

ФРАНСУА РУЗЕ - ГАБРИЭЛЬ ДЮРНЕРЕН - ГИЛЕН ДИДЬЕ

КОМНАТА 25

ПЛАН ПОБЕГА

БЕГИ, ВЫЖИВАЙ, СПАСАЙСЯ



Matagot

КОМНАТА 25

ПЛАН ПОБЕГА

«После двух захватывающих, но несколько жестоких сезонов, зрители попросили сделать испытания более интеллектуальными. Продюсеры нашумевшей передачи придумали два новых кооперативных режима игры: „План побега“ и „Головоломка“.

В режиме „План побега“ игроки должны найти карты подсказок в восьми загадочных комнатах и использовать их, чтобы активировать четыре кодовые комнаты. Для спасения из комплекса заключенным придется подобрать правильные коды к каждой из этих комнат. Участникам понадобится научиться мыслить логически и работать сообща, чтобы получить коды, сложность которых с каждым разом будет увеличиваться!

В режиме „Головоломка“ игроки должны найти карты условий в восьми загадочных комнатах и активировать кодовые комнаты, установив их в нужное положение. Для этого вся команда должна будет действовать как одно целое!

Наслаждайтесь игрой, зрители ждут вас...»

СОСТАВ ИГРЫ

- 18 новых комнат (включая 4 комнаты для режимов «План побега» и «Головоломка», а также 2 комнаты для первого дополнения)
- 2 двусторонних листа с кодами
- 2 дешифратора
- 1 жетон «Проход закрыт»
- 80 карт подсказок (10 наборов по 8 карт для 10 сценариев режима «План побега»)
- 20 карт условий
- 1 указатель направления чтения карт
- 8 листов с описанием новых комнат
- 1 правила

КРАТКАЯ СВОДКА

«Комната 25. План побега» включает в себя набор новых правил, которые вы можете использовать по своему усмотрению: правила трансформации комплекса, которые можно использовать в любом режиме игры, а также новые комнаты и два новых режима игры.

- > трансформация комплекса..... СТР.2
- > описание новых комнат СТР.3
- > режим «план побега» СТР.4
- > режим «головаломка» СТР.6

ТРАНСФОРМАЦИЯ КОМПЛЕКСА

«В 1-м сезоне мы управляли только комнатами. Во 2-м сезоне мы добавили события и роботов. Теперь же наши продюсеры решили еще сильнее оживить комплекс».

»» подготовка

Во время создания комплекса замените все пустые комнаты на загадочные комнаты. Сделайте стопку ПРЕОБРАЗОВАНИЯ, смешав 6 неиспользуемых зеленых комнат, 3 желтых комнаты и 3 красных комнаты. Сложите их в стопку и положите рубашкой вверх рядом с игровым полем.



Если вы играете за Сару: возьмите 2 пустые комнаты (и положите их рядом с собой).



Если вы играете за Брюса: возьмите 1 пустую комнату (и положите ее рядом с собой).

»» эффект трансформации

Эффект трансформации срабатывает, когда из загадочной комнаты выходит последний персонаж, или когда активируется кодовая комната.

Игрок, вызвавший эффект трансформации, берет верхнюю комнату из стопки трансформации, смотрит на нее (если эффект не требует иного), после чего кладет ее рубашкой вверх на место трансформированной комнаты.

Как и при использовании действия «Посмотреть», этот игрок может назвать союзникам цвет новой комнаты.

Пример. Алиса последней вышла из загадочной комнаты, тем самым вызвав эффект трансформации. Она удаляет эту комнату из комплекса и кладет на ее место верхнюю комнату из стопки трансформации рубашкой вверх. Алиса может тайне посмотреть на новую комнату и назвать другим игрокам ее цвет.

ОПИСАНИЕ НОВЫХ КОМНАТ

КОМНАТЫ, ПОДХОДЯЩИЕ ДЛЯ ЛЮБОГО СЕЗОНА «КОМНАТЫ 25»



«Интересно, для чего здесь нужны все эти лазеры?..»

Эта комната безопасна, пока не будет открыта 25-я комната. Если 25-я комната открыта, эта комната действует как Комната смерти, мгновенно убивая всех, кто в ней находится.



«Кажется, строителям не дали времени закончить свою работу...»

Если эта комната сдвигается, она разрушается и становится недоступной (положите на нее жетон «Проход закрыт»). Все стоящие в ней персонажи умирают. Заметьте, что она не разрушается при использовании Комнаты взлома и особого действия Кевина.



«Ну куда же вы так спешите?..»

Если это возможно, передвиньте в эту комнату персонажа из соседней комнаты. Этот персонаж не выполняет эффект Ложного выхода.



«Пора решить этот КУБИК РУБИКА»

Поменяйте местами 2 любые соседние комнаты (кроме открытых голубых комнат).



X8

«Потерялись? Я дам вам подсказку»

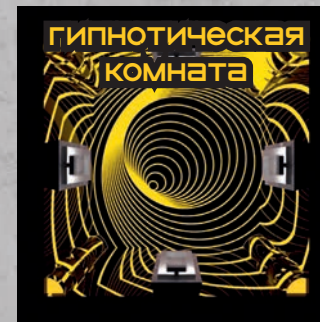
Когда из этой комнаты выходит последний персонаж, он выполняет эффект трансформации (стр.2).

Дополнительный эффект для режимов «План побега» и «Головоломка»: как только персонаж заходит в загадочную комнату, он берет карту подсказки или карту условия. В дальнейшем при входе в эту комнату новая карта не берется.



«В комплексе нет врачей, но в этой комнате есть все необходимое»

Возьмите обратно свой жетон адреналина ИЛИ одно из сброшенных действий (если вы потеряли его от какого-либо эффекта). Заметьте, что если вы используете жетон адреналина для перехода в Процедурный кабинет, то можете сразу получить его обратно.



«Эта комната настолько поразительна, что в ней хочется остаться навсегда...»

Стоя в этой комнате, вы не можете запланировать действие «ПЕРЕЙТИ». Из этой комнаты можно выйти только при помощи адреналина, особого действия или других персонажей. **Макс может ПЕРЕНЕСТИ**, и **Дженнифер может ПОЗВАТЬ** из этой комнаты, а **Сара может ОТКЛЮЧИТЬ** эту комнату. Раскрывшие свои роли охранники не планируют свои действия, поэтому эта комната на них не работает.

ТОЛЬКО ДЛЯ РЕЖИМОВ «ПЛАН ПОБЕГА» И «ГОЛОВОЛОМКА»



«Участники, пришло ваше время высказаться. Какими будут ваши последние слова?»

4 разные голубые комнаты, в каждой из которых спрятана комбинация из букв и цифр. В режимах «План побега» или «Головоломка» используются 4 кодовые комнаты («Подготовка», стр.4 и 6). Игроки не могут выйти из комплекса, пока не активируют все 4 кодовые комнаты. У этих комнат нет эффекта, пока их не активируют.

Для активации кодовой комнаты персонаж должен:

- Выполнить определенные условия (они описаны на стр.5 или 6, в зависимости от выбранного режима игры)
- Запланировать действие «Управлять»

» эффект активации (выполните по порядку):

- 1» **Выброс:** каждый персонаж в этой комнате перемещается в любую соседнюю комнату.
- 2» **Трансформация:** игрок, активировавший кодовую комнату, выполняет для нее эффект трансформации (эта комната откладывается в сторону для учета активированных кодовых комнат).
- 3» **Дополнительное время:** сдвиньте все жетоны на счетчике раундов на одно деление назад. Теперь у вас есть больше времени для спасения из комплекса. Это никак не влияет на ход текущего раунда.

РЕЖИМ ИГРЫ «ПЛАН ПОБЕГА»

«Наш комплекс полон неожиданностей! Вам не выбраться из него, не решив его загадок. Ищите подсказки и активируйте все кодовые комнаты».

ВНИМАНИЕ! Не смотрите на карты загадок до начала игры, иначе вам будет неинтересно играть!

Кооперативный режим для 2–6 игроков

» цель

Заключенные играют без охранников. Они должны найти карты загадок и найти ответ, чтобы получить коды для активации кодовых комнат. После чего они могут покинуть комплекс, собравшись в 25-й комнате и выдвинувшись из комплекса по обычным правилам.

» подготовка

Положите счетчик раундов стороной с 8 раундами.

Количество раундов зависит от количества персонажей:

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

Примечание: возможно, вам кажется, что раундов слишком мало. Не беспокойтесь! При активации кодовой комнаты счетчик раундов сдвигается на одно деление назад (стр.5).

Создайте комплекс из следующих комнат:

- 4 кодовые комнаты
 - 8 загадочных комнат
 - 3 случайные зеленые комнаты
 - 5 случайных желтых комнат
 - 2 случайные красные комнаты
 - 1 Комната наблюдения
 - 25-я комната
 - Центральная комната
- Создайте комплекс по обычным правилам.
• Создайте стопку трансформации (стр.2).
• Выберите сценарий, не глядя перетасуйте 8 карт выбранного сценария и положите их рубашкой вверх рядом с игровым полем.



Карты подсказок

» сценарии

В это дополнение входит 10 различных сценариев. Каждый сценарий включает в себя 8 карт подсказок. Для подготовки к определенному сценарию возьмите все карты подсказок с номером выбранного сценария на рубашке. Сценарии постепенно становятся сложнее, поэтому мы советуем проходить их по очереди.



Номер сценария

» подсказки

Каждый сценарий содержит 8 подсказок, необходимых для получения кода из 4 цифр, 3 цифр, 4 букв и 3 букв.

В сценариях 1–6 карты подсказок идут парами: каждому коду соответствуют ровно 2 карты. Кроме того, каждая карта соответствует только одному коду. Но начиная с 7-го сценария, для получения некоторых кодов понадобятся 3 или 4 подсказки (и даже больше!). Кроме того, некоторые карты могут соответствовать сразу нескольким кодам!

Для получения кода вам понадобится наблюдательность, умение логически мыслить и общаться с командой, а также способность смотреть на проблему под новым углом. Если вы думаете над кодом дольше, чем 2 минуты, то вы, скорее всего, думаете в неправильном направлении. Не бойтесь спросить совета у других игроков!

» обращение с картами подсказок

Смотреть на карту подсказки может только ее владелец. После получения игрок кладет карту подсказки рубашкой вверх перед собой, но в любое время может вновь ее изучить. Он не должен показывать эту карту другим игрокам, но может рассказать о ее содержании. Если два игрока стоят в одной комнате, они могут показывать и передавать друг другу свои карты подсказок. Игроки могут записывать информацию о полученных подсказках, но не могут делиться своими записями с игроками, стоящими в других комнатах.

» условия победы

Спасти можно только после активации четырех кодовых комнат (стр.5). Все персонажи должны спастись из комплекса до истечения времени. Если один из персонажей умирает, игра заканчивается поражением.

» ход игры

Игра идет как обычно, но со следующими изменениями:

Подсказки. Когда персонаж заходит в загадочную комнату, он берет верхнюю карту из колоды подсказок. Если в эту загадочную комнату войдет еще один персонаж, он не получит новую карту подсказки. Каждая загадочная комната позволяет взять только одну карту подсказки.

Если вы считаете, что решили загадку, вам нужно активировать соответствующую кодовую комнату.

Покинуть комплекс можно только после активации всех четырех кодовых комнат.

» УСЛОВИЯ АКТИВАЦИИ КОДОВОЙ КОМНАТЫ

Для активации кодовой комнаты персонаж должен:

- Стоять в этой комнате
- Запланировать действие «Управлять»

При выполнении действия «Управлять», вместо передвижения ряда комплекса, игрок должен при помощи дешифратора проверить код, соответствующий своей комнате. Каждой кодовой комнате соответствует один тип кода, указанный на иллюстрации самой кодовой комнаты.

• Если игрок оказался прав, комната активируется.

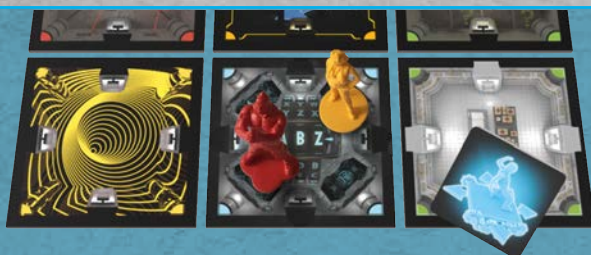
• Если игрок оказался не прав, ничего не происходит.

» ЭФФЕКТ АКТИВАЦИИ (ВЫПОЛНИТЕ ПО ПОРЯДКУ):

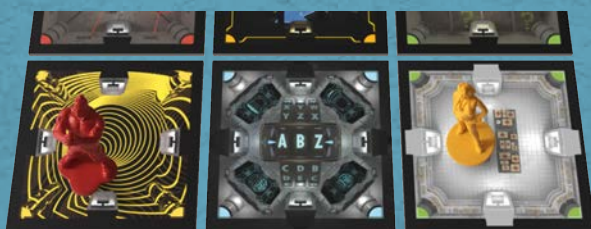
- 1) **Выброс:** каждый персонаж в этой комнате перемещается в любую соседнюю комнату.
- 2) **Трансформация:** игрок, активировавший кодовую комнату, выполняет для нее эффект трансформации (эта комната откладывается в сторону для учета активированных кодовых комнат).
- 3) **Дополнительное время:** сдвиньте все жетоны на счетчике раундов на одно деление назад. Теперь у вас есть больше времени для спасения из комплекса. Это никак не влияет на ход текущего раунда.

Уровень сложности. После нескольких партий вы можете увеличить уровень сложности. Для этого во время подготовки игры сдвиньте счетчик раундов на одно деление вперед.

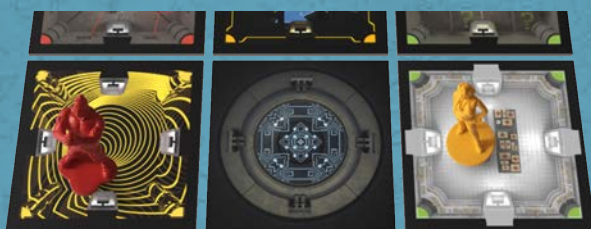
Макс стоит в кодовой комнате с 3 буквами. Он выполняет действие «Управлять» и при помощи дешифратора проверяет код. Код оказался верным!



Макс и Дженифер выбрасываются из кодовой комнаты в соседние комнаты по их выбору.



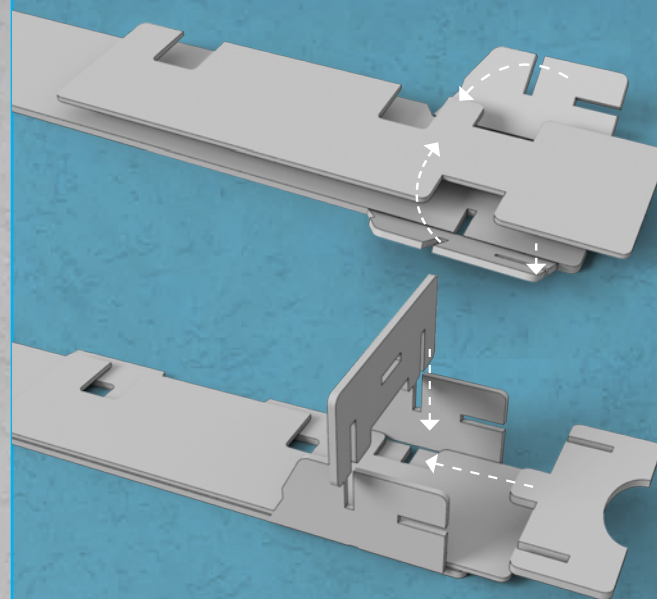
Кодовая комната заменяется на верхнюю комнату из стопки трансформации. Игрок, управляющий Максом, может посмотреть на новую комнату и положить ее назад рубашкой вверх.



Все жетоны на счетчике раундов сдвигаются на одно деление назад. Теперь у игроков осталось два хода для спасения из комплекса!



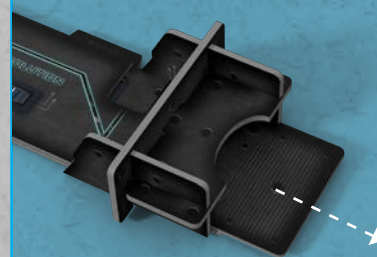
Сборка дешифратора



1) ПОЛОЖИТЕ ЗАДВИЖКУ, КАК ЭТО ПОКАЗАНО НА РИСУНКЕ, И ЗАВЕРНИТЕ ОБА ОТГИБА.

2) СКРЕПИТЕ КОНСТРУКЦИЮ ПРИ ПОМОЩИ ДВУХ ЗАЖИМОВ.

Дешифровка



1/ Сдвиньте задвижку, чтобы скрыть прорези.



2/ Выберите лист кодов, соответствующий типу комнаты, которую вы собираетесь активировать.



3/ Установите большой вырез на предполагаемый код. Они перечислены в 3 столбца и упорядочены по алфавиту и по числовым значениям. Если вы не можете найти свой код, то вы оказались не правы!



4/ Выравняйте дешифратор по белым линиям и сдвиньте задвижку, чтобы увидеть скрытое за ней число. Если это число соответствует номеру вашего сценария, вы оказались правы!

Использование карт событий

- Режим игры «План побега» полностью совместим с режимом игры «Кооперация», использующим карты событий.
- 4 кодовые комнаты полностью заменяют ключевую комнату.
- Безумный уровень сложности делает игру еще требовательнее! Он рассчитан на самых опытных и отчаянных игроков!

РЕЖИМ ИГРЫ «ГОЛОВОЛОМКА»

**«Наш комплекс устанавливает свои правила.
Теперь комнаты должны стоять на местах, соответствующих
картам условий. Иначе отсюда не выбраться!»**

Каждая партия в этом режиме игры отличается от предыдущей. В этот режим можно играть бесконечно, в отличие от предыдущего режима игры.

Кооперативный режим для 2–6 игроков

» ЦЕЛЬ

Заключенные играют без охранников. Они должны найти 8 карт условий, спрятанных в загадочных комнатах. Кодовую комнату можно активировать, только если она выполняет условия двух карт условий. После активации четырех кодовых комнат заключенные должны собраться в 25-й комнате, установить ее по условиям всех 8 карт условий и выдвинуть из комплекса по обычным правилам.

» ПОДГОТОВКА

Положите счетчик раундов стороной с 8 раундами.

Количество раундов зависит от количества персонажей:

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

Уровень сложности. После нескольких партий вы можете увеличить уровень сложности. Для этого во время подготовки игры сдвиньте счетчик раундов на одно деление вперед.

Создайте комплекс из следующих комнат:

- 8 загадочных комнат
- 4 кодовые комнаты
- 4 случайные желтые комнаты
- 2 случайные зеленые комнаты
- 4 случайные красные комнаты
- 1 Комната наблюдения
- 25-я комната
- Центральная комната
- Создайте комплекс по обычным правилам.
- Создайте стопку трансформации (стр.2).
- Перетасуйте колоду карт условий, возьмите из нее 8 карт и положите их рубашкой вверх рядом с игровым полем.
- Положите указатель направления чтения карт рядом с одним из центральных рядов. Не двигайте и не убирайте его во время игры.

» УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Спасти можно только после активации четырех кодовых комнат (стр.7), и если 25-я комната выполняет условия восьми карт условий (стр.7).

ВСЕ персонажи должны спастись из комплекса до истечения времени. Если один из персонажей умирает, игра заканчивается поражением.

» ХОД ИГРЫ

Игра идет как обычно, но со следующими изменениями:

Карты условий. Когда персонаж заходит в загадочную комнату, он берет верхнюю карту из колоды условий. Если в эту загадочную комнату войдет еще один персонаж, он не получит новую карту условия. Каждая загадочная комната позволяет взять только одну карту условия.

» УСЛОВИЯ АКТИВАЦИИ КОДОВОЙ КОМНАТЫ

Кодовую комнату можно активировать, только если она выполняет два условия, указанных на открытых картах условий.

Для активации кодовой комнаты персонаж должен:

- Стоять в этой комнате
- Запланировать действие «Управлять»

При выполнении действия «Управлять», вместо передвижения ряда комплекса, игрок должен указать на две неиспользованные карты условий, подходящие его кодовой комнате. Если условия этих карт выполнены, комната активируется. Временно отложите выбранные карты в сторону. Теперь их нельзя использовать для активации других кодовых комнат.

Использование карт событий

- Режим игры «Головоломка» полностью совместим с режимом игры «Кооперация», использующим карты событий.
- 4 кодовые комнаты полностью заменяют ключевую комнату.
- Безумный уровень сложности рассчитан только на самых опытных и отчаянных игроков!

Карты условий

На каждой карте указаны условия, ограничивающие возможные положения комнат. Все карты условий описаны на стр.8. Когда вы берете карту условия, положите ее лицевой стороной вверх рядом с игровым полем в соответствии с указателем направления чтения карт. Эти карты используются для активации кодовых комнат и для нахождения выхода, через который можно спастись в 25-й комнате. Карты, использованные для активации кодовой комнаты, нельзя использовать для активации другой кодовой комнаты, они откладываются в сторону до конца игры, когда они вновь понадобятся для спасения из комплекса.



Макс стоит в кодовой комнате. Открыты 4 неиспользованные карты подсказок. Для активации кодовой комнаты он использует действие «Управлять» и выбирает карты №2 («Кодовая комната на должна находиться в указанных местах») и №3 («Кодовая комната должна находиться рядом с зеленой комнатой»). Он мог выбрать карту №1, потому что его кодовая комната находится рядом с красной комнатой, но не карту №4, потому что кодовая комната находится рядом с желтой комнатой.

» эффект активации (выполните по порядку):

- 1> **Выброс:** каждый персонаж в этой комнате перемещается в любую соседнюю комнату.
- 2> **Трансформация:** игрок, активировавший кодовую комнату, выполняет для нее эффект трансформации (эта комната откладывается в сторону для учета активированных кодовых комнат).
- 3> **Дополнительное время:** сдвиньте все жетоны на счетчике раундов на одно деление назад. Теперь у вас есть больше времени для спасения из комплекса. Это никак не влияет на ход текущего раунда.

» конец игры: выход через 25-ю комнату

После активации четырех кодовых комнат вы можете спастись из комплекса. **НО для этого вам нужно пройти последнее испытание:** при выполнении действия «Управлять», которое должно вывести 25-ю комнату вместе со всеми заключенными из комплекса, 25-я комната должна удовлетворять ВСЕМ условиям, указанным на восьми использованных картах подсказок. Если вы выполнили все эти условия, то вы победили. Иначе игра продолжается, пока не закончится время, или пока вы не выполните все 8 условий и спасетесь из комплекса.

Примечание: Некоторые условия очень легко выполнить из-за ограничений 25-й комнаты. Например, условие «Все персонажи должны стоять в одном ряду с этой комнатой» выполняется всегда, потому что игроки должны выполнить его для спасения из комплекса.

ОПИСАНИЕ КАРТ УСЛОВИЙ



Кодовая комната не должна находиться в указанных местах



Кодовая комната должна находиться рядом с красной комнатой.



Кодовая комната должна находиться рядом с зеленой комнатой.



На столбце с кодовой комнатой должны стоять еще хотя бы 2 персонажа.



На ряду с кодовой комнатой должны стоять еще хотя бы 2 персонажа.



Кодовая комната не должна находиться рядом с желтыми комнатами.



Кодовая комната не должна находиться рядом с голубыми комнатами.



В ряду с кодовой комнатой должны быть хотя бы 2 зеленые комнаты.



В ряду с кодовой комнатой не должно быть красных комнат.



На гранях комплекса должны стоять хотя бы 2 персонажа.



В ряду с кодовой комнатой не должно быть одинаковых комнат.



В столбце с кодовой комнатой должны быть хотя бы 2 одинаковые комнаты.



В кодовой комнате должно стоять хотя бы 3 персонажа.



Рядом с кодовой комнатой должны находиться хотя бы 3 различные комнаты.

