



UN JEU DE FRANÇOIS ROUZÉ

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

«Chers candidats, bonjour!

**Vous avez à nouveau été sélectionnés par le Ministère du divertissement pour participer à notre nouvelle version de notre fabuleux jeu télévisé! Nous y avons convié une vedette, un prisonnier V.I.P. qui doit absolument survivre au complexe et s'échapper. Prenez soin de lui, car son élimination entraînerait obligatoirement la victoire des GARDIENS.**

**Attention, explorez le complexe et ne laissez pas notre vedette prendre des risques! Le "show" va commencer, les spectateurs comptent sur vous pour ce nouveau défi...»**

## » CONTENU

- 40 Sleeves Room 25
- 1 jeton V.I.P.
- 5 tuiles Salle
- 2 Salles à découper
- 6 jetons Roulette

## MODE DE JEU : SUSPICION V.I.P.

Ce mode est une variante du mode SUSPICION qui peut être joué de 4 à 8 joueurs.

Sa particularité est d'introduire un prisonnier révélé, le **V.I.P.**, dès le début de partie.

### » BUT

Le V.I.P. doit absolument rejoindre la Room 25 puis s'échapper parmi les autres prisonniers.

S'il est éliminé, cela entraîne la victoire immédiate des GARDIENS.

**Note : Si vous intégrez dans le complexe la salle Régénération présente dans ROOM 25 SAISON 2, la partie se poursuit, car vous avez encore une chance de faire revenir le prisonnier V.I.P. en jeu.**

### » MISE EN PLACE

Les rôles sont distribués aléatoirement face cachée avec la même proportion de prisonniers et gardiens que dans le mode **SUSPICION** du livre des règles de **ROOM 25**, mais l'un des jetons Rôle prisonnier est remplacé par le jeton Rôle **V.I.P.** dans la préparation du jeu.

- Le joueur qui reçoit le jeton V.I.P. retourne son jeton face visible avant la programmation du 1er tour.
- Il défausse son jeton Adrénaline comme dans le cas d'un Gardien révélé.
- Il pourra en revanche récupérer son Adrénaline s'il s'agit de Franck et qu'il réalise l'action Récupérer ou s'il entre dans la **salle de soins** de la SAISON 2.

### » DÉROULEMENT

Le jeu se déroule **comme indiqué dans le livre des règles ROOM 25**, mais avec les ajustements suivants.

### » DÉPLACEMENT OBLIGATOIRE

Le V.I.P. est pressé de s'échapper et n'a pas conscience du danger, c'est une star et elle croit en sa bonne étoile.

- Comme un Gardien révélé, le V.I.P. **ne doit pas** programmer ses Actions.
- Il devra en revanche **changer au moins une fois** de salle durant chaque tour, sauf s'il a rejoint la salle ROOM 25.
- Si à la fin d'un tour de jeu, le V.I.P. ne s'est pas déplacé, les GARDIENS remportent la partie.

Ce déplacement obligatoire durant le tour peut être réalisé de différentes manières :

- En utilisant l'action **se déplacer** en 1<sup>re</sup> ou en 2<sup>re</sup> action
- En **poussant** le V.I.P. dans une autre salle
- En effectuant avec succès l'action **Transporter** en tant que porteur ou porté.
- En étant **appelé** avec succès par Jennifer si elle est adjacente au V.I.P.
- En **détruisant** ou en **remplaçant** la salle où se trouve le V.I.P.

### » CONDITIONS DE VICTOIRE

Les PRISONNIERS remportent la partie :

- Si le V.I.P. atteint la Room 25 et s'enfuit avec les autres prisonniers.

Les GARDIENS remportent la partie :

- Si le V.I.P. est éliminé.
- Si les prisonniers n'ont pas réussi à s'échapper avant la fin de décompte.

# NOUVELLES SALLES

## salle verte = sans danger



« Alors, qu'avez-vous découvert ? »

Observez secrètement 2 salles adjacentes à la salle RÉVÉLATION.

## salle jaune = obstacle



« Il est temps de corser un peu les choses, ce jeu devient trop facile. »

Intervallez une salle adjacente et non bleue avec une salle jaune ou rouge du complexe. Aucune de ces 2 salles ne doit être occupée par un personnage. Cette salle n'a aucun effet s'il n'y a pas de salle jaune ou rouge inoccupée disponible.



« Je vous avais bien dit de ne pas activer le levier... »

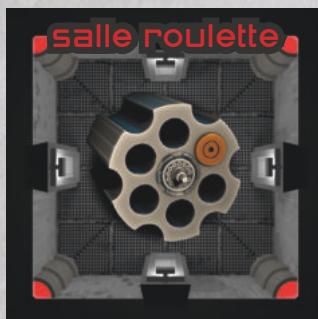
Les salles vertes ne déclenchent plus leurs effets tant que cette salle est occupée.



« Et si on repartait à zéro ? »

Toutes les salles non occupées (par un personnage ou un robot) et non bloquées (jeton DO NOT CROSS) sont retournées face cachée. On peut à cette occasion utiliser sa balise mémorielle, si elle n'est pas déjà posée, pour se souvenir d'une salle de nouveau masquée.

## salle rouge = danger mortel



« Une chance sur 6, j'adore ce jeu ! »

Lorsque la salle Roulette est révélée, placez les 6 jetons Roulette faces cachées dessus. À chaque fois qu'un personnage entre dans cette salle, chaque personnage occupant la salle (en commençant par le dernier arrivé) pioche un jeton Roulette. Si un personnage pioche le jeton il est immédiatement éliminé. Les jetons Roulette sont à nouveau mélangés uniquement lorsque le jeton a été pioché.

## salle vierge



« Laissez votre imagination opérer ! »

Dupliquez ou inventez votre propre salle ROOM 25 !  
Découpez les salles vierges et insérez-les à l'intérieur des Sleeves Room 25.