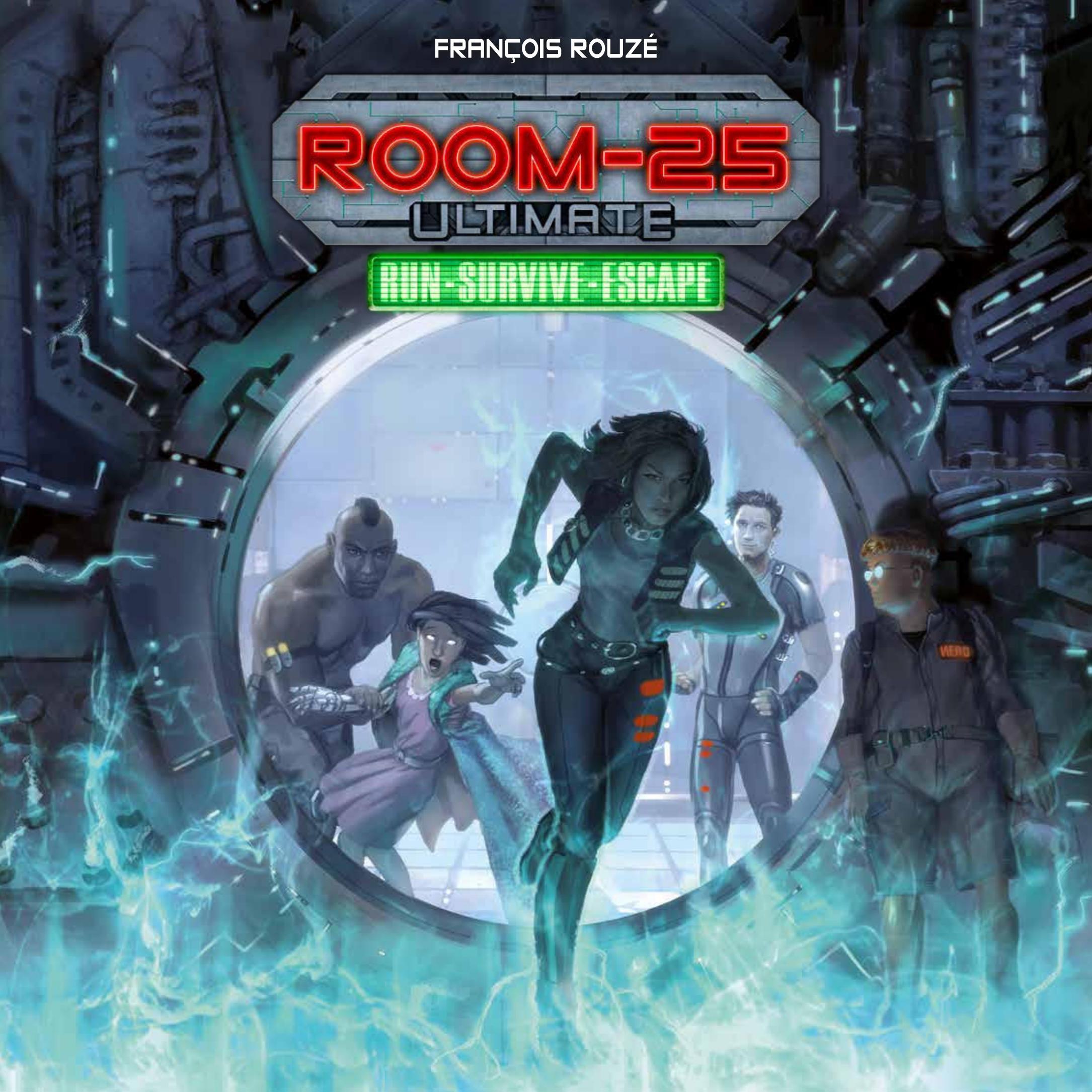


FRANÇOIS ROUZÉ

ROOM-25

ULTIMATE

RUN-SURVIVE-ESCAPE



Dans un futur proche, un jeu télévisé appelé Room 25 franchit les limites de l'insoutenable pour battre les records d'audience. Des candidats sont enfermés dans un Complexe doté de 25 salles aux effets divers et dangereux. En mode COOPERATION chacun joue des candidats prisonniers qui doivent trouver la ROOM 25 et tous la rejoindre pour s'échapper ensemble avant la fin du compte-à-rebours.

En mode SUSPICION, un à deux joueurs seront des gardiens infiltrés qui tenteront d'empêcher l'évasion des prisonniers en donnant de faux indices ou en éliminant deux d'entre eux.

*D'autres modes de jeux sont disponibles sur notre site internet :
www.matagot.com/room 25*

"Chers candidats, bonjour ! Vous avez été sélectionnés par le Ministère du divertissement pour participer à notre fabuleux jeu télévisé ! Diffusé en mondio-vision, vous allez pouvoir réjouir des millions de téléspectateurs en survivant aux pièges mortels de notre Complexe ! Vous n'avez que très peu de temps pour en sortir ! C'est parti ! Et souriez, vous êtes filmés !"

» CONTENU DU JEU

- 47 tuiles de salles
- 1 compteur réversible :
 - un côté 8 tours de jeu
 - un côté 10 tours de jeu
- 8 tuiles Rôle : 2 tuiles Gardien et 6 tuiles Prisonniers
- 8 jetons Contrôle
- 4 marqueurs Do Not Cross
- 2 marqueurs Verrou

Pour chaque personnage :

- 1 figurine
- 5 jetons Action
- 1 balise mémorielle
- 1 marqueur de tour
- 1 fiche Personnage
- 1 jeton Adrénaline

PRISE EN MAIN

Pour découvrir le jeu et démarrer rapidement, ne tenez pas compte des paragraphes indiqués ULTIMATE et utilisez le recto des fiches de personnage, celui sans le talent spécial.

Après quelques parties, prenez connaissance des paragraphes ULTIMATE et découvrez toute la saveur du jeu ROOM 25 ULTIMATE en utilisant le verso des fiches personnages qui comprennent la description de leur talent spécial ainsi que la totalité des salles du jeu. Introduisez également les cartes MADNESS en les mélangeant dans la pioche des cartes M.A.C.

MISE EN PLACE

"Candidats ! Ce sont vos trente secondes de célébrité : qui êtes-vous et que faites-vous dans la vie ?!"

MATÉRIEL POUR CHAQUE JOUEUR

➤ Chaque joueur choisit un personnage et prend le matériel qui est à son effigie :

- 1 figurine
- les 4 jetons Action de base (Se déplacer, Regarder, Pousser, Contrôler)
- 1 marqueur de tour
- 1 balise mémorielle
- 1 jeton Adrénaline
- 1 fiche Personnage face niveau découverte (la plus simple) ou face niveau avancé
- 1 jeton Talent spécial spécifique à chaque personnage
- Emmett reçoit deux jetons « verrou »
- Alice reçoit son jeton « caché » (avec un socle en plastique)
- Sarah reçoit deux salles vides
- Bruce reçoit une salle vide et son jeton « caché » (avec un socle en plastique)

ULTIMATE

COMPTE-À-REBOURS

Il y a 6 à 10 tours selon le mode et le nombre de joueurs.

Placez le compte-à-rebours sur la face correspondant au Mode de jeu choisi (voir page XX) :

Mode SUSPICION : face 10 tours visible

Mode COOPÉRATION : face 8 tours visible

Le dernier à avoir regardé une émission de télé-réalité est le premier joueur.

Placez les jetons des personnages dans l'ordre des joueurs autour de la table de sorte que le personnage du dernier joueur soit sur la case du compte à rebours correspondant au nombre de tours :

MODE DE JEU	NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE TOURS
SUSPICION	4 À 6 JOUEURS	-10
	5 JOUEURS	-9
	6 JOUEURS	-8
COOPÉRATION	4 JOUEURS	-8
	5 JOUEURS	-7
	6 JOUEURS	-6

UN JEU DE FRANÇOIS ROUZÉ

Illustrations et graphismes de Daniel Balage et Camille Durand-Kriegel.

REMERCIEMENTS : « Merci à ma femme Mélanie, mes enfants Pauline et Matthieu pour leur soutien. Merci spécial à Gaëtan, à tous mes amis joueurs et aux nombreux testeurs des cafés ludiques de Lyon qui se reconnaîtront. Merci à Hicham, Matthieu, Yann et Arnaud qui m'ont fait confiance en éditant mon premier jeu et en lui donnant une portée internationale. Merci à vous d'avoir acheté ce jeu qui je l'espère vous donnera des heures de plaisir. Amusez-vous ! »

CONSTRUCTION DU COMPLEXE

Le plateau est un Complexe carré de 25 salles. Quel que soit le mode de jeu, suivez les instructions ci-contre pour constituer le plateau.

- Choisissez la composition du Complexe avec laquelle vous désirez jouer (voir page XX - Composition du Complexe)
- Placez la salle de DEPART au centre de la table
- Mettez de côté les salles ROOM 25 et les salles suivantes si vous les utilisez: CLEF, VISION, MOBILE, ROBOT.
- Mélangez toutes les salles sélectionnées restantes et disposez en 12 face cachée en croix comme sur l'illustration 1 ci-contre.
- Intégrer maintenant les salles mises de côté et mélangez ces 12 salles face cachée puis disposez-les sur les « zones de sortie » comme sur l'illustration 2 ci-contre.



INSTALLATION ET INDICE DE DÉPART

- Placez les figurines de chaque joueur sur la salle de départ
- Tous les joueurs bénéficient d'un indice de départ. Au premier tour de jeu, avant la première programmation, chaque joueur regarde secrètement l'une des 4 salles adjacentes à la salle de départ et la replace face cachée à sa place initiale. Attention : chaque joueur ne regarde qu'une seule salle, même s'il dispose de plusieurs personnages.

Et maintenant le jeu peut commencer !



DÉROULEMENT

En fonction du mode de jeu et du nombre de joueurs, la partie se déroule en 8 à 10 tours. Chaque tour se décompose en 3 phases :

- **PROGRAMMATION** (chaque joueur choisit deux actions)
- **ACTION** (à tour de rôle, les joueurs réalisent leur première action, puis la seconde)
- **DÉCOMpte** (avancée sur le compte-à-rebours et changement du premier joueur)

1. PROGRAMMATION

Chaque joueur dispose de 4 actions de base : Regarder, se déplacer, pousser et contrôler. Elles sont décrites page 4.

En mode expert se rajoute un Talent spécial, spécifique à chaque personnage. Leur description est pages 11 et 12.



Chaque joueur choisit deux actions qu'il place devant lui, face cachée, dans les emplacements situés sur sa fiche de personnage.

L'ordre est important, l'action du haut sera obligatoirement jouée avant celle du bas.

Les autres actions doivent être bien mises de côté, face cachée, afin de ne pas créer de confusion.

Note : le choix étant secret, les joueurs jouent cette phase de manière simultanée.

Un joueur peut également décider de ne programmer qu'une seule action. Dans ce cas, il pose l'action programmée entre les deux emplacements de programmation. Lors de la phase d'Action, il pourra choisir soit de jouer au premier tour de table, soit d'attendre le second tour de table (voir ci-dessous).

Jeton Adrénaline : Le jeton Adrénaline permet au personnage de réaliser une 3^{ème} action une seule fois dans la partie.

Le joueur, lors de sa phase de programmation, doit décider s'il utilisera son adrénaline à ce tour. S'il le souhaite, il place son jeton Adrénaline à côté de l'emplacement réservé sur sa fiche de personnage.

2. ACTION

- Le premier joueur révèle sa première action (celle qu'il a placée en haut) et l'effectue immédiatement.

Puis le joueur suivant dans l'ordre du tour fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué leur première action.

- Les joueurs effectuent leur seconde action en suivant le même procédé.
- Toute action programmée DOIT être accomplie, et ce même si elle se retourne contre le joueur.
- Si une action ne peut pas être accomplie, elle est simplement perdue (par exemple, si un joueur programme l'action Pousser, mais qu'il est seul dans une salle).

Après la phase action, si au moins un joueur a programmé une action adrénaline, on procède à un tour de table supplémentaire dans l'ordre du tour normal. Chaque personnage ayant programmé son adrénaline réalise immédiatement une action supplémentaire parmi les 4 (Regarder, Se déplacer, Pousser, Contrôler), sans aucune restriction. Il peut donc même répéter une action déjà réalisée ce tour ou une action perdue suite à une sanction d'une carte M.A.C. (voir page 7).

- Le jeton « adrénaline » est alors défaussé pour toute la partie.

DESCRIPTION DES ACTIONS DE BASE



REGARDER

Choisissez et observez secrètement une salle adjacente à votre personnage. Une fois que vous l'avez observée, reposez-la face cachée. Il vous est permis de donner une indication sur la dangerosité de la tuile (verte, jaune, rouge ou bleue) mais vous ne pouvez EN AUCUN CAS la montrer aux autres joueurs ou communiquer le nom de la salle.



SE DÉPLACER

Déplacez votre personnage vers une salle adjacente. Si la salle est encore cachée, retournez-la au moment où vous vous y rendez. Elle reste révélée pour le reste de la partie. Dans tous les cas, appliquez les éventuels effets de la salle (voir page 6). Ces effets s'appliqueront à chaque fois qu'un personnage pénétrera dans la salle.



POUSSER

Déplacez un personnage qui se trouve dans la même salle que vous sur une salle adjacente. Votre personnage ne bouge pas et le personnage poussé applique immédiatement les effets de la salle où il atterrit. Si la salle était encore cachée, elle est révélée.



CONTRÔLER

Déplacez la rangée où se situe votre personnage d'un cran dans la direction de votre choix (verticalement ou horizontalement). Toutes les salles se décalent d'un cran dans la même direction, tous les personnages restent sur les salles où ils se trouvent et se décalent avec elles.

La tuile au bout de la rangée sort du Complexe et est replacée à l'autre extrémité de la rangée.

Une fois la ligne déplacée, prenez un jeton Contrôle et placez-le au niveau de celle-ci, en tournant la flèche dans le sens du mouvement.

1^e exception : la Salle Centrale ne peut JAMAIS être déplacée et reste toujours au centre du Complexe. De fait, il n'est pas possible d'utiliser l'action Contrôler pour bouger une rangée centrale (qui contient la Salle Centrale).



2^e exception : durant un même tour de jeu, une même rangée peut être déplacée plusieurs fois mais JAMAIS dans le sens contraire.



3. DÉCOMpte

Quand toutes les actions ont été jouées, LE TOUR PREND FIN :

- Chaque joueur reprend toutes ses actions en main (les actions utilisées pendant le tour peuvent être utilisées pendant le tour suivant). Les éventuels jetons Contrôle (voir page XX) sont retirés du Complexe.
- Le premier joueur place son marqueur en dernière position sur le compte-à-rebours, devenant le dernier joueur et faisant ainsi avancer le décompte. Son voisin de gauche devient le premier joueur.



Note : un personnage éliminé retourne son marqueur côté tête de mort. Lorsqu'il arrive à nouveau en première position, son marqueur est retiré du compteur et le joueur suivant devient le premier joueur.

- On annonce à voix haute le nombre de tours restants.

SORTIR DU COMPLEXE

Pour sortir du Complexe, les personnages doivent :

- Activer la salle Clef (Mode Coopération uniquement)
- Localiser la Room 25 et que tous les prisonniers la rejoignent
- Déplacer la Room 25 avec l'action Contrôler d'une Zone de sortie (voir page 3) vers l'extérieur

Il est IMPOSSIBLE de sortir seul du Complexe.

Note : quel que soit le mode de jeu, les prisonniers peuvent faire sortir la Room 25 du Complexe même si des personnages adverses (gardiens compris) s'y trouvent.

Precisions sur l'adrénaline

- Une fois programmé, il n'est plus possible de reprendre son jeton « adrénaline ».
- Si un personnage est dans la chambre froide, il ne peut pas programmer son adrénaline.

Le jeton « adrénaline » s'active toujours après la phase d'action, même si un personnage n'a réalisé qu'une seule action durant le tour.



» BALISES MÉMORIELLES

Chaque joueur dispose d'un jeton Balise mémorielle, qu'il peut utiliser n'importe quand pendant son tour, en plus de ses actions. Il peut placer ce jeton sur n'importe quelle salle encore secrète du Complexe, comme un aide-mémoire.

La Balise mémorielle n'est récupérée que lorsque la salle sur laquelle elle se trouve est révélée. Il est alors possible de l'utiliser à nouveau.

MODE DE JEU 1 : SUSPICION

“Chers candidats, vous êtes enfermés dans un dédale dangereux dont vous devez sortir ! Ce n'est pas tout, notre équipe de gardiens est là pour vous aider à ne pas en réchapper ! N'est-ce pas formidable !?”

» BUT

Les prisonniers doivent TOUS rejoindre la Room 25 et la déplacer vers l'extérieur du Complexe. Tandis que les gardiens doivent empêcher les prisonniers de s'échapper par tous les moyens nécessaires, y compris leur élimination.

» MISE EN PLACE :

NOMBRE DE JOUEURS	TUILES RÔLE	NOMBRE DE TOURS
4	4 TUILES PRISONNIER + 1 TUILE GARDIEN*	10
5	4 TUILES PRISONNIER + 2 TUILES GARDIEN*	10
6	4 TUILES PRISONNIER + 2 TUILES GARDIEN*	10
7	5 TUILES PRISONNIER + 1 TUILE GARDIEN.	9
8	6 TUILES PRISONNIER + 1 TUILE GARDIEN.	8

Distribuez une tuile Rôle à chacun des joueurs, ils la regardent et la conservent face cachée devant eux. Remettez les éventuelles tuiles supplémentaires dans la boîte, face cachée.

» DÉROULEMENT

Le jeu se déroule comme indiqué pages 2-3 mais avec les ajustements suivants.

» Alert !

L'alarme est déclenchée dès qu'un personnage pénètre pour la 1ère fois dans la Room 25. Si cet évènement intervient avant que le compte à rebours atteigne la case -5, dans ce cas on décale les pions du compteur jusqu'au tour -5.



» Révélation des Gardiens

Une fois l'alarme déclenchée, le ou les gardiens ont désormais la possibilité de se révéler. Précision - précision - précision - précision - précision - précision. À partir du tour suivant et pour le reste de la partie, le gardien révélé perd son adrénaline et ne programme plus pour le reste de la partie.

SUSPICION avec 1 gardien



SUSPICION avec 2 gardiens



MODE EXPERT

Créez un complexe à votre goût. Pour respecter un certain équilibre, voici des indications en fonction du mode de jeu retenu

SALLES	Mode Suspicion avec 1 gardien (4 à 5 joueurs)	Mode Suspicion avec 2 gardiens (5 à 8 joueurs)
BLEU	Salle centrale + Room 25	
VERT	5 au choix	1 salle Régénération + 1 salle Robot + 5 au choix
JAUNE	1 salle Brouillage + 7 au choix	1 salle Brouillage + 7 au choix
ROUGE	2 salles Mortelles + 1 salle Chrono + 7 au choix	1 salle Mortelle + 2 salles Broyeur + 5 au choix

Attention : En début de partie les salles Robots sont intégrées aux 12 salles des zones de Sortie, comme pour la salle Vision.

MODE COOPÉRATION

“Chers candidats, vous avez décidé de vous serrer les coudes et je vous en félicite ! Pour fêter ça, la production vous offre un rabais sur le temps imparti pour sortir !”

» MISE en place :

NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE PERSONNAGES	NOMBRE DE TOURS
1	4	8
2	4 (2 PAR JOUEUR)	8
3	6 (2 PAR JOUEUR)	6
4	4	8
5	5	7
6	6	6

CONDITION DE VICTOIRE :

TOUS les personnages doivent s'échapper avant la fin du compte à rebours. Dès qu'un personnage est éliminé, la partie est perdue.

Il est impossible de sortir sans activer la salle Clé (voir page 7).

» » DÉROULEMENT

A 1, 2 et 3 joueurs, chaque joueur cumule plusieurs personnages. Il joue ses personnages de manière indépendante (chacun a ses 4 jetons d'Action, etc.). Les actions doivent être jouée face cachée, sauf dans le cas d'une partie solo.

Vous devez choisir un niveau de difficulté, à écrire à écrire à écrire

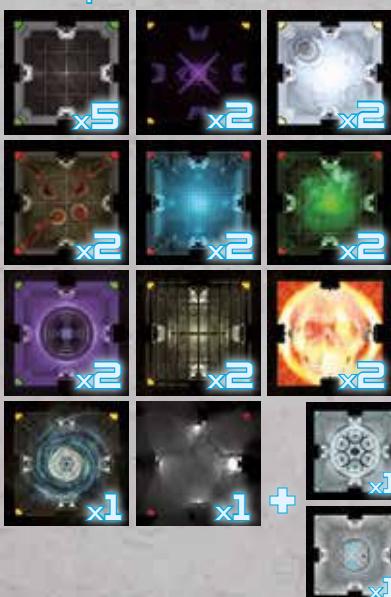
NIVEAU STANDARD :

- Enlevez les cartes M.A.C. Madness.
- Tous les tours SAUF au dernier tour : AVANT chaque phase de programmation, piochez 2 cartes M.A.C. (ou plus si certaines cartes indiquent de repiocher) et appliquez leurs effets.

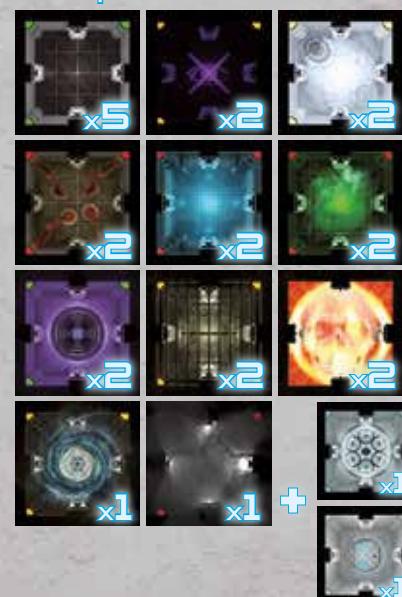
DIFFICULTÉ MADNESS :

- En mode Coopération, jouez sans les balises mémorielles.
- Jouez sans jeton Adrénaline.
- Intégrer les cartes M.A.C. Madness.
- Tous les tours SAUF au dernier tour : Après la phase de programmation, piochez 1 carte M.A.C. avant la 1ère action du 1er joueur, et appliquez-la immédiatement. Puis piochez une carte avant sa 2ème action et appliquez-la.

coopération standard



coopération madness



LES CARTES M.A.C. MOVE ALONE COMPLEX

“Désormais le complexe bouge et vous sanctionne...”



Les cartes M.A.C. génèrent des événements immédiat qui affectent le complexe ou les personnages. Ces cartes rendent les modes Coopération et Solo bien plus difficiles (voir page 3). Elles apportent également une part d'imprévu si vous introduisez une ou deux salles M.A.C. dans votre Complexe (voir page 6).

Les cartes M.A.C. sont de deux niveaux de difficulté :

- Les cartes de base sont les plus nombreuses, elles comportent des cartes Mouvement du complexe, et des cartes Sanction.
- Les cartes Madness, plus variées, sont réservées aux modes Solo et Coopération du même nom. Vous pouvez cependant choisir d'intégrer les cartes Madness pour les autres modes si vous souhaitez augmenter la part d'imprévus.



Les effets des cartes M.A.C. sont décrits page XX.

Note: Les joueurs ont le droit de consulter la défausse des cartes M.A.C. durant la partie.



MODE EXPERT

Créez un complexe à votre goût. Pour respecter un certain équilibre, voici des indications en fonction du mode de jeu retenu

BLEU	Salle centrale + Room 25 + salle Clé
VERT	2 salles Tunnel +1 Salle Robot + 1 Salle Vide
JAUNE	2 salles Pivot + 5 au choix ou au hasard
ROUGE	2 salles Mortelles + 1 salle Chrono + 8 au choix ou au hasard

Attention : En début de partie les salles Robots sont intégrées aux 12 salles des zones de Sortie, comme pour la salle Vision.

Description des cartes M.A.C.

CARTES DE BASE



Déplacement du complexe

Déplacez la rangée indiquée sur la carte d'une case (comme pour l'action Contrôler).

Les cartes Déplacement du complexe doivent être lues dans le même sens durant toute la partie. Le plus simple est que ce soit le même joueur qui lise les cartes Déplacements, de sorte que les rangées concernées soient toujours lues en fonction de la place de ce joueur autour de la table.

Symboles complémentaires :



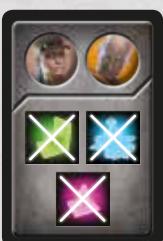
Réalisez l'effet deux fois (donc déplacez la rangée de deux cases).



Piochez immédiatement une nouvelle carte et appliquez son effet.



Comme l'action Contrôle des joueurs, chaque carte Déplacement du Complexe donne lieu à la pose d'un jeton « Contrôle », qui sera retiré à la fin du tour. Une même rangée ne peut pas, durant le même tour, être déplacée dans deux sens opposés. Si une carte contredit cette règle, son mouvement n'est pas appliqué.



sanction

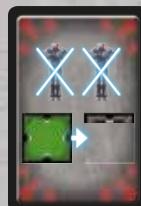
Chacun des deux personnages indiqués sur la carte perd pour toute la partie un de ses jetons Action au choix parmi : Regarder, Contrôler ou Talent spécial. Il ne pourra donc plus réaliser cette action jusqu'à la fin de la partie.

Si ce jeton a été programmé mais pas encore joué, l'action est également perdue.

Précisions :

- Un même personnage peut subir plusieurs cartes Sanction et perdre ainsi plusieurs de ses actions.
- Si un joueur pioche cette carte suite à l'activation d'une salle M.A.C. (voir page 6), il en subit seul l'effet, même s'il n'est pas désigné sur la carte.

CARTES MADNESS



Panne générale

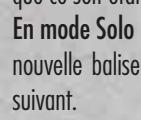
Tous les robots sont détruits et les salles vertes même occupées sont remplacées par des salles vides.



brouillage

La carte est posée à la vue de tous jusqu'à la fin du tour.

En mode Coopération : aucune communication n'est possible durant tout le tour. Les joueurs ne peuvent échanger entre eux aucune information que ce soit oralement, par gestes ou par écrit.



En mode Solo : toutes les balises disparaissent du plateau et aucune nouvelle balise ne peut être placée jusqu'à ce que débute le tour suivant.



rembobinage

Le premier joueur place immédiatement son personnage dans la salle centrale. Ses actions programmées restent inchangées.

Alice est immunisée à cet effet.



ROBOT

Si le personnage du premier joueur est dans une salle rouge ou bleue, cette carte n'a pas d'effet. Sinon un robot est déplacé (ou ajouté s'il n'y a pas de robot en jeu) sur la salle du premier joueur et pousse son personnage dans une salle jaune adjacente de son choix (s'il y en a une).



bombe à retardement

La première carte tirée est posée à la vue de tous. Si la deuxième carte est tirée, tous les personnages présents dans une salle rouge meurent immédiatement.



verrouillage

Le premier joueur pose un verrou sur une salle visible adjacente et non bleue. Seul Emmett peut désormais y accéder. Si aucun verrou n'est disponible, Emmett doit en retirer un.



salles désactivées

Toutes les salles inoccupées de la couleur indiquée sur la carte (Vert, Jaune ou Rouge) sont retournées face cachée. Tout jeton placé dessus est retiré du plateau et rendu à son propriétaire.



chaos

Les salles Pivot tournent de 90°.



Les personnages présents dans la même salle qu'un robot sont poussés dans une salle jaune adjacente de leur choix (s'il y en a).

Les personnages dans une salle Tunnel se déplacent dans une autre salle Tunnel visible et accessible.

7



accélération

Durant le tour, tout personnage qui utilise l'action Contrôler bouge deux fois la rangée qu'il a choisie et ce toujours dans le même sens.



panique

Le premier joueur applique les effets sur son personnage :

Franck : Son jeton « adrénaline » est défaussé mais peut être récupéré.

Jennifer : Si elle occupe une salle jaune, elle attire à elle tous les personnages adjacents. Si elle occupe une salle d'une autre couleur, la carte n'a pas d'effet.

Kevin : Il échange deux salles adjacentes (sauf les bleues visibles). Il choisit en priorité des salles occupées.

Emmett : Il place un jeton « verrou » dans la salle qu'il occupe. Pas d'effet si la salle est bleue.

Max : Il porte tous les personnages de la salle qu'il occupe dans une salle jaune adjacente de son choix. Pas d'effet s'il n'y a aucune salle jaune accessible.

Sarah : Elle remplace la salle qu'elle occupe (sauf bleue) par une salle vide prise dans sa réserve. Si sa réserve est vide, la carte n'a pas d'effet.

Bruce : Il pousse tous les personnages de sa salle dans la salle jaune adjacente de son choix. Si aucune salle jaune n'est accessible, la carte n'a pas d'effet.

Alice : Aucun effet.

SALLES

niveau de difficulté normal



"Super ! Vous êtes au centre du Complexe, désolé mais pas d'agression possible !"

Salle où tous les personnages débutent la partie. Seules les actions Regarder et Se déplacer y sont autorisées. Cette salle ne peut être déplacée d'aucune manière et restera toujours à la place centrale pour la durée du jeu.

8



"Si vous êtes nombreux, c'est presque gagné ! Plongez dans la lumière et rejoignez-moi sur le plateau, vous êtes célèbre !"

Salle de sortie. Quand tous les prisonniers ont rejoint cette salle, l'un d'eux doit déplacer cette salle à l'extérieur du Complexe en utilisant l'action Contrôler.



"Félicitations mais vous n'en êtes qu'à la moitié !"

Cette salle n'est utilisée que pour le mode Coopération.

Quand un personnage entre dans la salle Clé, elle est activée : remplacez-la par une salle vide. Désormais il est possible de sortir du Complexe.

salles vertes : sans danger



"Génial, une salle vide ! Profitez-en pour respirer !"

Cette salle est vide et n'a aucun effet.



"Des écrans vidéo, excellent ! C'est le moment de placer sa balise..."

Observez secrètement n'importe quelle salle du plateau puis remettez-la à sa place.



"Attention les secousses ! Ca va bouger maintenant !"

Mettez votre personnage sur la salle mobile après l'avoir dévoilée. Puis prenez la salle et votre pion et intervertissez sa position avec une salle cachée n'importe où sur le plateau. Cette dernière salle reste cachée. Si toutes les salles sont déjà révélées, cette salle n'a aucun effet.



"Fabuleux, un transporteur moléculaire... Mais va-t-il fonctionner ?!"

Si les trois salles Tunnel sont visibles, quand vous entrez dans une salle Tunnel, vous choisissez dans laquelle des deux autres votre personnage arrive.

De la même manière, si un personnage est poussé ou appelé dans une salle Tunnel et que les deux autres salles sont visibles, il doit choisir dans laquelle des deux il arrive.



"Terrible ! Des mécanismes et des manettes ! Vous êtes beaux les mains dans le cambouis."

Faites glisser n'importe quelle rangée du plateau (sauf les deux rangées centrales) dans la direction de votre choix. Décalez d'un cran toutes les salles de la rangée dans la même direction, comme pour la résolution de l'action Contrôler.

salles jaunes = obstacle



*"Retour à la case départ !
Dépêchez-vous !"*

Prenez votre figurine et placez-la sur la salle de départ.



*"Une cellule fermée de l'extérieur...
J'espère que vous avez des amis !"*

Vous ne pouvez quitter cette salle qu'en vous déplaçant dans une salle adjacente occupée par un personnage ou un robot ou en vous déplaçant sur la salle de départ, si elle est adjacente au moment où vous désirez sortir.



*"Ce que je préfère dans cette
chambre ? Sa température !"*

Dans cette salle, vous ne pouvez programmer qu'une seule action durant la phase de Programmation. Un gardien révélé qui débute son tour dans la chambre froide n'effectuera qu'une seule action.

chambre noire



*"Merveilleux, une chambre noire !
Parfait pour développer le toucher... si
vous avez le temps !"*

Tant que vous êtes dans cette salle, vous ne pouvez pas accomplir l'action Regarder.

salle pivot



*"Plus que deux directions, le choix
est simple, non ?"*

À chaque fois qu'un personnage ou un robot entre dans cette salle, tournez-la pour que le couloir soit dans l'axe de la salle d'où il vient. Cette salle constituée d'un couloir pivotant n'a que deux issues au lieu de quatre.

Un personnage dans cette salle ne peut se déplacer, regarder, pousser ou porter que dans les deux directions du couloir. Les autres talents et l'action contrôler ne sont pas affectées par l'orientation du couloir.

Precisions sur la salle Pivot :

- Si un personnage est appelé dans la salle Pivot (par Jennifer ou Bruce), le couloir prend l'orientation de la salle d'où vient le personnage attiré.
- Un robot respecte également les contraintes de direction de la salle Pivot.

Precisions pour les salles adjacentes à la salle Pivot : Les salles qui entourent la salle Pivot sont tout de même considérées comme adjacentes à la salle Pivot. Bruce peut par exemple imiter un personnage situé dans la salle Pivot s'il se trouve dans l'une des salles autour.

salles rouges = danger mortel



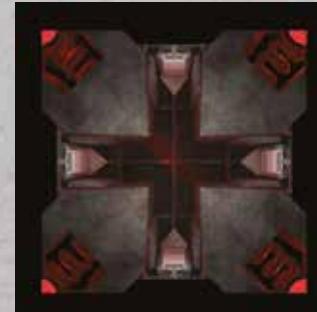
*"Un bain d'acide ! Tout seul, c'est bien,
mais à deux, c'est tellement mieux !"*

Dès que deux personnages se trouvent dans cette salle, le premier entré est éliminé par l'arrivée du second.



*"Ma salle préférée. Pas de saison 2
pour vous !"*

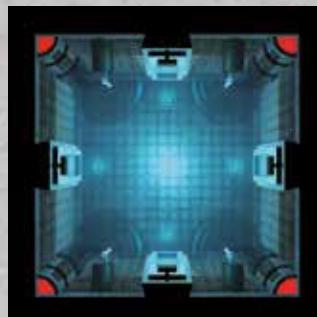
Lorsque vous pénétrez dans cette salle, vous êtes immédiatement éliminé.



*"Attendez-moi, j'ai cru voir le mur
bouger - BLAM !"*

Lorsqu'un personnage en sort ou un robot y entre, la salle broyeur se met en action.

Les personnages encore dans cette salle sont tous éliminés et cette salle devient inaccessible pour le reste de la partie. Placez-y alors un jeton « Do Not Cross ».



Comme pour toutes les salles rouges, le robot qui y pénètre est immédiatement détruit.



En plus des éléments listés ci-dessus, le jeu contient 4 marqueurs « Do Not Cross ». Quand une salle Inondable ou Broyeur (voir page 6) devient inaccessible, posez un marqueur dessus. Il y restera pour toute la partie. Aucun autre personnage ne peut y pénétrer pour le reste de la partie et il est impossible d'y pousser un personnage.

Seul le Talent spécial de Emmett, en mode expert, permet de l'enlever (voir page 4).

SALLES

niveau de difficulté expert

- Texte à écrire -



« Quel plaisir de vous revoir en un seul morceau ! »

Quand un personnage rentre dans la salle Régénération, il l'active uniquement si un ou plusieurs personnage(s) ont déjà été éliminés. Tant qu'aucun personnage n'est éliminé, le fait d'entrer dans la salle Régénération ne l'active pas. Elle reste simplement visible.

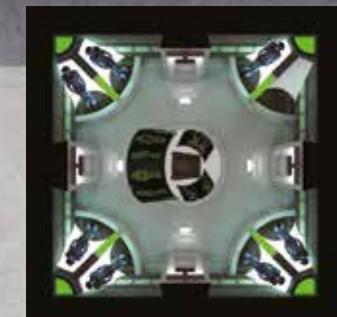
Dès que la salle est activée, tous les personnages éliminés reviennent immédiatement dans la salle centrale. La salle est alors détruite et remplacée par une salle vide.

Les joueurs qui ont bénéficié de la régénération pourront à nouveau programmer leurs actions à partir du prochain tour et leur pion compte-tour est retourné face vivant.

Si leurs pions ont été retirés du compte-tour repérissez-les en première position (dans le sens du tour de table) de manière à ne pas modifier le temps restant.

Mode Suspicion : un personnage régénéré conserve le même rôle.

Les jetons « adrénaline » déjà utilisés restent perdus.



« Votre nouveau meilleur ami vous attend à bras ouverts... »

Chaque fois qu'un de vos personnages entre dans la salle, réalisez les deux actions suivantes :

- Si aucun robot ne se trouve dans le Complexe, placez un robot dans la salle.
- Donnez un ordre à l'un des robots présents dans le Complexe (peu importe lequel et sa distance par rapport à votre personnage). L'ordre est soit se déplacer, soit pousser (voir page 2).



Les robots apparaissent quand les salles Robot sont révélées ou quand un personnage entre dans une salle Robot et qu'il n'y a plus de robot dans le complexe. Ils peuvent être jusqu'à deux simultanément dans le Complexe (un par salle Robot activée).

Les robots permettent d'explorer plus rapidement le complexe mais aussi de pousser un personnage, de gré ou de force. Ce sont les deux seules actions qu'ils peuvent réaliser. Pour cela il faut activer une salle Robot ou faire appel au Talent spécial de Kevin. De plus, certaines cartes M.A.C. font agir les robots.

Les robots facilitent donc la partie en mode Coopération ou Solo mais peuvent la rendre infernale dans les autres modes.



« Je ne sais pas ce que c'est mais j'entends un bruit, le complexe bouge à nouveau... »

Tirez immédiatement une carte de la pile M.A.C. et appliquez-en les effets.

Si l'effet s'applique à un ou plusieurs personnages en particulier (par exemple, les cartes Sanction), c'est votre personnage qui en subit les effets à la place.

Note : Certaines cartes indiquent de reprocher une carte et d'en appliquer également l'effet.

Précision sur les cartes M.A.C. rouges : ne les intégrez à la pioche des cartes M.A.C. que dans la variante « Madness » des modes Coopération et Solo à moins d'en avoir convenu entre les joueurs

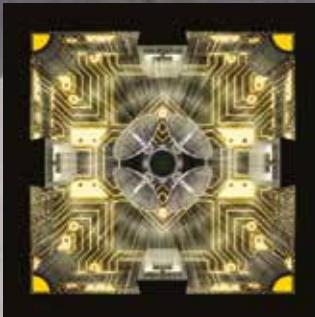


« Regardez-vous dans la glace ! Vous n'avez pas l'air en forme... »

Perdez votre jeton « adrénaline ». De plus, si l'effet reste pour ce tour des actions programmées, elles sont annulées. Votre tour est fini, vous programmerez normalement au tour suivant.

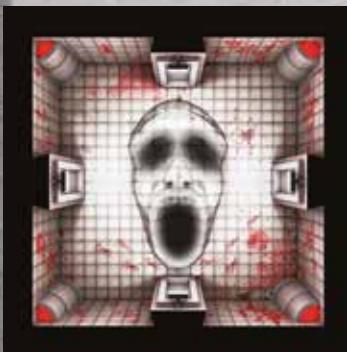
Précisions :

- Si votre jeton « adrénaline » a déjà été défaussé et vous n'avez plus aucune action programmée pour ce tour, cette salle n'a pas d'effet pour vous.
- Le jeton « adrénaline » pourra être récupéré en utilisant le Talent spécial de Franck.
- Si votre personnage est encore sous l'effet de la salle Paranoïa quand il rentre dans la salle Miroir, perdez votre jeton « adrénaline » mais pas vos actions.



« Problème de connexion... patientez ici pendant que nous tentons la reconnexion. »

Aussi longtemps qu'un personnage s'y trouve, plus aucune information ne peut être échangée entre les joueurs.



« Pauvre fou, vous pensiez que ce n'était qu'un jeu ? »

Dès que votre personnage entre dans la salle, mélangez tous vos jetons actions et votre jeton Talent spécial, y compris ceux joués ce tour-ci et faites-en une pile face cachée. Désormais, à votre tour d'agir, piochez le jeton du haut de la pile et appliquez l'action puis défaussez le jeton.

La paranoïa prend fin à votre prochaine phase de programmation si votre pile d'action est épuisée ou si vous avez quitté la salle Paranoïa. Dans ce cas reprenez vos actions défaussées et reprenez la programmation classique.

Si votre personnage sort de la salle Paranoïa en première action, il devra encore piocher pour réaliser sa deuxième action du tour.

Si votre personnage épouse la pile en première action, il n'a pas de deuxième action.

Précision pour l'adrénaline : Si le joueur a programmé son adrénaline, il pourra choisir l'action qu'il souhaite et n'utilisera pas la pioche pour cela.

Mode Suspicion : la salle Paranoïa affecte également les gardiens, révélés ou non.

Si vous avez perdu certains de vos jetons à cause d'une carte M.A.C. Sanction, vous ne les intégrez pas à la pioche.



« Génial ! La salle de vos rêves, ou du moins, c'est ce qu'elle prétend... »

Intervitez immédiatement la salle des illusions avec une salle cachée prise n'importe où sur le plateau. Dévoilez la nouvelle salle, posez-y votre personnage et appliquez-en les effets. La salle des illusions prend l'emplacement vide sur le plateau et restera visible pour le reste de la partie. Si toutes les salles sont déjà révélées, cette salle n'a aucun effet.



« Désolé, nous devons bientôt rendre l'antenne... il faut vous presser ! »

Si votre personnage rentre dans la salle avant le dernier tour : tous les marqueurs de tours sont avancés d'un cran sur le compte-à-rebours. Désormais vous avez un tour de moins pour sortir du Complexe. Poursuivez normalement le tour en cours, sans aucun changement.

Si votre personnage y entre au dernier tour : l'effet de la salle est différent. Votre personnage est immédiatement éliminé et le compte tour n'est pas avancé.

Dans les deux cas, la salle chrono est ensuite détruite et remplacée par une salle vide.

LES TALENTS SPÉCIAUX

Désormais, chaque personnages bénéficie d'un Talent spécial. Ce Talent spécial se présente sous la forme d'un jeton spécifique à chaque personnage et se rajoute aux quatre actions de base (Regarder, Se déplacer, Pousser et Contrôler). Lors de sa phase de programmation, chaque joueur sélectionne désormais 2 jetons parmi les 5 disponibles.

Important : Les Talents spéciaux ne sont réalisables ni dans la salle de départ ni en utilisant l'adrénaline.

FRANCK : RÉCUPÉRER



Reprenez votre jeton « Adrénaline » si vous ne l'avez pas.

Dès le tour suivant, vous pourrez à nouveau utiliser votre jeton « Adrénaline ».

Précision : Ce Talent n'a pas d'effet si vous avez déjà votre adrénaline.

JENNIFER : APPELER



Déplacez immédiatement un personnage adjacent de votre choix dans la salle que vous occupez. Le personnage appelé subit l'effet de la salle quel qu'il soit.

Précisions :

- Jennifer ne peut pas appeler depuis une salle Inondable.
- Jennifer ne peut pas appeler depuis une salle verrouillée (voir pouvoir d'Emmett)
- Si Jennifer appelle dans le bain d'acide, c'est elle qui est éliminée.
- Un robot ou un personnage caché (Alice ou Bruce) ne peut pas être appelé.

ALICE : SE CACHER



Au début de la partie, Alice reçoit son jeton « caché » (avec un socle en plastique).

Alice disparaît jusqu'à sa prochaine action, y compris si elle n'a lieu qu'au tour d'après. Pendant ce laps de temps, remplacez alors sa figurine par son jeton « caché ». Un personnage caché ne peut pas être poussé, porté ou appelé.

En revanche sa salle est toujours considérée comme occupée et les effets de la salle lui sont toujours appliqués (Bain d'acide, salle Broyeur, salle Inondable, etc.).

Le personnage redevient visible dès qu'il change d'action. Remplacez son jeton « caché » par sa figurine habituelle.

Précisions :

- Alice peut rester cachée un tour complet si c'est son unique action.
- Les cartes M.A.C. Sanction, Panique et Rembobinage ne l'affectent jamais. Y compris en tant que joueur entrant dans une salle M.A.C.

» IMMUNITÉ AUX ROBOTS (ANDROÏDE)

Alice est en réalité un androïde. Même quand elle n'est pas cachée, elle peut choisir de ne pas être poussée par un robot.

EMMETT : 2 TALENTS



Au début de la partie, Emmett reçoit deux jetons « verrou ».

Emmett bénéficie de deux Talents spéciaux. Il choisit quel talent il utilise au moment de réaliser l'action. Si l'un des talents n'est pas jouable au moment de le réaliser, il faut alors appliquer l'autre.

RÉACTIVER

Retire le jeton « Do Not Cross » d'une salle adjacente si elle n'est pas occupée. Cette salle est alors retournée face cachée.

VERROUILLER

Pose un jeton « verrou » sur une salle visible non bleue à proximité (une salle adjacente ou celle qu'il occupe). Elle est désormais verrouillée : tant que le verrou reste sur cette salle, elle est inaccessible pour le reste de la partie sauf pour Emmett et pour les robots. Un personnage dans une salle verrouillée peut toujours en sortir, de gré ou de force, ou pousser quelqu'un vers l'extérieur.

Précisions :

- Si les deux jetons « verrou » sont déjà posés sur des salles et que l'action verrouiller est à nouveau réalisée, c'est Emmett qui décide de quelle salle on retire un jeton « verrou », quel que soit le personnage qui verrouille.
- On ne peut pas poser deux verrous sur une même salle.
- Si Emmett est éliminé, tous les jetons « verrou » sont retirés du Complexe (même celui posé à cause de la carte M.A.C. Verrou).



» IMMUNITÉ AUX VERROUS (code secret)

Emmett est capable de pénétrer dans toutes les salles verrouillées. Il peut donc aussi y être appelé ou poussé par un autre personnage. Il ne peut jamais entrer dans une salle inaccessible (salles avec le jeton « Do Not Cross »).

12

SARAH : 2 TALENTS



Au début de la partie, Sarah reçoit deux salles vides.

Sarah bénéficie de deux Talents spéciaux (qui fonctionnent avec le même jeton). Elle fait son choix au moment de réaliser l'action, si l'un des talents n'est pas jouable au moment de le réaliser, il faut alors appliquer l'autre.

SABOTER UNE SALLE

Remplacez immédiatement la salle non-bleue qu'elle occupe par une de ses salles vides non utilisée. La salle remplacée est défaussée.

Sarah peut saboter jusqu'à 2 salles par partie au maximum.

Précisions :

- Si Sarah est dans une salle bleue, le sabotage ne fonctionne pas.
- Sarah peut saboter une salle piégée dans laquelle elle est rentrée à l'action précédente et ne meurt pas.
- Le sabotage de la salle Robot n'entraîne pas la destruction du robot.
- Si Sarah utilise son action sur une salle vide, elle perd tout de même l'une de ses salles vides.

SABOTER UN ROBOT

Sarah détruit un robot présent dans la même salle qu'elle. S'il n'y a pas de robot dans la salle, c'est la salle qui est sabotée (voir plus haut).

KEVIN "K" : 2 TALENTS



Kevin bénéficie de deux Talents spéciaux (qui fonctionnent avec le même jeton). Il fait son choix au moment de réaliser l'action, si l'un des talents n'est pas jouable au moment de le réaliser, il faut alors appliquer l'autre.

PIRATER LE COMPLEXE

Intervallez deux salles non bleues, occupées ou non, adjacentes à la salle occupée par Kevin.

PIRATER UN ROBOT

Donnez immédiatement un ordre à un robot en jeu (Se déplacer ou Pousser). S'il



BRUCE : IMITER

Au début de la partie, Bruce reçoit une salle vide et son jeton « caché » (avec un socle en plastique).

Bruce peut appliquer en partie le Talent spécial d'un autre personnage à proximité (adjacent orthogonalement ou dans la même salle que lui). Il dispose ainsi parfois de multiples options, si l'une des options est inutilisable, il DOIT en choisir une autre.

En fonction du personnage imité, voici les effets pour Bruce :

- **Jennifer** : Bruce imite le talent Appeler. S'il l'utilise sur Jennifer, elle peut décider de bouger ou non. Le talent est utilisé quelle que soit la décision de Jennifer.
- **Franck** : Bruce peut imiter le talent Récupérer uniquement s'il se trouve dans la même salle que Franck.
- **Max** : Bruce imite le talent Porter. Sauf sur Max qui ne peut pas être porté.
- **Kevin** : Bruce imite uniquement le talent Pirater un robot, pas celui de pirater le complexe.
- **Emmett** : Bruce imite uniquement le talent Réactiver, il ne peut pas Verrouiller.
- **Alice** : Bruce imite le talent Se cacher. Il reste cependant visible par Alice qui pourra donc le pousser.
- **Sarah** : Bruce ne peut imiter le talent Saboter qu'une seule fois (avec



MAX : PORTER

Déplace avec lui un personnage présent dans la même salle.

Max et le personnage porté subissent l'effet de la salle d'arrivée de manière strictement identique et unique. S'il faut choisir pour l'effet de la salle, c'est Max qui le fait. Par exemple, la même salle est observée en arrivant dans la salle Vision, la salle Mobile n'est déplacée qu'une fois, la salle de Contrôle ne déplace qu'une rangée, les deux personnages se rendent dans la même salle Tunnel et sont tous deux éliminés dans la salle mortelle... En arrivant dans une salle Bain d'acide, le porteur décide qui est éliminé entre lui et le personnage porté.

Précisions :

- Grâce à ce Talent spécial, les deux personnages peuvent survivre en quittant ensemble la salle Broyeur.
- L'action Porter est perdue si personne n'est présent dans la salle au moment d'effectuer l'action.
- Un robot ne peut pas être porté.