

КОМНАТА 25

ВИП

ИГРА ФРАНСУА РУЗЕ

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

«Приветствую вас, дорогие участники! Министерство развлечений выбрало вас для участия в новой версии нашего потрясающего шоу! Этой ночью с нами приглашённая звезда, ВИП, чьё выживание и побег станет вашим приоритетом.

Позаботьтесь о нём, ведь, если он умрёт, победят охранники.

Как всегда, будьте начеку, исследуйте комплекс и не позволяйте нашей звезде излишне рисковать! Шоу начинается, и зрители надеются, что вы успешно справитесь с новым вызовом...»

» СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

• 40 протекторов • 1 жетон ВИПа • 5 комнат • 2 комнаты-заготовки • 6 жетонов рулетки • 1 памятка

РЕЖИМ «ПОДОЗРЕНИЕ. ВИП»

Этот режим – вариация базового режима «Подозрение», в котором может быть от 4 до 8 участников.

Особенность этого режима в том, что вводится раскрытый с самого начала игры заключённый – ВИП.

» ЦЕЛЬ ИГРЫ

ВИП должен добраться до Комнаты 25 и спастись вместе с остальными заключёнными. Если ВИП умирает, то охранники немедленно побеждают.

Примечание. Если вы используете Комнату воскрешения из расширенного издания «Комнаты 25», игра продолжается, так как у вас есть шанс вернуть ВИПа в игру.

» ПОДГОТОВКА

Раздайте каждому игроку по жетону роли рубашкой вверх по обычным правилам режима «Подозрение» (см. с. 5 книги правил базовой игры), однако во время подготовки один из жетонов заключённых заменяется жетоном ВИПа.

- Игрок, получивший жетон ВИПа, раскрывает его перед первой фазой планирования и сбрасывает свой жетон адреналина.
- У этого игрока будет возможность вернуть свой жетон адреналина, если он играет за Франка и выполняет его особое действие «Отдохнуть». Игрок также может вернуть жетон, войдя в Процедурный кабинет (из дополнения «План побега»).

» ХОД ИГРЫ

Игра идёт по тем же правилам, что и «Комната 25», но со следующими изменениями.

» ДВИЖЕНИЕ ВИПА

ВИП спешит спастись из комплекса, ничего не боясь и веря в свою звезду.

- Как и раскрытый охранник, ВИП не планирует свои действия.
- Однако **каждый раунд он должен хотя бы один раз передвинуться**, если он ещё не добрался до Комнаты 25.
- Если к концу раунда ВИП ни разу **не передвинулся** и не находится в Комнате 25, то охранники немедленно побеждают.

Это обязательное движение может быть совершено несколькими способами:

- ВИП выполнил действие «Перейти» как первое или второе действие.
- ВИПа толкнули в другую комнату.
- ВИП или другой персонаж успешно выполнил действие «Перенести» (ВИП перенёс сам, или перенесли его).
- ВИПа успешно позвала Дженифер.
- Комната, в которой находился ВИП, уничтожена или заменена.

» УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

- ЗАКЛЮЧЁННЫЕ** побеждают, если ВИП добрался до Комнаты 25 и спасся вместе с остальными заключёнными.
- ОХРАННИКИ** побеждают, если ВИП умер.

НОВЫЕ КОМНАТЫ

зелёные комнаты: безопасные



«Итак, что же вы узнали?»

Втайне посмотрите 2 соседние с Комнатой откровений комнаты.

жёлтые комнаты: преграды



«Пришло время усложнить задачу. Игра становится слишком лёгкой».

Поменяйте местами 1 соседнюю комнату (кроме голубой) и любую жёлтую или красную комнату в комплексе.

Эти две комнаты должны быть незаняты.

Если в комплексе нет незанятых жёлтых или красных комнат, ничего не происходит.



«Я же вам говорил не трогать этот рычаг...»

Пока в этой комнате кто-нибудь есть, зелёные комнаты не оказывают эффекта.



«Что, если мы начнём сначала?»

Все незанятые (без персонажей и (или) роботов) и доступные (без жетона «Проход закрыт») комнаты переворачиваются рубашкой вверх. Когда это происходит, вы можете отметить одну из только что скрытых комнат с помощью своего неиспользованного жетона-памятки.

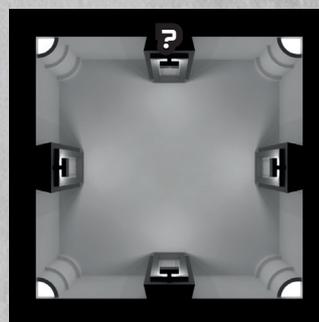
красные комнаты: опасные



«Один к шести — люблю эту игру!»

Когда эта комната откроется, положите на неё 6 жетонов рулетки рубашкой вверх. Каждый раз, когда персонаж входит в эту комнату, все находящиеся в ней персонажи (начиная с последнего вошедшего) вытягивают по 1 жетону рулетки. Персонаж, вытянувший , немедленно умирает. Жетоны рулетки перемешиваются и кладутся обратно на Русскую рулетку, только когда открывается жетон .

КОМНАТА-ЗАГОТОВКА



«Дайте волю своей фантазии!»

Скопируйте или создайте свою комнату для игры!