

ФРАНСУА РУЗЕ

# КОМНАТА 25

РАСШИРЕННОЕ ИЗДАНИЕ

БЕГИ, ВЫЖИВАЙ, СПАСАЙСЯ



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

В недалеком будущем реалити-шоу под названием «КОМНАТА 25» решает выйти за рамки приличия ради славы и повышения рейтинга. Участники этой передачи помещаются в комплекс, где среди 25 комнат вас ждет огромное количество необычных и опасных ловушек и только один выход.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ В КАЖДОМ РЕЖИМЕ

В режиме КООПЕРАЦИИ игроки управляют заключенными, пытающимися найти 25-ю комнату и спастись из комплекса до истечения времени. В режиме ПОДОЗРЕНИЯ среди заключенных появляются один или два охранника, которые пытаются помешать заключенным сбежать из комплекса!

*Другие режимы игры доступны для загрузки на сайте:  
www.matagot.com/room-25*

## СОСТАВ ИГРЫ

- 47 комнат
- 1 двусторонний счетчик раундов:
  - сторона для КООПЕРАЦИИ
  - сторона для ПОДОЗРЕНИЯ
- 8 жетонов ролей: 2 охранника и 6 заключенных
- 8 жетонов направления
- 4 жетона «Проход закрыт»
- 2 жетона замка
- 58 карт событий

### Для каждого персонажа:

- 1 фигурка
- 5 жетонов действий
- 1 жетон-памятку
- 1 жетон для счетчика раундов
- 1 лист персонажа
- 1 жетон адреналина

## ПРАВИЛА ДЛЯ НОВИЧКОВ

Во время первой партии в «КОМНАТУ 25» не используйте пункты правил, помеченные знаком «ХАРДКОР». Используйте сторону листов персонажей без особого действия. Когда вы полностью освоитесь с игрой, попробуйте сыграть по усложненным правилам, чтобы прочувствовать всю глубину расширенного издания «КОМНАТЫ 25». Для этого переверните листы персонажей на сторону, где описано их особое действие и эффекты всех комнат. Если хотите усложнить игру еще сильнее, замешайте карты БЕЗУМИЯ в колоду карт событий.

### ИГРА ФРАНСУА РУЗЕ

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

### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководители проекта:  
Роман Шамолин, Юрий Мальцев  
Перевод и верстка: Александр Савенков  
Корректоры: Мария Боровик, Павел Калужный

### ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Ивану Рябову, Георгию Меркушкину-Тюрину

**Пример.** При игре впятером в режиме «Подозрение» поле отсчета поворачивается стороной с 10 раундами, жетон последнего игрока кладется на деление со значением -10, и остальные жетоны персонажей кладутся слева от него в порядке, обратном порядку хода.

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

# ПОДГОТОВКА

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

## СНАРЯЖЕНИЕ ИГРОКОВ

- ▶ Каждый игрок выбирает персонажа и берет соответствующие элементы:
  - 1 фигурку
  - 4 жетона основных действий (перейти, посмотреть, толкнуть, управлять)
  - 1 жетон для счетчика раундов
  - 1 жетон-памятку
  - 1 жетон адреналина
  - 1 лист персонажа, упрощенной стороной вверх

### ХАРДКОР

- Положите лист персонажа продвинутой стороной вверх
- Возьмите жетон особого действия своего персонажа
- Эммет берет два жетона замка
- Алиса берет свой жетон невидимости (на пластмассовой подставке)
- Сара берет две пустые комнаты
- Брюс берет свой жетон невидимости и одну пустую комнату

## ОТСЧЕТ

В зависимости от выбранного режима и количества используемых персонажей, игра длится от 6 до 10 раундов. Положите счетчик раундов стороной, соответствующей выбранному режиму (стр.5 и 6):

- для режима ПОДОЗРЕНИЯ – стороной с 10 раундами
- для режима КООПЕРАЦИИ – стороной с 8 раундами

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

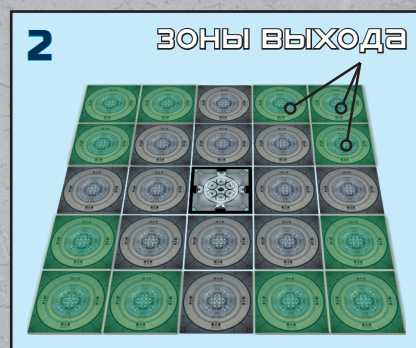
РЕЖИМ ИГРЫ	КОЛИЧЕСТВО ПЕРСОНАЖЕЙ	КОЛИЧЕСТВО РАУНДОВ
ПОДОЗРЕНИЕ	ОТ 4 ДО 6 ПЕРСОНАЖЕЙ	10
	7 ПЕРСОНАЖЕЙ	9
	8 ПЕРСОНАЖЕЙ	8
КООПЕРАЦИЯ	4 ПЕРСОНАЖА	8
	5 ПЕРСОНАЖЕЙ	7
	6 ПЕРСОНАЖЕЙ	6



## СОЗДАНИЕ КОМПЛЕКСА

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

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



## ПЕРВЫЕ ШАГИ

- Поставьте фигурки всех персонажей на Центральную комнату.
- Каждый игрок получает начальную подсказку. Перед фазой планирования первого раунда каждый игрок тайне смотрит на одну из четырех комнат, соседствующих с Центральной комнатой, и затем возвращает ее на свое место. **Важно!** Каждый игрок смотрит только на ОДНУ комнату, даже если он управляет несколькими персонажами.

Пора начинать представление!



## ХОД ИГРЫ

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

- **ПЛАНИРОВАНИЕ:** все игроки выбирают до двух действий на следующий раунд и, если хотят, планируют использование АДРЕНАЛИНА.
- **ДЕЙСТВИЕ:** игроки по очереди выполняют сначала первое, затем второе действие.
- **ОТСЧЕТ:** сдвигается счетчик раундов и меняется порядок хода.

### 1. ПЛАНИРОВАНИЕ

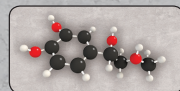
У каждого игрока есть 4 основных действия: посмотреть, перейти, толкнуть и управлять. Они подробно описаны на странице 4.

Если вы играете на уровне сложности «ХАРДКОР», каждый персонаж получает особое действие. Они описаны на страницах 11 и 12.

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

Отложите оставшиеся жетоны действий в сторону рубашкой вверх.

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



**Жетон адреналина** — адреналин позволяет персонажам раз за игру выполнить третье действие. Адреналин не позволяет выполнить особое действие персонажа. Во время фазы планирования игрок должен решить, будет ли он использовать адреналин. Если он решит использовать его, то кладет жетон адреналина рядом с листом персонажа. Адреналин всегда используется в конце фазы действий, даже если у персонажа было запланировано только одно действие.

- **Запланированный жетон адреналина нельзя отменить.**



**Пример.** В фазе планирования Франк решил первым действием «Посмотреть», а вторым — «Перейти». Также он решил использовать адреналин, поэтому он сможет выполнить третье действие после того, как все выполнят свои действия. Третьим действием может быть любое основное действие, включая уже использованные «Посмотреть» и «Перейти».

### 2. ДЕЙСТВИЕ

- Первый игрок переворачивает свой первый жетон действия и выполняет его эффект.
- Затем следующий игрок делает то же самое. Так продолжается, пока все персонажи не выполнят первое действие.
- Игроки разыгрывают второе действие в таком же порядке.
- Вы **ОБЯЗАНЫ** выполнить все запланированные действия, даже если они вам навредят.
- Если действие не может быть выполнено, ничего не происходит.

## ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

**Важно!** Комнаты считаются соседними, если они прикасаются одной из сторон к комнате, в которой находится ваш персонаж.



### ПОСМОТРЕТЬ

Возьмите скрытую соседнюю комнату и втайне посмотрите на нее. После этого верните ее на место рубашкой вверх. Остальным игрокам вы можете назвать только цвет комнаты: красный, желтый, зеленый или голубой. Вы НЕ МОЖЕТЕ показать ее другим игрокам или сообщить ее название.



### ПЕРЕЙТИ

Переместите своего персонажа в соседнюю комнату. Если эта комната все еще скрыта, переверните ее (она остается открытой до конца игры). Затем сразу же выполните эффект этой комнаты (стр.6). Эффект комнаты срабатывает каждый раз, когда в нее заходит персонаж.



### ТОЛКНУТЬ

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

**Исключение:** СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО толкать персонажей ИЗ Центральной комнаты, но не запрещается толкать персонажей В Центральную комнату.



### УПРАВЛЯТЬ

Выберите ряд или столбец комплекса из 5 комнат, в который входит комната с вашим персонажем, и сдвиньте его в любом направлении. Все комнаты в этом ряду сдвигаются на одну клетку вместе с находящимися в них персонажами. Вышедшая за пределы комплекса комната сдвигается в начало ряда (см.ниже). Затем положите жетон направления у сдвинутого ряда, указывая на направление его движения.

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



**Внимание!** За время одного раунда ряд можно сдвинуть несколько раз, но только в одном направлении.



Если хотя бы один игрок запланировал использовать адреналин, после основной фазы действий играется еще один круг действий. Каждый игрок с запланированным жетоном адреналина в порядке хода выполняет одно из обычных действий (посмотреть, перейти, толкнуть или управлять). Персонаж может выполнить даже то действие, которое он уже выполнил, или которое потерял в результате наказания (например, от эффекта карты событий).

➤ После этого жетон адреналина выходит из игры.

### » ЖЕТОНЫ-ПАМЯТКИ

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



## 3. ОТСЧЕТ

Когда все персонажи выполняют все свои действия, РАУНД ЗАКАНЧИВАЕТСЯ:

➤ Заберите жетоны использованных действий для использования в следующем раунде и уберите все жетоны направления движения комплекса.

➤ Переложите жетон первого персонажа на счетчике раундов в конец ряда, тем самым уменьшая количество раундов, оставшихся до конца игры.

**Примечание.** Жетоны умерших персонажей переворачиваются стороной с черепом. Если на первой позиции находится умерший персонаж, первым игроком становится следующий после него игрок.

➤ Первый игрок громко объявляет количество оставшихся раундов.



## СПАСЕНИЕ ИЗ КОМПЛЕКСА

Для спасения из комплекса заключенные должны:

- Активировать Ключевую комнату (только в режиме Кооперации);
- Найти 25-ю комнату и вместе зайти в нее;
- Выдвинуть 25-ю комнату вместе со всеми заключенными через Зону выхода при помощи действия «Управлять» (стр. 3).

**Примечание.** В режиме Подозрения заключенные могут спастись из комплекса, даже если в 25-й комнате будут находиться охранники.



**Пример.** Все персонажи находятся в 25-й комнате. Для победы они должны выдвинуть 25-ю комнату из комплекса через Зону выхода. Действием «Управлять» они могут сдвинуть ряд комплекса в нужном направлении.

## РЕЖИМ ИГРЫ №1: ПОДОЗРЕНИЕ

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

### » ЦЕЛЬ

Заклученные ДОЛЖНЫ зайти в 25-ю комнату и вывести ее за пределы комплекса. Охранники должны помешать заключенным покинуть комплекс, даже если для этого потребуется вывести заключенных из игры.

### » ПОДГОТОВКА:

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

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

Раздайте каждому игроку по жетону роли. После того, как игроки узнают свои роли, они кладут жетоны роли перед собой рубашкой вверх.

### » ХОД ИГРЫ

Игра идет, как описано на стр. 2–3, но со следующими отличиями:



### » ТРЕВОГА!

Если персонаж заходит в 25-ю комнату до того, как счетчик раундов дойдет до -5, поднимается тревога. Сдвиньте все жетоны персонажей на счетчике раундов таким образом, чтобы жетон последнего персонажа находился на делении -5.

### » РАСКРЫТИЕ РОЛИ ОХРАННИКА

После того, как 25-я комната будет найдена, охранники могут в любое время раскрыть свою роль, перевернув свой жетон роли лицевой стороной вверх и сбросив жетон адреналина. Начиная со следующего раунда и до конца игры разоблаченные охранники могут не планировать свои действия заранее.

### «Подозрение» с 1 охранником



### «Подозрение» с 2 охранниками



Когда наступает ход охранника, он выбирает любое действие, кладет его на соответствующую ячейку и мгновенно разыгрывает его. Второе действие не может повторять первое действие.

### » РАСКРЫТИЕ РОЛИ ЗАКЛЮЧЕННОГО

Заклученные должны сохранять свою роль в тайне, за исключением случаев, когда игра требует обратного.

### » СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

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

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

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

### » СРЫВ ПОКРОВОВ

Если вы играете с одним охранником, когда все персонажи, кроме одного (живого или мертвого), окажутся в 25-й комнате, этот персонаж должен раскрыть свою роль. Если вы играете с двумя охранниками, подобное происходит, когда в 25-й комнате окажутся все, кроме двух персонажей.

**Роли персонажей, стоящих в 25-й комнате, остаются в тайне.**

### » УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

ЗАКЛЮЧЕННЫЕ побеждают, если:

- ВСЕ заключенные стоят в 25-й комнате и до конца игры выдвигают ее из комплекса, выполнив действие «Управлять».
- Если умер только один заключенный, остальные могут спастись ТОЛЬКО В ПОСЛЕДНЕМ РАУНДЕ.
- Если ни один заключенный не умер, и один заключенный не смог добраться до 25-й комнаты, остальные могут спастись ТОЛЬКО В ПОСЛЕДНЕМ РАУНДЕ.

ОХРАННИКИ побеждают, если:

- Двое заключенных умерли.
- Заклученные не успели сбежать из комплекса до конца игры.

## ХАРДКОР

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

Комнаты	Режим подозрения с 1 охранником (4 или 5 игроков)	Режим подозрения с 2 охранниками (от 5 до 8 игроков)
Голубые	Центральная комната + 25-я комната	
Зеленые	5 любых комнат	1 Комната воскрешения + 1 Зал роботов + 5 любых комнат
Желтые	1 Комната радиопомех + 7 любых комнат	1 Комната радиопомех + 7 любых комнат
Красные	2 Комнаты смерти + 1 Ускоритель + 7 любых комнат	1 Комната смерти + 2 Мясорубки + 5 любых комнат

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

## РЕЖИМ ИГРЫ №2: КООПЕРАЦИЯ

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

» подготовка:

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

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

Жетоны действий всегда кладутся рубашкой вниз. При игре в одиночку это не обязательно.

» условие победы

ВСЕ персонажи должны спастись из комплекса до истечения времени. Если один из персонажей умирает, игра заканчивается поражением. Сначала вы должны активировать Ключевую комнату (стр.7), затем все персонажи должны покинуть комплекс в 25-й комнате до истечения времени.

» ход игры

- Используйте только обычные карты событий.
- Каждый раунд, **ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ последнего раунда**: ПЕРЕД фазой планирования возьмите 2 карты событий (или более, если этого требует эффект карты) и по порядку разыграйте их.

## БЕЗУМИЕ

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

- Играйте без жетонов-памяток и адреналина.
- Используйте все карты событий (включая карты безумия).
- Каждый раунд, **ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ последнего раунда**: сразу ПОСЛЕ фазы планирования возьмите 1 карту события (или более, если эффект карты требует взять больше карт) и разыграйте ее. Перед выполнением второго действия первого игрока возьмите и разыграйте еще одну карту события.

ХАРДКОР

## КАРТЫ СОБЫТИЙ

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

Карты событий влияют на состояние комплекса и находящихся в нем персонажей. Эти карты заметно усложняют режим Кооперации, но при этом они могут оказаться неожиданно полезны, если в вашем комплексе есть комнаты событий (стр.6).

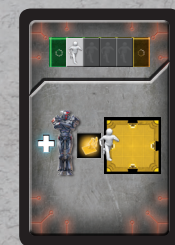
Карты событий бывают двух уровней сложности:

- 39 простых карт движения комплекса и наказаний.
- 19 карт безумия, которые сильно отличаются друг от друга и используются на безумном уровне сложности режима Кооперации. Вы можете использовать карты безумия и в других режимах игры.

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



ПРОСТЫЕ



БЕЗУМНЫЕ

«Кооперация»: низкая сложность



«Кооперация»: средняя сложность



ХАРДКОР

Создайте комплекс по собственному усмотрению.

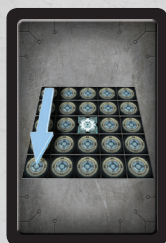
Для сохранения баланса мы предлагаем использовать следующие комплекты комнат:

Голубые	Центральная комната + 25-я комната + Ключевая комната
Зеленые	4 любые комнаты, за исключением Комнаты воскрешения
Желтые	2 Коридора + 5 любых комнат
Красные	2 Комнаты смерти + 1 Ускоритель + 8 любых комнат

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

# ОПИСАНИЕ КАРТ СОБЫТИЙ

## ПРОСТЫЕ КАРТЫ



### движение комплекса (x32)

Сдвиньте указанный ряд комплекса на 1 клетку в заданном направлении. Всегда разыгрывайте карты движения комплекса относительно одного общего направления. Для этого проще всего назначить одного из игроков главным по розыгрышу карт движения комплекса и всегда двигать ряды относительно него.

#### Дополнительные значки:



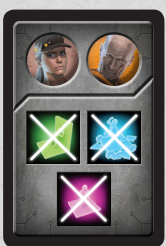
Выполните эффект карты дважды (сдвиньте ряд или столбец на две клетки).



Возьмите новую карту и выполните ее эффект.



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



### наказание (x7)

Оба указанных на карте персонажа до конца игры теряют один из перечисленных жетонов действия («Посмотреть», «Управлять» или жетон особого действия) по своему выбору. Теперь они не могут выполнять эти действия до конца игры. Если это действие было запланировано, но еще не выполнено, оно сбрасывается.

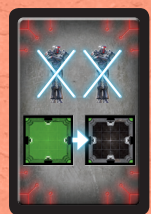
#### Пояснения:

- Один персонаж может быть наказан несколько раз и потерять несколько жетонов действий.
- Если игрок активировал комнату событий (стр. 10) и взял эту карту, то наказание получает действующий персонаж вместо тех, кто указан на карте наказания.

## КАРТЫ БЕЗУМИЯ



Этот рисунок означает, что эту карту событий должен разыграть первый игрок.



### отключение (x1)

Все роботы уничтожаются, и все зеленые комнаты заменяются пустыми комнатами (даже если в них стоят персонажи).



### радиопомехи (x2)

Эта карта кладется на стол лицевой стороной вверх и остается до конца раунда.

**Режим Кооперации:** До конца раунда игроки не могут никаким образом делиться информацией с остальными игроками.

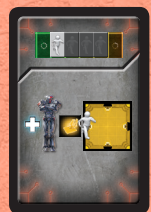
Запрещается говорить, писать и жестикулировать.



### перемотка (x1)

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

Этот эффект не действует на Алису.



### робот (x2)

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

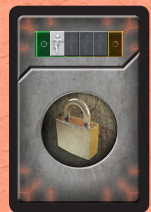
Переместите робота в комнату с первым игроком (или поставьте его туда, если в комплексе не было ни одного робота).

После этого робот толкает первого игрока в любую соседнюю желтую комнату (если такая есть).



### бомба (x2)

Эта карта кладется рубашкой вверх до конца раунда. Если в этом же раунде разыгрывается вторая карта бомбы, все персонажи в красных комнатах мгновенно умирают.

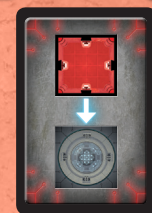
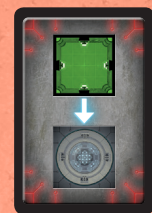


### блокировка комнаты (x1)

Первый игрок кладет жетон замка на любую соседнюю открытую комнату (кроме голубой).

Теперь в эту комнату может зайти только Эммет. Если все жетоны замков уже использованы, Эммет должен перенести на эту комнату один из действующих замков.

## ХАРДКОР



### отключение комнат (по 1 каждого цвета)

Все незанятые комнаты указанного цвета (зеленого, желтого или красного) переворачиваются рубашкой вверх.



### хаос (x2)

Все Коридоры поворачиваются на 90°.

Все роботы выталкивают персонажей, стоящих с ними в одной комнате, в любую соседнюю желтую комнату (если такая есть).

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



### ускорение (x2)

Во время этого круга действий все персонажи, запланировавшие действие «Управлять», сдвигают ряд или столбец комплекса на две клетки вместо одной.



### паника (x3)

Первый игрок выполняет действие, зависящее от его персонажа:

**Франк** – Сбрасывает жетон адреналина.

**Дженифер** – Если она стоит в желтой комнате, все персонажи из соседних комнат переходят к ней. Если она стоит в комнате другого цвета, ничего не происходит.

**Кевин** – Меняет местами две соседние с собой комнаты (кроме открытых голубых комнат). Если в одной из соседних комнат стоят персонажи, Кевин должен поменять местами эту комнату (если это возможно).

**Эммет** – Блокирует свою комнату. Если Эммет стоит в голубой комнате, ничего не происходит.

**Макс** – Переносит с собой всех стоящих с ним персонажей в любую соседнюю желтую комнату (если такая есть).

**Сара** – Меняет свою комнату на пустую комнату из своего запаса. Если она стоит в голубой комнате или в ее запасе не осталось пустых комнат, ничего не происходит.

**Брюс** – Выталкивает всех персонажей из своей комнаты в любую соседнюю желтую комнату (если такая есть).

**Алиса** – Ничего не происходит.

# ПРОСТЫЕ КОМНАТЫ



«Итак! Вы находитесь в центре комплекса. Пожалуйста, постарайтесь обойтись без насилия!»

Комната, в которой появляются заключенные в начале игры. В этой комнате из действий доступны только «Посмотреть» и «Перейти». Эту комнату нельзя сдвинуть, она всегда должна оставаться в центре комплекса.



«Если вы собрались все вместе, то победа близка! Идите навстречу свету, и мы встретимся с вами на сцене. Теперь вы знамениты!»

Выход. Чтобы победить, все заключенные должны стоять в этой комнате и выдвинуть ее за пределы комплекса.



«Поздравляю, вы уже прошли половину пути!»

Эта комната обязательно используется в режиме Кооперации.

Когда персонаж входит в эту комнату, она активируется. Замените ее на пустую комнату. Вы не можете покинуть комплекс, пока не активируете эту комнату.

## зеленые = безопасные



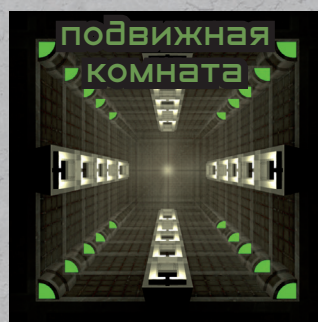
«Отлично, пустая комната! Наслаждайтесь тишиной!»

У этой комнаты нет никакого эффекта.



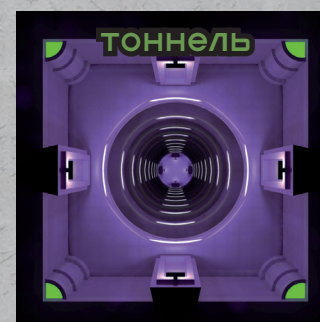
«Здесь повсюду камеры! Самое время заглянуть в одну из комнат!»

Втайне посмотрите на любую скрытую комнату и затем положите ее на место.



«Осторожно, эта комната трясется! Она движется!»

При входе в эту комнату поменяйте ее местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе со всеми стоящими на ней персонажами). Если все комнаты уже открыты, ничего не происходит.



«Поразительно, молекулярный телепорт!.. Но как он работает?»

Мгновенно переместите своего персонажа на другой открытый тоннель (если такой есть).

Если в комплексе открыто три тоннеля, игрок выбирает, в какой тоннель он переместит своего персонажа.

Если персонажа вытолкнут или приведут в тоннель, когда в комплексе открыто еще два тоннеля, игрок выбирает, в какой тоннель он переместит своего персонажа.



«Превосходно! Повсюду рычаги и механизмы!»

Сдвиньте в выбранном направлении любой ряд или столбец комплекса (кроме ряда и столбца с Центральной комнатой). Сдвиньте каждую комнату этого ряда на одну клетку, подобно выполнению действия «Управлять» (стр. 4).

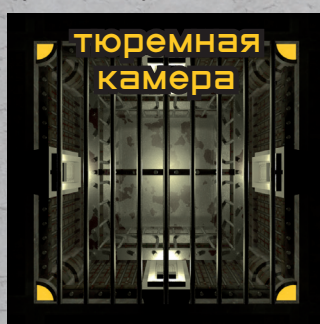


## желтые = преграды



«На исходную позицию! Хватит медлить!»

Переместите своего персонажа на Центральную комнату.



«Надеюсь, друзья не оставят тебя в этой камере одного!»

Вы можете выйти из этой комнаты в соседнюю комнату, только если там стоит другой персонаж, или если это Центральная комната.

**Примечание:**

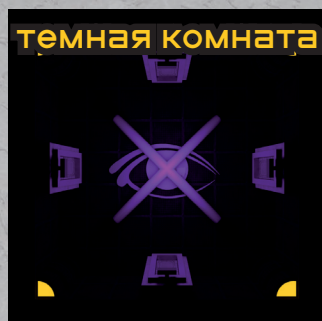
• Если в соседней комнате стоит робот, вы можете выйти к нему из тюремной камеры.



«Что мне нравится в этой комнате? Освежающая прохлада!»

Стоя в этой комнате, вы можете запланировать только одно действие и не можете запланировать адреналин.

**Режим Подозрения:** охранники, начавшие ход в этой комнате, тоже выполняют только одно действие за раунд.



«Темная комната! Она идеально подходит для развития осязания!»

Пока вы стоите в этой комнате, вы не можете использовать действие «Посмотреть».



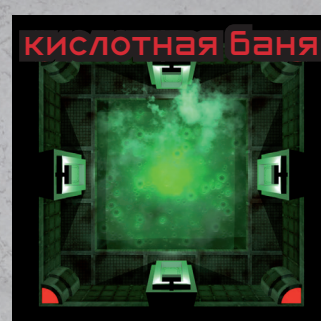
«Всего два выхода. По-моему, выбор очевиден!»

Когда персонаж входит в эту комнату, поверните ее таким образом, чтобы вход в коридор прикасался к комнате, из которой пришел этот персонаж. У коридора всего 2 выхода. Стоящие в коридоре персонажи могут смотреть, переходить, толкать и выполнять особые действия только в этих двух направлениях.

**Примечания:**

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

## красные = опасные



«Кислотная баня! Одной в ней хорошо, но вдвоем — лучше!»

Как только в эту комнату заходит второй персонаж, стоящий в этой комнате персонаж умирает.



«Мне нравится твой подход! Активирована смертельная ловушка! 5, 4, 3...»

Если следующим действием вы не выйдете из этой комнаты, вы умираете.



«Задержи дыхание, вода прибывает! На твоём месте я бы постаралась отсюда уйти!»

После открытия эта комната закрывается и становится недоступной до конца игры. Положите на нее жетон «Проход закрыт». Если в следующем раунде после выполнения второго действия ваш персонаж останется в этой комнате, он умирает.



«Моя любимая комната! На 2-й сезон вас ждать не будем!»

Как только персонаж заходит в эту комнату, он сразу умирает.



«Постойте! Кажется, стена двинулась! \*ШМЯК!\*»

Как только персонаж выходит из этой комнаты, или робот входит в нее, она становится недоступной и убивает всех, кто в ней стоял. После этого положите на Мясорубку жетон «Проход закрыт».

Роботы умирают при входе в любую красную комнату.

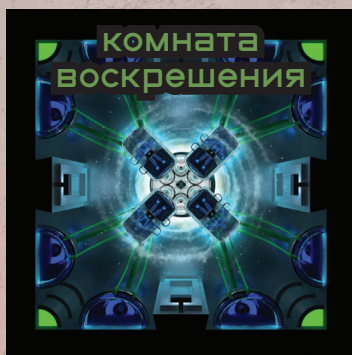


В состав игры входят 4 жетона «Проход закрыт». Если Затопленная комната или Мясорубка становятся недоступными, положите на них жетон «Проход закрыт». Он остается на этих комнатах до конца игры.

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

## ПРОДВИ- НУТЫЕ КОМНАТЫ

При игре по услож-  
ненным правилам  
добавьте новые  
комнаты: более  
сложные и опасные.



«Как приятно видеть вас  
целыми и невредимыми!»

Если персонаж входит в Комнату воскрешения, и при этом один или несколько персонажей мертвы, комната активируется. Если до этого не умер ни один персонаж, ничего не происходит. При активации Комнаты воскрешения верните всех умерших персонажей на Центральную комнату. Переверните их жетоны на счетчике раундов на сторону без черепа. После этого уничтожьте Комнату воскрешения, заменив ее на пустую комнату.

Начиная со следующего раунда все воскрешенные персонажи могут планировать свои действия.

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



«Ваш новый лучший друг  
ждет вас с распростертыми  
объятьями...»

Каждый раз, когда персонаж входит в эту комнату, выполните два действия:

- Поставьте робота в эту комнату.

**Внимание!** Если открыты оба Зала роботов, и персонаж вошел в один из них, поставьте робота в Зал роботов, если в запасе еще остались роботы.

- Отдайте приказ любому роботу в комплексе (независимо от того, где он находится). Роботы могут только перейти или толкнуть.

## РОБОТЫ



Роботы появляются при активации Зала роботов. Уничтоженные роботы не выходят из игры, а возвращаются в общий запас.

Роботы помогают исследовать комплекс, но еще они могут толкать персонажей (по своему желанию или против него). Роботы могут выполнять только эти два действия.

Роботы очень полезны в режиме Кооперации, но могут сильно мешать в режиме Подозрения.

### ИНСТРУКЦИЯ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ

Роботы могут только ходить и толкать. Если активированы оба робота, и персонаж заходит в Зал роботов, он выбирает, какой из роботов будет выполнять приказ.

#### » приказ: перейти

Игрок перемещает робота в соседнюю комнату. Если комната была скрыта, она открывается.

#### Очень важно!

- Робот никогда не выполняет эффект комнаты (включая Зал роботов, Комнату воскрешения, Ускоритель и Ключевую комнату). Коридор ограничивает передвижение робота, позволяя ему передвигаться только в двух направлениях.
- При входе в красную комнату робот мгновенно уничтожается.
- Робот может зайти в заблокированную комнату, но не может зайти в недоступную комнату (с жетоном «Проход закрыт»).

#### Подробности:

- Когда робот заходит в Мясорубку или Кислотную баню, все стоящие там персонажи умирают, а робот – уничтожается.
- Когда робот переворачивает Мясорубку или Затопленную комнату лицевой стороной вверх, он сразу делает ее недоступной.

#### » приказ: толкнуть

Робот отталкивает персонажа в соседнюю комнату.

**Важно!** Этот приказ нельзя отдать роботу, стоящему в голубой комнате (25-й комнате, Центральной комнате или Ключевой комнате).

#### Подробности:

- Робота нельзя перенести или толкнуть, даже другим роботом.
- Робот не может посмотреть скрытую комнату или выполнить действие «Управлять».

### КОМНАТА СОБЫТИЙ

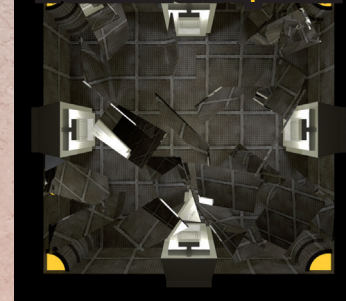


«Удивительно, весь комплекс  
начинает двигаться сам по себе».

Возьмите карту событий и выполните ее эффект. Если эффект выбирает целью одного или несколько конкретных персонажей (например, карта «Наказание»), вместо них целью становится ваш персонаж.

- Если карта требует взять еще одну карту, возьмите ее и выполните ее эффект.
- **Примечание о картах безумия:** используйте их только на безумном уровне сложности режима Кооперации, или если все игроки согласятся их использовать.

### КОМНАТА ЗЕРКАЛ



«Только посмотри на себя!  
Ты выглядишь неважно...»

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

#### Примечания:

- Если вы уже использовали адреналин, и это было вашим последним действием, ничего не происходит.
- Франк может восстановить адреналин своим особым действием.
- **Примечание о действии паранойи:** персонаж в состоянии паранойи теряет жетон адреналина, но продолжает выполнять действия.
- Действует на раскрытых охранников.



«Связь прервалась. Пожалуйста, дождитесь ее восстановления».

Пока в этой комнате стоит персонаж, игроки не могут обмениваться никакой информацией.



«Глупцы. Вы думали, что это всего лишь игра?»

При входе в эту комнату смешайте все свои жетоны действий (включая уже сыгранные) и сложите их в стопку рубашкой вверх. Вместо своего хода возьмите верхний жетон из стопки и выполните его действие.

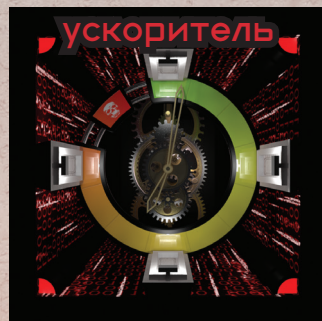
Параноя заканчивается в начале следующего раунда, если в стопке больше не осталось жетонов, или если вы вышли из Комнаты паранойи. Таким образом, если вы первым действием вышли из Комнаты паранойи, вторым действием вы должны взять случайное действие из стопки и разыграть его. Если после первого действия в стопке действий не осталось жетонов, вторым действием вы ничего не делаете.

- **Пояснение о действии адреналина:** если до входа в Комнату паранойи вы запланировали адреналин, то во время розыгрыша адреналина вы можете выбрать любое действие.
- Действует на раскрытых охранников.
- Если вы потеряли жетоны из-за действия карты события, не замешивайте их в стопку.



«Чудесно! Комната вашей мечты!.. По крайней мере, она создает такое впечатление...»

Когда персонаж входит в Комнату иллюзий, поменяйте ее с любой скрытой комнатой в комплексе, переместите своего персонажа на новую комнату и откройте ее. Если в комплексе не осталось скрытых комнат, ничего не происходит.



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

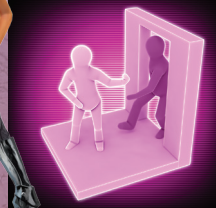
Если персонаж входит в эту комнату до начала последнего раунда, счетчик раундов уменьшается на 1: все жетоны персонажей на счетчике раундов сдвигаются на 1 деление вправо без изменения порядка хода. Если персонаж входит в эту комнату во время последнего раунда, он умирает, и счетчик раундов не уменьшается.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

## ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Кроме жетонов обычных действий (посмотреть, перейти, толкнуть и управлять), у каждого персонажа есть жетон особого действия. Во время фазы планирования игроки выбирают до двух жетонов действий из пяти.

**Важно!** Особые действия НЕЛЬЗЯ использовать в Центральной комнате и во время действия адреналина.

### ДЖЕНИФЕР : ПОЗВАТЬ

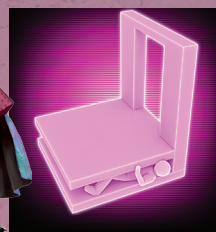


Переместите выбранного персонажа из соседней комнаты к себе. Этот персонаж выполняет действие комнаты, в которой он оказался.

**Примечания:**

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

### АЛИСА : СПРЯТАТЬСЯ



В начале игры Алиса получает жетон невидимости.

Алиса прячется до выполнения своего следующего действия, независимо от того, когда оно произойдет. На это время замените ее пластиковую фигурку жетоном невидимости. Невидимого персонажа нельзя толкнуть, перенести или позвать. Алиса продолжает находиться в комнате, поэтому на нее влияют эффекты комнаты (Кислотная баня, Мясорубка, Затопленная комната и т.п.). Алиса перестает прятаться, как только выполняет другое действие. Замените ее жетон невидимости обратно на пластиковую фигурку.

Алиса перестает прятаться, как только выполняет другое действие. Замените ее жетон невидимости обратно на пластиковую фигурку.

**Примечания:**

- Алиса может прятаться весь раунд, если это будет ее единственным действием.
- Карты событий «Наказание», «Паника» и «Перемотка» не действуют на Алису даже в Комнате событий.

### » игнорирует роботов (андроид)

По-настоящему, Алиса — андроид, поэтому, даже если она не прячется, она может не позволить роботу толкнуть ее. В этом случае робот должен толкнуть другого персонажа, стоящего в той же комнате.

### МАКС : ПЕРЕНЕСТИ



Перенесите в соседнюю комнату Макса и еще одного персонажа, стоящего с ним в одной комнате. Оба персонажа выполняют эффект комнаты, в которой они оказались. Если комната требует сделать выбор, его принимает Макс. Например, в Комнате наблюдения оба персонажа смотрят на одну и ту же комнату, перемещают Подвижную комнату один раз, в Комнате управления сдвигают ряд комплекса на одну клетку и перемещаются на один и тот же Тоннель. При переносе в Ядовитую баню Макс выбирает, кто из них умрет.

**Примечания:**

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



## ЭММЕТ : 2 ДЕЙСТВИЯ



*В начале игры Эммет получает два жетона замка.*

У Эммета два особых действия, представленных одним жетоном. При раскрытии этого жетона игрок выбирает и выполняет одно из двух действий. Если одно из них недоступно, игрок обязан выполнить второе действие.

### ОТКРЫТЬ КОМНАТУ

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

### ЗАБЛОКИРОВАТЬ КОМНАТУ

Положите жетон замка на комнату с Эмметом или на открытую соседнюю комнату (кроме голубой). Пока на комнате лежит жетон замка, в нее могут войти только Эммет и роботы. Другие персонажи могут только выйти или вытолкнуть другого персонажа из комнаты с замком.

#### Примечания:

- Если оба жетона замка уже использованы, и Эммет снова выполняет это действие, он перекладывает замок с закрытой комнаты на новую комнату, независимо от того, кем была закрыта эта комната.
- Вы не можете закрыть комнату на два замка.
- Если Эммет умирает, все жетоны замков удаляются из комплекса (даже если они появились от эффекта карт событий).



#### » игнорирует замки (ключ)

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



## САРА : 2 ДЕЙСТВИЯ



*В начале игры Сара получает две пустые комнаты.*

У Сары два особых действия, представленных одним жетоном. При раскрытии этого жетона игрок выбирает и выполняет одно из двух действий. Если одно из них недоступно, игрок обязан выполнить второе действие.

### ОТКЛЮЧИТЬ КОМНАТУ

Замените комнату (любую, кроме голубой) с Сарой на пустую комнату. Уберите из игры замененную комнату. За игру Сара может отключить не более двух комнат.

#### Примечания:

- Сара не может отключить голубую комнату.
- Сара может отключить Капкан и тем самым остаться в живых.
- Отключение Зала роботов не уничтожает роботов.
- Если Сара отключает пустую комнату, она все равно теряет одну из своих комнат.

### ОТКЛЮЧИТЬ РОБОТА

Сара отключает робота, стоящего с ней в одной комнате. Если в ее комнате нет роботов, она должна отключить комнату (см. выше).



## КЕВИН «К» : 2 ДЕЙСТВИЯ



У Кевина два особых действия, представленных одним жетоном. При раскрытии этого жетона игрок выбирает и выполняет одно из двух действий. Если одно из них недоступно, игрок обязан выполнить второе действие.

### ВЗЛОМАТЬ КОМПЛЕКС

Поменяйте местами 2 соседние с Кевином комнаты (кроме открытых голубых комнат) вместе со стоящими в них персонажами.

### ВЗЛОМАТЬ РОБОТА

Прикажите любому роботу в комплексе ПЕРЕЙТИ или ТОЛКНУТЬ.



## БРЮС : КОПИРОВАТЬ



*В начале игры Брюс получает пустую комнату и жетон невидимости (на пластиковой подставке).*

Брюс может частично использовать особое действие другого персонажа, стоящего в той же или соседней комнате. Поэтому у Брюса может быть несколько вариантов. Если он не может выполнить одно из доступных действий, он должен выбрать другое действие.

Вот список эффектов, которые Брюс может скопировать:

Вот список эффектов, которые Брюс может скопировать:

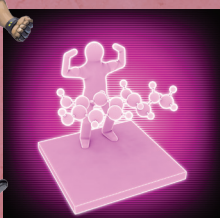
- **Дженифер** — Брюс зовет персонажа в свою комнату. Если Брюс зовет Дженифер, она может отказаться переходить. Это действие расходуется независимо от ее выбора.
- **Франк** — Брюс может восстановить адреналин, только если он стоит в одной комнате с Франком.
- **Макс** — Брюс переносит персонажа. Он не может перенести Макса.
- **Кевин** — Брюс взламывает робота. Он не может взломать комплекс.
- **Эммет** — Брюс открывает комнату. Он не может заблокировать комнату.
- **Алиса** — Брюс прячется. Алиса может толкнуть невидимого Брюса.
- **Сара** — Брюс отключает комнату (используя пустую комнату, полученную в начале игры). Он не может отключить робота.

#### Примечания:

- Если рядом с Брюсом никого нет, ничего не происходит. Если рядом с ним стоят несколько персонажей, он может выбрать, чье действие копирует.
- Брюс не игнорирует роботов и замки, как Алиса и Эммет.



## ФРАНК : ОТДОХНУТЬ



Верните свой жетон адреналина, если у вас его нет. Начиная со следующего раунда, вы можете его использовать.

#### Примечание:

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