкают к комнате с Кевином, не важно заняты они или нет.

ВЗЛОМ РОБОТА

Отдает приказ Двигать или Толкать робота, либо где находящемуся в комплексе. Если нет роботов в игре, то эта способность не работает.



Брюс: ПОДРАЖАТЬ



В начале игры, Брюс получает Пустую комнату и свой жетон «укрытие».

Брюс может использовать частично спец способность другого

персонажа, находящегося в соседней с

ним (не по диагонали) или той же комнате. Если одна из способностей недоступна, он должен выбрать другого персонажа.

Эффекты, которыми Брюс может пользоваться:

- Дженнифер: Брюс копирует эффект Вызов. Если он вызывает Дженнифер, то она может отказаться, несмотря на ее отказ, действие сохраняется.
- Франк: если они в одной комнате, Брюс сможет использовать восстановление.
- Макс: Брюс может использовать перенос. Макса переносить нельзя.
- Кевин: Брюс может только взломать робота. Взлом комплекса ему недоступен.
- Эммет: Брюс может пользоваться способностью Деактивация, но устанавливать Замки не может.
- Алиса: Брюс копирует способность укрытие, но он видим для Алисы и она может его толкнуть.
- Сара: Брюс может саботировать комнату 1 раз, используя жетон Пустой комнаты. Он не может саботировать робота.

Пояснения:

- Подражание не имеет эффекта, если рядом никого нет, во время активации. Если же, много персонажей рядом, Брюс может выбирать.
- Брюс не обладает иммунитетом других персонажей, таких как «Android» и «Pin».

НОВЫЕ КОМНАТЫ



Робот

«Твой новый друг ждет тебя с распростертыми объятиями»

Каждый раз, когда персонаж входит в эту комнату, он может:

- Если нет робота в комплексе, поместить его в эту комнату.
- Отдать приказ роботу, находящемуся в любом месте комплекса. Приказ Двигаться или Толкать (см. стр. 2).

Важно: робот при вхождении в комнату не активирует ее эффект (Робот, Регенерация, Ключ, Таймер).
Исключение: комната Помех, Шреддер и Затопленная.

Когда робот входит в красную комнату, он - уничтожен.



Зеркальная

«Посмотри на себя! Что-то ты плохо выглядишь...»

Ты теряешь жетон Адреналина. Если у тебя есть неиспользованные действия в этом ходу, они отменяются, твой ход окончен. В следующую фазу Планирования, вы делаете всё как обычно.

Пояснения:

- Если вы уже использовали свой Адреналин и все действия в этот ход, то комната не оказывает на вас никаких воздействий.
- Для Франка жетон остается доступным для восстановления.
- Персонаж, в состоянии Паранойи, вошедший в комнату, теряет Адреналин, но не действия, так как они не были спланированы.



М.А.С. комната

«Я не знаю что это, но я слышу шум и комплекс снова двигается.»

Возьмите М.А.С. карту и примените ее эффект.

Если эффект направлен на одного или несколько персонажей, например «Наказание», то вместо них, пострадает ваш персонаж.

Если на карте есть символ «возьмите еще», возьмите карту и разыграйте ее эффект.

Не замешивайте красные М.А.С. карты с остальными, кроме режимов «Безумие» Сотрудничество или Соло, или пока все игроки не согласятся на это перед началом игры.



Туннель

«Отлично, телепорт... но работает ли он?»

Эта комната работает также, как и в базовой версии, но если все три Туннеля открыты, то игрок может выбирать в какой из двух переместится его персонаж.

Аналогичные действия, если персонажа толкают или перемещают в Туннель.



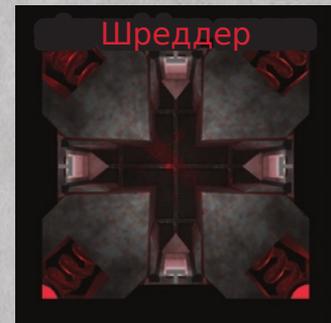
Таймер

«К сожалению, мы скоро будем без воздуха. Поторопитесь!»

Если персонаж входит в эту комнату, не на последнем ходу, то количество ходов уменьшается на 1 — все маркеры сдвигаются на одну позицию, без изменения порядка очередности хода.

Если персонаж входит в комнату на последнем ходу, то он погибает, а количество ходов не изменяется.

В обоих случаях, комната Таймер уходит из игры и заменяется на Пустую комнату.



Шреддер

«Подождите меня! Я только что видел, как стена двигается! Шмяк!»

Когда персонаж выходит из этой комнаты или робот входит в нее, то она активируется.

Любой персонаж оставшийся в этой комнате погибает, а комната становится недоступной до конца игры. Положите на нее жетон «Не пересекать».

Как и во всех других красных комнатах, находящийся в ней робот уничтожен.

Комната Помех



«Проблемы со связью - подождите мы перезагружаемся».

Пока персонаж находится в этой комнате, любые контакты между игроками запрещены, включая обсуждение в фазе Планирования.

КЛЮЧ



комплекс с Комнатой 25, пока не активирован КЛЮЧ.

«Поздравляем! Вы решили часть загадки».

Эта комната используется в режимах Сотрудничество и Соло.

Когда персонаж входит в эту комнату, она активируется. Замените ее на Пустую. Вы не сможете покинуть

Регенератор



«Какое удовольствие видеть вас целыми».

Когда персонаж входит в Регенератор, и на этот момент есть погибшие персонажи, то он активируется, если все в строю, то ничего не происходит.

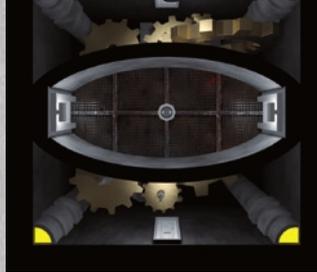
Если Регенератор активирован, то все погибшие персонажи оживают и помещаются в Центральную комнату.

Игроки, оживших персонажей, смогут планировать действия со следующего раунда.

Переверните их маркеры ходов лицом вверх. Если вы убрали маркеры из игры, то положите их спереди, не изменяя количество ходов.

Важно: Оживший персонаж остается тем, кем был до гибели. И использованный жетон Адреналина не восполняется.

Коридор



«Только два выхода, это слишком просто для меня!»

Когда персонаж или робот входят в комнату, поверните Коридор в ту сторону, из которой они пришли.

У Коридора только два выхода, вместо четырех обычных.

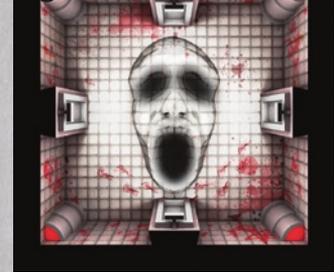
Персонаж в этой комнате может двигаться, смотреть, толкать только в направлении выходов. Способности и управление не могут повлиять на ориентацию Коридора в комплексе.

Важно:

- Если персонаж вызван в эту комнату (Дженнифер или Брюс) Коридор поворачивается в ту сторону, откуда тот пришел.
- Роботы также подвержены эффекту комнаты.

Все 4 комнаты вокруг Коридора по прежнему считаются соседними. Брюс, например, всё еще может подражать персонажу, находящемуся в одной из 4 соседних комнат.

Паранойя



«Вы дураки, если думали, что это просто игра»

Когда ваш персонаж входит в эту комнату, перемешайте все ваши жетоны действий (в том числе сыгранные в этот ход) и положите их перед собой рубашкой вверх. В свой ход, возьмите один из жетонов и разыграйте его, затем отложите его.

Паранойя заканчивается, когда у вас не осталось закрытых жетонов или вы покидаете эту комнату.

Если вы вышли из комнаты первым же действием, вы должны взять еще один жетон действия в темную.

Если вы вышли из комнаты, с помощью последнего закрытого жетона и это было единственное ваше действие, то второе вы не получаете.

Если игрок запланировал в этот ход Адреналин, он может выбрать любое действие, не перемешивая свои жетоны, для случайного выбора.

В режиме Подозрение, Паранойя имеет те же эффекты на охрану, не важно раскрыта она или нет.

Если вам стали недоступны жетоны действий, из-за М.А.С. карты Наказание, то вы их не замешиваете для разрешения Паранойи.

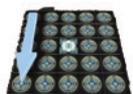
Описание М.А.С. карт

Карты препятствий

» Движение комплекса



Комплекс движется так, как указано на карте (подобно действию Управление).



Игроки должны определиться с ориентацией комплекса, перед игрой. Все подобные действия выполнять в той же плоскости. Проще всего это сделать так, назначить игрока и ориентироваться по нему.

Дополнительные символы:



Выполните это действие дважды.



Возьмите новую карту и выполните ее эффект.



При передвижении комплекса с помощью карт, также выкладывается жетон управления, игроки должны его учитывать до конца раунда. Если карта противоречит этому, то ее действие игнорируется.

Если карта противоречит этому, то ее действие игнорируется.

» НАКАЗАНИЕ



Оба персонажа, указанных на карте, теряют один из изображенных жетонов действий до конца игры.

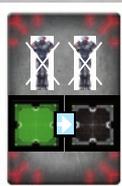
Они не могут больше выполнять это действие.

Если это действие спланировано и не выполнено, то оно потеряно.

Пояснения:

- Один и тот же персонаж может быть наказан несколько раз.
- Если игрок вытянул карту Наказание в М.А.С. Комнате, то эффект распространяется только на него одного, даже, если его портрета нет на карте.

Карты безумия



» Отключение

Все роботы уничтожены и все зеленые комнаты заменяются Пустыми (даже занятые).



» Помехи

Карта активна до конца хода.

Сотрудничество: любые контакты между игроками запрещены, включая речь, записи или жесты.

Соло: все жетоны напоминалки сбрасываются и не могут быть размещены до следующего раунда.



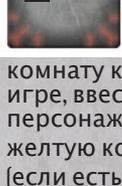
» Перемотка

Первый игрок ставит своего персонажа в Центральную комнату. Его действия неизменны. У Алисы иммунитет.



» РОБОТ

Если первый игрок в красной или синей комнате, то эффект не срабатывает.



В другом случае, робот перемещается в комнату к 1-му игроку (если нет в игре, ввести). Затем робот толкает персонажа 1-го игрока в соседнюю желтую комнату, по его выбору (если есть).



» Бомба

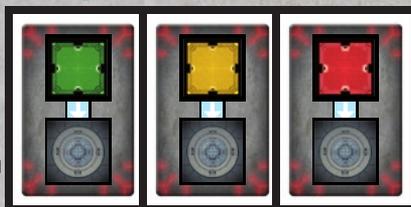
Карта активна до конца хода.

Если в этот же ход, разыгрывается 2-я карта Бомба, то все персонажи в красных комнатах погибают.



» Замок

1-й игрок кладет замок в соседнюю открытую не-синюю комнату. В нее сможет заходить только Эммет. Если нет доступных жетонов замков, то Эммет должен переместить один из лежащих в секторе.



» Поломка

Все незанятые комнаты, указанного на карте цвета, переворачиваются. Любые жетоны с них сбрасываются и возвращаются владельцам.



» Хаос

Поворот коридора на 90°. Персонажи в одной комнате с роботом выталкиваются в соседнюю желтую, на выбор, если есть.

Персонажи из Туннеля переходят в другой видимый Туннель.



» Ускорение

На протяжении хода, все персонажи выполняющие действие Управление, двигают ряд дважды в выбранном направлении.



» Паника

Эффект применяется на персонажа 1го игрока Франк: теряет Адреналин с возможностью возврата.

Дженнифер: Если она в желтой комнате, все соседние персонажи идут к ней. Если комната другого цвета, то нет эффекта.

Кевин: меняет местами две соседние комнаты (кроме видимых синих). Занятые комнаты имеют приоритет к перемещению.

Эммет: кладет жетон «Замок» в текущую комнату, если она не-синяя
Макс: переносит всех персонажей из своей комнаты в соседнюю желтую, если такая есть.

Сара: заменяет не-синюю комнату в которой стоит, на Пустую из ее резерва, иначе нет эффекта.

Брюс: толкает всех персонажей из своей комнаты в соседнюю желтую, нет эффекта в другом случае.

Алиса: нет эффекта.