

FRANÇOIS ROUZÉ

ROOM-25

ESCAPE ROOM

ESCAPE ROOM !



ROOM-25

ESCAPE ROOM

“Après 2 saisons trépidantes mais quelque peu violentes, les spectateurs ont demandé à ce que les épreuves deviennent plus cérébrales et ils ont été entendus. En plus d’une quinzaine de nouvelles salles, la production du célèbre show a concocté deux nouveaux modes de jeu coopératifs: l’Escape Room et le Casse-Tête.

En mode Escape Room, récupérez les cartes Énigme dans les 8 salles Éphémère et rendez-vous dans chacune des 4 salles Code Secret. Pour vous échapper, vous devrez activer les salles Code Secret en introduisant le code numérique ou alphabétique de l’énigme qui leur correspond. Attention votre déduction et votre parfaite coopération seront nécessaires pour déjouer ce nouveau mode à la difficulté grandissante.

En mode CASSE-TÊTE, récupérez les cartes du même nom dans les 8 salles éphémères et activez les salles CODE SECRET en les déplaçant correctement dans le complexe. Cela nécessitera une parfaite synchronisation au sein de l’équipe.

Dépêchez-vous le public vous attend.”

CONTENU

- 18 nouvelles salles (dont 4 salles spécifiques aux nouveaux modes Escape Room et Casse-Tête ainsi que 2 salles qui nécessitent des éléments d’extension pour être jouées).
- 2 fiches recto verso de solution pour les énigmes
- 2 décodeurs pour les solutions des énigmes
- 1 Jeton DO NOT CROSS
- 80 cartes Énigme (10 scénarios de 8 cartes chacun pour le mode Escape Room)
- 20 cartes Casse-Tête
- 1 tuile Sens de Lecture
- 8 fiches de description des nouvelles salles
- 1 Règle du jeu

SOMMAIRE

Room 25 Escape Room comporte plusieurs modules que vous pouvez décider d'utiliser selon vos envies. La règle de Transformation qui est utilisable dans tous les modes, de nouvelles salles mais également deux nouveaux modes coopératifs.

- » LA TRANSFORMATION DU COMPLEXE P.2
- » DESCRIPTIF DES NOUVELLES SALLES..... P.3
- » MODE COOPERATIF «ESCAPE ROOM» P.4
- » MODE COOPERATIF «CASSE -TÊTE»..... P.6

LA TRANSFORMATION DU COMPLEXE

« Après le contrôle des salles durant la Saison 1 puis les cartes M.A.C. et les robots de la Saison 2, la production introduit à présent dans l’émission la Transformation du complexe. »

» MISE EN PLACE :

Lors de la mise en place du complexe, remplacez toutes les salles vides qui étaient prévues par des salles Éphémères.



Si vous jouez avec Sarah : Ecartez 2 salles vides au préalable et donnez-les au joueur qui prend le rôle de Sarah.



Si vous jouez avec Bruce : Ecartez 1 salle vide au préalable et donnez-la au joueur qui prend le rôle de Bruce.

Une fois la construction du complexe terminée (quel que soit le mode de jeu choisi) : Mélangez face cachée 6 salles vertes + 3 salles jaune + 3 salles rouge non utilisées dans le complexe pour constituer la pioche TRANSFORMATION composée de 12 tuiles.

» effet de la transformation

L’effet Transformation est déclenché par l’intermédiaire des salles Ephémère et Code Secret. Il s’applique toujours à une salle précise.

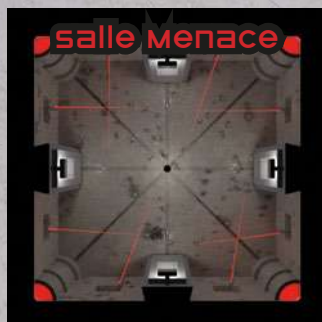
La salle concernée est retirée du Complexe. Le joueur qui a déclenché l’effet la remplace par la première salle de la pile Transformation (voir ci-dessus), face cachée. Sauf précision contraire, le joueur regarde secrètement la salle piochée avant de la poser face cachée.

Comme pour l’action «Regarder», le joueur peut communiquer à l’oral le niveau de difficulté de la salle, sa couleur, mais il peut aussi mentir

Exemple : Alice est la dernière à quitter la Salle Éphémère, elle applique donc l’effet Transformation. La salle Éphémère est retirée du complexe et remplacée par la première salle de la pile Transformation. Le joueur qui applique l’effet Transformation a le droit de regarder secrètement cette nouvelle salle et d’en donner la couleur.

DESRIPTIF DES NOUVELLES SALLES

SALLES UTILISABLES AVEC TOUTES LES SAISONS (BOÎTES) DE ROOM 25



« Si j'étais vous, je ne trainerai pas ici. Je sens comme une odeur de brûlé... »

Sans effet tant que la ROOM 25 n'est pas visible. Au moment où la ROOM 25 est révélée, cette salle a le même effet qu'une salle mortelle et tous ses occupants sont alors immédiatement éliminés.



« Celui qui a construit cette salle n'a pas dû finir son travail... »

Cette salle s'écroule et devient inaccessible lorsque sa rangée est déplacée. Lorsqu'elle s'écroule un jeton « DO NOT CROSS » est placé dessus et tous les occupants de cette salle sont alors immédiatement éliminés.



« Vous resterez bien encore un peu... »

Si possible le nouvel entrant fait venir dans cette salle un autre personnage adjacent de son choix. Celui-ci ne subit pas à nouveau l'effet de la salle Fausse Sortie.



« Vous aimez le RUBIK'S CUBE, c'est le moment de le prouver »

Intervertissez 2 salles non-bleues adjacentes à cette salle (les salles interverties peuvent être visibles ou non).



X8

« Vous êtes perdu ? Je vais vous donner un indice pour vous échapper »

Lors de la mise en place du complexe, remplacez toutes les salles vides qui étaient prévues par des salles Éphémères. Dès qu'un personnage sort de cette salle, et si aucun autre personnage n'est encore présent, le personnage sortant applique l'effet Transformation sur la salle (voir ci-dessus).

Effet supplémentaire pour le mode Escape Room : le premier personnage qui rentre dans une Salle Éphémère pioche une carte Énigme. Si d'autres personnages rentrent ensuite dans la salle, ils ne piochent rien.

SALLES UTILISABLES UNIQUEMENT SI VOUS JOUEZ AVEC L'ADRENALINE OU LE TALENT SPECIAL



« Pas de médecin dans les environs mais il y a tout ce qu'il faut pour vous remettre daplomb »

Récupérez votre jeton adrénaline ou un jeton Action si vous en avez perdu un (par exemple à cause d'une carte MAC Sanction).



« Cette salle est tellement fascinante que vous pourriez bien y rester... »

Vous ne pouvez pas programmer l'action « SE DEPLACER » depuis cette salle. Vous ne pourrez quitter la salle qu'avec votre Adrénaline, une aide extérieure ou, pour certains, votre talent spécial. **Max peut TRANSPORTER** quelqu'un en dehors de cette salle, **Jennifer peut APPELER** un personnage bloqué dedans et **Sarah peut SABOTER** la salle. Comme ils ne programment pas, les gardiens révélés sont immunisés à l'effet de la salle hypnose.

SALLES UTILISABLES EXCLUSIVEMENT EN MODE « ESCAPE ROOM » OU EN MODE « CASSE-TÊTE »



« Candidat, il est temps de vous exprimer. C'est votre dernier mot ? »

4 Salles bleues différentes avec au centre une combinaison de 3 lettres, 3 chiffres, 4 lettres ou 4 chiffres. Dans les mode Escape Room et Casse-Tête, on utilise les 4 salles Code Secret (cf Mise en place, page 4 ou 6). Tant que les joueurs n'ont pas activés TOUTES ces salles Code Secret, ils ne peuvent pas sortir du Complexe. Tant qu'elle n'est pas activée, la salle n'a pas d'effet.

Pour activer une Salles Code Secret, un personnage doit :

- Réunir certaines conditions (elles sont décrites page 5 et 6, selon le mode de jeu choisi)
- Effectuer l'action Contrôler

MODE COOPERATIF "ESCAPE ROOM"

« Le Complexe se révèle plein de surprises ! Plus possible de sortir sans résoudre de redoutables énigmes. Cherchez les indices puis allez activer les quatre salles Code Secret »

**ATTENTION : Ne regardez pas les cartes Énigme avant de jouer !
Cela gâcherait tout le plaisir de vos parties !**

Mode 100% coopératif pour 2 à 6 joueurs

» BUT

Tous les prisonniers jouent ensemble et sans gardien. Ils doivent, dans un premier temps, récupérer les 8 cartes Énigme cachées dans les salles Éphémère du complexe et résoudre les énigmes qu'elles contiennent. Ces énigmes leur donneront accès à 4 codes qu'il faudra aller entrer dans les 4 salles Code Secret. Alors seulement ils pourront sortir du complexe en entrant tous dans la Room 25 et en la déplaçant hors du complexe en suivant les règles habituelles.

» MISE EN PLACE

Compteur de tour : Côté 8 tours

Le compte à rebours dépend du nombre de joueurs :

- 4 personnages (mode solo, 2 ou 4 joueurs) = 5 tours
- 5 personnages (5 joueurs) = 4 tours
- 6 personnages (3 ou 6 joueurs) = 4 tours

Note : Le nombre de tours peut paraître très court, mais pas d'inquiétude vous pourrez regagner du temps en activant les salles Code Secret (voir page 5).

Composition du Complexe :

- 8 salles éphémères
 - 4 salles Code Secret
 - 2 salles rouge au hasard,
 - 3 salles vertes au hasard
 - 5 salles jaunes au hasard
 - 1 salle Vision
 - 1 Room 25
 - 1 salle centrale
- Installez le complexe en suivant les règles habituelles.
 - Composez une pile Transformation comme expliqué page 2.
 - Choisissez un scénario. Mélangez les 8 cartes du scénario sans les regarder pour former une pioche à côté du plateau de jeu.



Cartes Énigme – Challenge Escape Room

» SCÉNARIOS

Cette extension propose 10 scénarios différents. Chaque scénario est composé de 8 énigmes différentes. Pour préparer un scénario spécifique, prenez toutes cartes Énigme marqué du numéro du scénario au dos.

Les scénarios sont de plus en plus complexes. Nous vous conseillons donc de les jouer dans l'ordre de leur numérotation.

» LES ÉNIGMES

À chaque scénario correspondent 8 indices qui permettent d'obtenir 4 codes : un code à 4 chiffres, un code à 3 chiffres, un code à 4 lettres et un code à 3 lettres. Dans les scénarios 1 à 6, les cartes Énigme vont par paire, pour découvrir chacun des 4 codes il faut donc 2 cartes Énigme. Aussi, chacune de ces cartes Énigme ne sert que pour un seul code.

En revanche, à partir du scénario 7, certaines énigmes se résolvent grâce à 3 ou 4 cartes Énigme (parfois même plus encore !) et certaines cartes peuvent servir à résoudre plusieurs énigmes !

Les énigmes demandent de la logique, un peu de réflexion, une bonne communication entre les joueurs, un bon sens de l'observation et parfois de prendre un peu de recul sur le problème posé. Dans tous les cas, si votre réflexion pour comprendre un code prend plus de 2 minutes, c'est probablement que vous êtes dans la mauvaise direction, n'hésitez pas à réfléchir autrement et à demander de l'aide aux autres joueurs !

» MANIPULATION DES CARTES ÉNIGME

Seul le joueur qui reçoit une carte Énigme peut la regarder. Il la garde devant lui et peut la consulter quand il le veut.

Il ne peut pas montrer cette carte aux autres joueurs.

Il peut décrire la carte aux autres joueurs autant qu'il le souhaite et de la façon de son choix.

Deux joueurs qui sont dans la même salle peuvent se montrer leurs cartes Énigme et se les donner ou se les échanger sans contrainte.

Tous les joueurs peuvent prendre des notes sur les cartes Énigme (les siennes ou celles des autres joueurs) mais ne peuvent montrer ses notes qu'aux joueurs qui sont dans la même salle qu'eux.

» CONDITIONS DE VICTOIRE

Il est impossible de sortir sans avoir activé les 4 salles Code Secret (voir page 5).

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

» DÉROULEMENT

Suivez les mêmes règles que le jeu de base en ajoutant les éléments décrits ci-dessous :
Indices pour résoudre les énigmes : Quand un personnage entre dans une salle Éphémère, il pioche la première carte Énigme de la pile. Si un personnage rejoint un autre personnage dans une salle Éphémère, il ne pioche pas de carte Énigme : on ne pioche qu'une seule carte Énigme par salle Éphémère.

Une fois que vous pensez avoir résolu une Enigme il faut aller activer la bonne Salle Code Secret.

C'est seulement une fois les 4 Salles Code Secret activées que vous aurez le droit de sortir du complexe afin de gagner la partie



Numéro du scénario

» conditions d'activation d'une salle code secret

Pour activer une salle Code Secret, le joueur doit :

- Se trouver dans la salle
- Avoir programmé l'action Contrôler

Lorsque son action Contrôler est résolue il doit donner le code qui correspond à la salle. Chaque salle demande un type de code spécifique (que l'on peut reconnaître sur l'illustration de la salle) :

4 chiffres	3 chiffres
4 lettres	3 lettres

Il vérifie l'exactitude de ce code avec le décodeur (voir ci-contre).

• Si le code est juste, la salle est activée

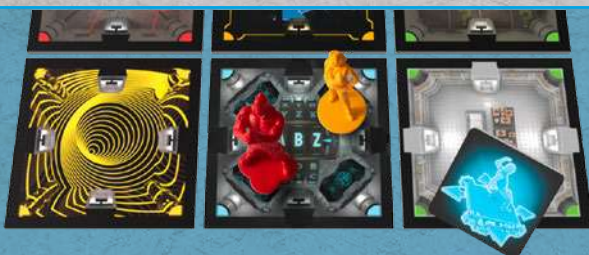
• Si le code est faux la salle reste désactivée et rien ne se passe.

» effet de l'activation (tous ces effets s'appliquent) :

- 1> **Éjection** : chaque personnage présent sur la salle est déplacé sur une salle adjacente de son choix.
- 2> **Transformation** : Le joueur qui a effectué l'action Contrôler applique l'effet Transformation sur la salle (la tuile est placée de côté pour comptabiliser les Salles Code Secret activées).
- 3> **Temps supplémentaire** : Tous les marqueurs de tours sont reculés d'un cran sur le compteur de tours. Désormais vous avez un tour de plus pour sortir du Complexe. Poursuivez normalement le tour en cours, sans aucun changement.

Niveau de difficulté : Après vos premières parties, vous pouvez augmenter la difficulté lors de la mise en place en décalant les marqueurs sur le compteur de tour d'une case vers la droite. Le challenge sera alors encore plus ardu.

Max est sur la salle Code Secret à 3 lettres. Il a programmé son action Contrôler pour activer la salle. Il vérifie son code avec le décodeur, c'est bon !



Max et Jennifer sont éjectés de la salle Code Secret vers une salle adjacente de leur choix.



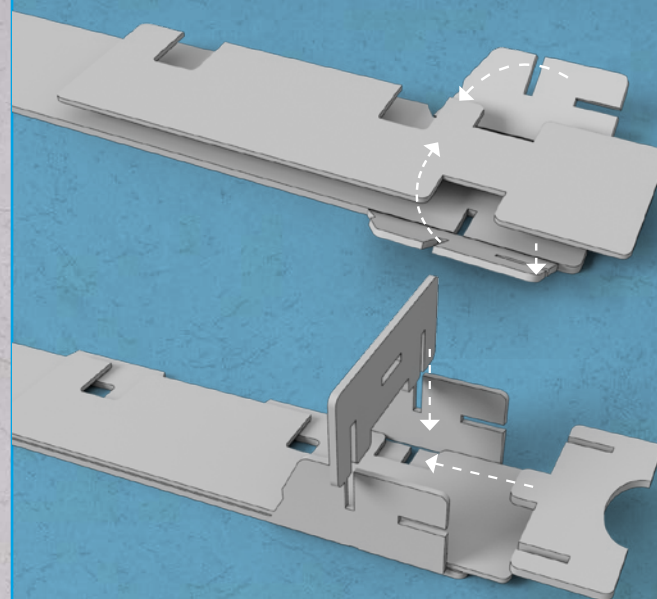
La salle Code Secret est retirée du jeu et remplacée par la 1ère salle de la pile Transformation, posée face cachée. Le joueur qui a le rôle de Max a le droit de regarder la salle avant que celle-ci ne soit posée.



Les marqueurs de tour des différents joueurs sont reculés d'une case, ce qui leur laisse maintenant deux tours pour sortir du complexe au lieu d'un !



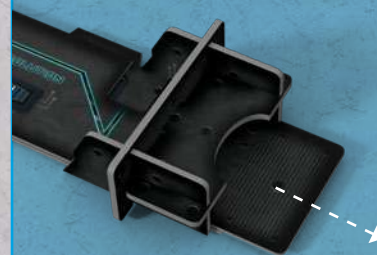
Montage du décodeur



1> Placer la glissière et rabattre les deux soutiens latéraux

2> Placer les attaches en les faisant glisser dans leurs encoches respectives

Utiliser le décodeur



1/ Tirer sur la languette pour cacher les petites fenêtres



2/ Choisir la fiche et sa face correspondant au type de solution (4 chiffres, 4 lettres, 3 chiffres, 3 lettres).



3/ Disposer la grande fenêtre du décodeur au dessus de votre solution pressentie. Les solutions sont classées par ordre alphabétique, en 3 colonnes, si vous ne trouvez pas votre proposition, c'est qu'elle est fautive !



4/ Une fois assuré que le décodeur est bien droit par rapport à la feuille (les lignes blanches vous aident à être bien calé), appuyez sur la languette, un numéro apparaît. Si c'est le numéro associé au scénario, alors vous avez trouvé le bon code.

Si vous jouez avec les cartes MAC

Le mode Escape Room peut parfaitement se cumuler avec les cartes MAC.

Dans ce cas là la mise en place reste celle du mode Escape Room, et la Salle Clé n'est pas utilisée (il y a les salles Code Secret à la place) :

- En niveau standard le mouvement des salles rend l'exploration plus difficile, mais les jetons adrénaline, les robots et les talents spéciaux apportent de leur côté des avantages.
- En difficulté Madness, en revanche, le challenge est bien plus relevé. A réserver aux joueurs les plus aguerris !

MODE COOPERATIF "CASSE-TÊTE"

« Le Complexe vous impose ses contraintes. Vous devrez vous positionner, vous et les salles selon des indications précises. C'est seulement comme ça que vous pourrez sortir d'ici »

Ce mode se renouvelle à chaque partie et peut être joué à l'infini avec des parties toujours différentes.

Mode 100% coopératif de 2 à 6 joueurs

» BUT

Tous les prisonniers jouent ensemble sans gardien. Ils doivent découvrir les 8 cartes Casse-Tête cachées dans les salles Éphémère du complexe. Chaque salle Code Secret est activée par 2 cartes Casse-Tête. Quand les 4 salles sont activées, les joueurs doivent positionner la Room 25 en fonction des 8 cartes Casse-Tête trouvées pour parvenir à sortir.

» Mise en place

Compteur de tour : Côté 8 tours

Le compte à rebours dépend du nombre de joueurs :

- 4 personnages (mode solo, 2 ou 4 joueurs) = 7 tours
- 5 personnages (5 joueurs) = 6 tours
- 6 personnages (3 ou 6 joueurs) = 6 tours

Composition du complexe :

- 8 salles éphémères
- 4 salles Code Secret
- 4 salles rouge au hasard,
- 2 salles vertes au hasard
- 4 salles jaunes au hasard
- 1 salle Vision
- 1 Room 25
- 1 salle centrale

- Installez le complexe en suivant les règles habituelles.
- Composez une pile Transformation comme expliqué page 2.
- Mélangez les 20 cartes Casse-Tête et prenez-en 8 au hasard pour former une pioche face cachée à côté du plateau de jeu.
- Posez la carte Sens de lecture à côté du plateau, elle ne bougera pas de toute la partie.

Niveau de difficulté : Après vos premières parties, vous pouvez augmenter la difficulté lors de la mise en place en décalant les marqueurs sur le compteur de tour d'une case vers la droite. Le challenge sera alors encore plus ardu.

» conditions de victoire

Il est impossible de sortir sans avoir activé les 4 salles Code Secret (voir page 7)

ET EN PLUS La Room 25 doit être positionnée comme imposé par les 8 cartes Casse-Tête (voir page 7)

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

» déroulement

Suivez les mêmes règles que le jeu de base en ajoutant les éléments décrits ci-dessous :

Indices pour résoudre les énigmes : Quand un personnage entre dans une salle Éphémère, il pioche la première carte Casse-Tête de la pile. Si un personnage rejoint un autre personnage dans une salle Éphémère, il ne pioche pas de cartes Casse-Tête : on ne pioche qu'une seule carte Casse-Tête par salle Éphémère.

» condition d'activation d'une salle code secret

Pour activer une salle Code Secret, comme indiqué page 7, cette salle Code Secret doit respecter les contraintes de deux cartes Casse-Tête déjà révélées.

Pour activer une salle Code Secret, le joueur doit :

- Se trouver dans la salle
- Avoir programmé l'action Contrôler

Lorsque son action Contrôler est résolue il doit désigner deux cartes Casse-Tête révélées et non encore utilisées :

Si les conditions des deux cartes sont vérifiées, la salle est activée. Les deux cartes Casse-Tête sont écartées et sont alors provisoirement mises de côté, en attendant la fin de partie. Elles ne peuvent pas servir à activer une autre salle Code Secret.

Dans le mode Casse-Tête, on ne tient pas compte de la contrainte sur les salles Code Secret (4 chiffres, 4 lettres, 3 chiffres ou 3 lettres) et chacune de ces salles peut être choisie librement pour être associée avec 2 cartes Casse-Tête.

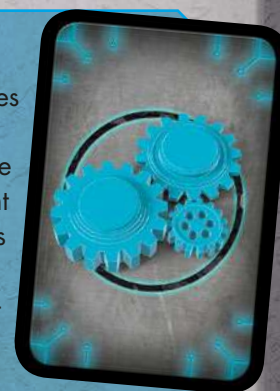
Cartes Casse-Tête

Chaque carte indique des contraintes de positionnement. Toutes les cartes sont décrites ci-contre.

Quand une carte est piochée, elle est disposée face visible dans le même sens que la carte Sens de lecture. Elles doivent naturellement être lues dans ce sens quand elles indiquent des positions de salles.

Les cartes vont servir à activer les salles Code Secret, puis permettre de sortir par la Room 25 à la fin de la partie.

Une même carte Casse-Tête ne peut pas servir à activer plusieurs salle Code Secret. Donc quand une carte Casse-Tête a servie à activer une salle Code Secret, elle est mise de côté en attendant la fin de partie où elle servira à nouveau pour sortir la Room 25.



Max se situe dans la salle Code Secret et 4 cartes Casse-Tête ont été piochées et n'ont pas été utilisées. Pour activer la salle il utilise son action "Contrôler" et choisit la carte numéro 2 (aucun personnage ne se situe dans les salles barrées) et la carte numéro 3 (la salle Code Secret se trouve à côté d'une salle verte). Il aurait pu choisir la carte numéro 1 car la salle Code Secret se trouve à coté d'une salle rouge mais pas la carte numéro 4 car une salle jaune se trouve à côté de la salle Code Secret.

» effet de l'activation (tous ces effets s'appliquent) :

- 1> **Éjection** : chaque personnage présent sur la salle est déplacé sur une salle adjacente de son choix.
- 2> **Transformation** : Le joueur qui a effectué l'action Contrôler applique l'effet Transformation sur la salle (la tuile est placée de côté pour comptabiliser les Salles Code Secret activées).
- 3> **Temps supplémentaire** : Tous les marqueurs de tours sont reculés d'un cran sur le compteur de tours. Désormais vous avez un tour de plus pour sortir du Complexe. Poursuivez normalement le tour en cours, sans aucun changement.

» FIN DU JEU : sortir la ROOM 25

Quand les 4 salles Code Secret ont été activées, il est alors possible de faire sortir la Room 25.

MAIS, pour cela, il y a une dernière épreuve, et non des moindres : au moment de faire l'action Contrôler qui doit permettre de faire sortir la Room 25, TOUTES les conditions des 8 cartes Casse-Tête qui ont servies dans la partie doivent être valables pour la Room 25. Si c'est le cas la partie est gagnée, sinon il est impossible de sortir pour le moment et vous devez continuer à agir pour que la Room 25 soit placée en correspondance avec les contraintes des 8 cartes Casse-Tête.

Note : certaines cartes Casse-Tête seront très facile à résoudre, car elles sont déjà validées par les contraintes de sortie de la Room 25. Par exemple la carte Casse-Tête indiquant « Tous les personnages doivent être sur la même ligne que la salle » est forcément résolue si tous les joueurs sont dans la même salle, en l'occurrence la Room 25.

DESRIPTIF DES CARTES "CASSE-TÊTE"



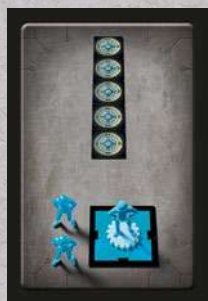
La salle Code Secret à activer ne doit pas se trouver sur un des emplacements barrés



La salle Code Secret à activer doit être adjacente à une salle rouge



La salle Code Secret à activer doit être adjacente à une salle verte



Il doit y avoir au moins 2 autres personnages dans la même COLONNE que la salle Code Secret à activer



Il doit y avoir au moins 2 autres personnages dans la même LIGNE que la salle Code Secret à activer



La salle Code Secret à activer ne doit être adjacente à AUCUNE salle jaune



La salle Code Secret à activer ne doit être adjacente à AUCUNE autre salle bleue



La salle Code Secret à activer doit se trouver dans une LIGNE où se trouve 2 salles vertes



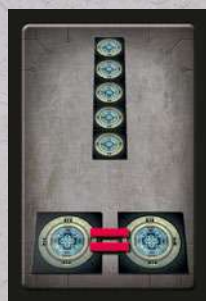
La salle Code Secret à activer doit se trouver dans une LIGNE où ne se trouve AUCUNE salle rouge



Il doit y avoir AU MOINS 2 personnages présents dans des salles situées sur les bords du complexe



La salle Code Secret à activer doit se trouver dans une LIGNE où ne se trouve AUCUNE salle identique



La salle Code Secret à activer doit se trouver dans une COLONNE où se trouve AU MOINS 2 salles identiques



Il doit y avoir au moins 2 autres personnages dans la salle Code Secret à activer



La salle Code Secret à activer doit être adjacente à AU MOINS 3 salles différentes

ROOM-25

RUN-SURVIVE-ESCAPE