

ROOM-25

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. Ils devront essayer de se faire confiance pour rejoindre ensemble la Room 25 et s'échapper rapidement. Parfois, des gardiens s'infiltrent dans le groupe et tentent de les empêcher de fuir par tous les moyens à leur disposition...

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

MISE EN PLACE

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

⇒ Chaque joueur choisit un personnage (il n'y a aucune différence entre les personnages, ils n'ont aucune capacité spéciale) et prend le matériel qui est à son effigie :

- 1 figurine
- 4 jetons Action (Se déplacer, Regarder, Pousser, Contrôler)
- 1 marqueur de tour
- 1 balise mémorielle
- 1 fiche Personnage



⇒ On place le compteur de tour sur la face correspondant au Mode de jeu choisi :

- Modes SUSPICION, COMPÉTITION ou par ÉQUIPE : face 10 tours visible

- Modes COOPÉRATION ou SOLO : face 8 tours visible

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

Jeu semi-coopératif pour 1 à 6 joueurs

Room 25 est un jeu original de François Rouzé inspiré par le cinéma de science fiction et notamment par Cube, Tron et Running Man. Les personnages du jeu sont librement inspirés des films du genre.

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

» CONTENU DU JEU

- 32 tuiles de salles
 - 1 compteur réversible :
 - un côté 8 tours de jeu
 - un côté 10 tours de jeu
 - 6 tuiles Rôle : 2 tuiles Gardien et 4 tuiles Prisonniers
 - 6 jetons Contrôle
- Pour chaque personnage :**
- 1 figurine
 - 4 jetons Action
 - 1 balise mémorielle
 - 1 marqueur de tour
 - 1 fiche Personnage

(le joueur à la droite du premier joueur) est placé sur la case de tour -10/-8. Puis, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur place son marqueur à gauche du dernier joueur. Ainsi, le marqueur du premier joueur se retrouve en début de file.

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.

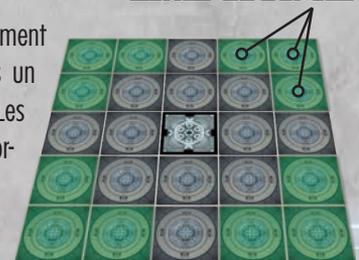
- ⇒ Choisissez la composition du Complexe avec laquelle vous désirez jouer, en fonction soit du mode, soit de la difficulté (voir des règles - Composition du Complexe).
- ⇒ Placez la salle de départ au centre de la table.
- ⇒ Gardez de côté la salle Vision et la Room 25.
- ⇒ Mélangez les 22 salles restantes et disposez-en 12, face cachée.

⇒ Puis mélangez la salle Vision et la Room 25 avec les 10 salles restantes et complétez le plateau avec les 12 dernières salles de manière à former un carré de 5 sur 5 tuiles (voir ci-contre).

La Room 25 est donc forcément placée, face cachée, dans un des angles du plateau. Les espaces ainsi complétés forment les Zones de Sorties.



ZONES DE SORTIES



Indice de départ

Tous les joueurs bénéficient d'un indice de départ. Au premier tour de jeu, avant la première programmation, chaque joueur peut regarder secrètement une salle adjacente (mais pas en diagonale) à la salle de départ et la replacer face cachée à sa place initiale.

Attention : chaque joueur ne regarde qu'une seule salle, même s'il dispose de plusieurs personnages.

DÉROULEMENT

En fonction du mode de jeu et du nombre de joueurs, la partie se déroule en 6 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 compteur de tour et changement du premier joueur)

1. Programmation

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 deux 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).

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).

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 3) sont retirés du Complexe.

➔ Le premier joueur place son marqueur en dernière position sur le compteur de tours, devenant le dernier joueur et faisant ainsi avancer le décompte. Son voisin de gauche devient le premier joueur.

Note : un personnage mort 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 :

- Trouver la salle Room 25
- L'atteindre
- La déplacer dans une Zone de sortie (voir page 1)
- Utiliser l'action Contrôler pour la faire sortir du Complexe, lorsque TOUS les prisonniers l'ont rejointe. 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.

Alerte !

**"Formidable ! Vous avez trouvé la sortie !
J'enclenche le chrono ! Il ne vous reste plus
que 5 tours avant dépressurisation totale !"**

Dans les modes utilisant le plateau 10 tours (SUSPICION, COMPÉTITION et ÉQUIPE), si un personnage pénètre dans la Room 25 durant les 5 premiers tours, l'alarme est enclenchée ! Décalez immédiatement tous les jetons Personnage sur le compteur de tours, de manière à ce que le dernier joueur soit positionné sur la case tour -5 du compteur.



Description des Actions

Important : sont considérées comme adjacentes à un personnage les salles à côté de celle où se trouve sa figurine, diagonales EXCLUES.



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 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.
Exception : il est interdit de pousser depuis la Salle Centrale, mais il est possible de pousser vers la Salle Centrale.



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.

» » Balises mémorielles

Chaque joueur dispose d'un jeton Balise mémorielle, qu'il peut utiliser gratuitement, 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 où elle se trouve est révélée. Il est alors possible de l'utiliser à nouveau.



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^{re} 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 UNIQUEMENT dans le MÊME sens.

MODES DE JEU

“Dans Room 25, il y en a pour tous les goûts !

Choisissez votre mode !”

Room 25 propose 5 modes de jeu :

- Suspicion (4 à 6 joueurs)
- Coopération (2 à 6 joueurs)
- Compétition (2 ou 3 joueurs)
- Par équipe (4 ou 6 joueurs)
- Solo (1 joueur)

Dans tous les modes, le but des prisonniers est de sortir du Complexe avant la fin du décompte (fin du dernier tour de jeu).

Mode Suspicion

➔ À partir de 4 joueurs

➔ Compteur de tour : côté 10 tours

“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.

» » **Déroulement**

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

» » **Distribution des rôles :**

Gardiens et Prisonniers

4 joueurs : mélangez 4 tuiles Prisonnier et 1 tuile Gardien.

5 ou 6 joueurs : mélangez 4 tuiles Prisonnier et 2 tuiles Gardien.

Note : à 4 et 5 joueurs, il y a une carte de plus que de joueurs, cela permet de créer le doute sur la présence des gardiens et leur nombre. Sur des parties à 4 joueurs, il n'y aura pas forcément de gardien.

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.



GARDIEN



PRISONNIER

» » **Révélation des Gardiens**

Un gardien peut décider de révéler son identité n'importe quand pendant son tour de jeu. À partir du tour suivant et pour le reste de la partie, le gardien révélé n'a plus besoin de programmer ses actions. Quand arrive son tour, il choisit librement une action, place le jeton action et joue instantanément. En deuxième action, il ne peut cependant pas jouer la même action que la première.

» » **Révélation des Prisonniers**

Les prisonniers NE DOIVENT JAMAIS révéler volontairement leur identité en cours de partie, sauf dans les cas indiqués ci-dessous.

» » **Les masques tombent**

À n'importe quel moment du jeu, si le total des personnages sur la Room 25 et des personnages morts est supérieur au nombre de personnages restants, ces derniers (donc les personnages vivants hors de la Room 25) révèlent immédiatement leur identité.

» » **Mort d'un personnage**

Si un personnage est éliminé, il garde son identité secrète.

Si un deuxième personnage est éliminé, le 1^{er} à avoir été éliminé DOIT révéler son identité.

- Si le 1^{er} personnage est un gardien, la partie continue.
- Si le 1^{er} personnage est un prisonnier, le 2^e éliminé DOIT révéler son identité.
- Si le 2^e personnage est un gardien, la partie continue.
- Si le 2^e personnage est aussi un prisonnier, la partie s'arrête et les gardiens ont gagné.

» » **Conditions de victoire**

Les PRISONNIERS remportent la partie :

- Si TOUS les prisonniers sont présents sur la Room 25 et qu'ils la déplacent hors du Complexe en jouant l'action Contrôler, avant la fin du décompte.
- Si un prisonnier seulement a été éliminé ou n'a pas atteint la Room 25, les autres peuvent s'extraire du Complexe, mais uniquement durant le DERNIER TOUR de jeu.

Les GARDIENS remportent la partie :

- Si deux prisonniers sont éliminés.
- Si les prisonniers n'ont pas réussi à s'échapper avant la fin du décompte.

Mode Compétition

➔ 2 à 3 joueurs

➔ Compteur de tour : côté 10 tours

“Chers candidats, nos gardiens sont en congés.

C'est fabuleux ! Vous allez pouvoir lutter les

uns contre les autres pour être le seul à sortir !

C'est encore mieux !”

» » BUT

Chaque joueur joue 2 prisonniers. Il n'y a pas de gardien. Les joueurs jouent les uns contre les autres. Le premier joueur qui parvient à faire sortir ses personnages du Complexe, ou à éliminer tous ses adversaires, gagne la partie.

Note : les figurines ont trois formes de socle. Il est plus pratique que chaque joueur choisisse des figurines avec un même socle.

» » Mise en place

Une fois le premier joueur déterminé, suivez la règle habituelle de mise en place du compteur de tours avec l'exception suivante : au lieu d'effectuer un tour de table de placement, on en effectue deux de façon à ce qu'aucun joueur n'ait ses personnages côte à côte sur le compteur de tours.

» » conditions de victoire

Un joueur gagne :

- S'il est le premier à faire sortir ses 2 personnages du Complexe.
- Si son équipe est la dernière en vie.

Si l'un de vos personnages est éliminé, vous devez attendre le dernier tour de décompte pour vous échapper seul.

Mode par équipe

➔ 4 ou 6 joueurs

➔ Compteur de tour : côté 10 tours

"Chers candidats, vous avez été sélectionnés pour un affrontement par équipe. C'est ce que je préfère, tous les coups sont permis !"

» » BUT

Les joueurs constituent deux équipes de 2 ou 3 joueurs, avec 1 prisonnier par joueur. La première équipe à sortir du Complexe, ou à éliminer tous ses adversaires, remporte la partie.

» » Mise en place

Les joueurs s'installent autour de la table de manière à alterner équipe A et B (exemple : A1, B1, A2, B2, A3, B3).

» » déroulement

Le déroulement du jeu reste inchangé, voir pages 2-3. Cependant, déterminez en début de partie si les joueurs d'une équipe peuvent communiquer entre eux et, si oui, de quelle manière.

» » conditions de victoire

Une équipe gagne :

- Si elle s'évade avec TOUS ses prisonniers.
- Si tous les prisonniers de l'autre équipe sont éliminés.

Si un personnage est éliminé, le reste de son équipe ne pourra s'échapper du Complexe que lors du dernier tour de jeu.

Si aucune des équipes n'est parvenue à éliminer l'autre ou à s'évader avant la fin des 10 tours, celle ayant le plus de prisonniers sur la Room 25 remporte la partie.

Mode coopération

➔ 2 à 6 joueurs

➔ Compteur de tour : côté 8 tours

"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 !"

» » BUT

Tous les prisonniers jouent ensemble, sans gardien pour leur tendre des pièges. Cependant, ils n'ont que peu de tours pour trouver la Room 25 et l'extraire du Complexe.

» » Mise en place

Pour 2 et 3 joueurs : Chaque joueur choisit et joue deux personnages. Suivre la Mise en place du Mode Compétition.

Pour 4 à 6 joueurs : Chaque joueur choisit et joue un seul personnage.

Le compteur de tour commence à -8 pour 4 personnages, à -7 pour 5 personnages et à -6 pour 6 personnages.

» » déroulement

Le déroulement du jeu est inchangé. Le joueur joue ses deux personnages de manière indépendante (chacun a ses 4 jetons d'Action, etc.).

» » conditions de victoire

C'est une VICTOIRE TOTALE si TOUS les personnages atteignent la Room 25 et quittent le Complexe avant la fin du décompte. C'est une VICTOIRE PARTIELLE si UN seul personnage est éliminé. Si plus d'un personnage est éliminé, tous les joueurs perdent immédiatement la partie.

Mode solo

➔ 1 joueur

➔ Compteur de tour : côté 8 tours

"Cher candidat, vous avez développé un esprit de ruche ! Une seule pensée pour quatre personnes : vous ne ferez qu'un !"

» » BUT

Jouez quatre prisonniers à tour de rôle en utilisant les jetons d'Action de manière immédiate, sans programmation, et faites-les sortir avant la fin du 8^e tour de jeu.

» » conditions de victoire

Si TOUS les prisonniers sont sur la Room 25 et sortent du Complexe, vous remportez la partie.

Dès lors qu'un prisonnier est éliminé, vous avez perdu.

Si à la fin du 8^e tour, les prisonniers ne se sont pas échappés, vous avez perdu.

SALLES

Les salles suivent un code couleur :
vert = sans danger / jaune = obstacle / rouge = danger mortel



salle de départ

"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.



ROOM 25

"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.



salle vortex

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

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



salle de vision

"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.



salle piégée

"J'adore ce que vous faites ! Vous avez activé un piège mortel, 5, 4, 3..."

Si votre personnage est encore sur cette salle à la fin de votre prochaine action, il est éliminé.



salle mobile

"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.



salle de contrôle

"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.



salle tunnel

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

Déplacez immédiatement votre personnage sur une autre salle tunnel visible de votre choix. S'il n'y en a pas, rien ne se passe.



“Génial, une salle vide ! Profitez-en pour respirer !”

Cette salle est vide et n’a aucun effet.



“Ma salle préférée. Pas de saison 2 pour vous !”

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



“Une cellule fermée de l’extérieur... J’espère que vous avez des amis !”

Vous ne pouvez quitter cette salle qu’en vous déplaçant sur un personnage situé sur une salle adjacente à la votre OU en vous déplaçant sur la salle de départ, si elle est adjacente au moment où vous désirez sortir.



“Génial ! La salle de vos rêves, ou du moins, c’est ce qu’elle prétend...”

Intervertissez 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.



“Préparez-vous à faire de l’apnée. Si j’étais vous, je sortirais !”

Une fois révélée, cette salle devient inaccessible, aucun autre personnage ne peut y pénétrer pour le reste de la partie et il est impossible d’y pousser un personnage. À l’issue de toutes vos actions, lors du PROCHAIN tour de jeu, si votre personnage est toujours sur la salle, il meurt noyé.



“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.



“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.



“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.

COMPOSITION DU COMPLEXE

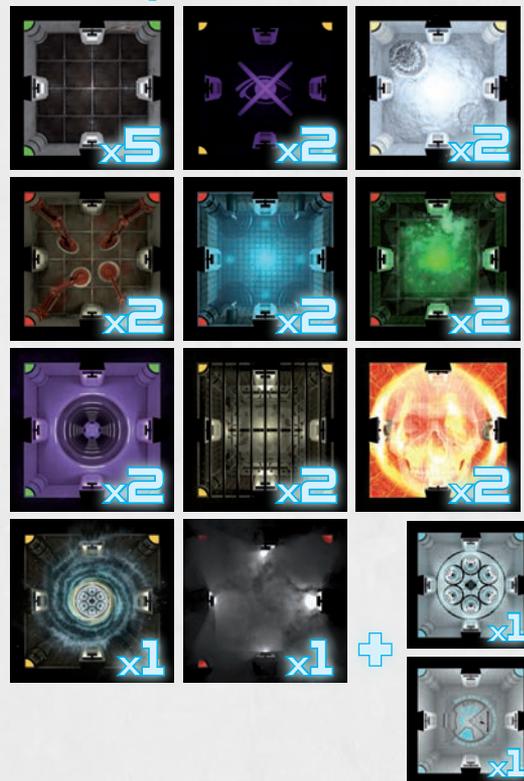
Référez-vous aux listes ci-dessous. En plus de la Salle centrale et de la Room 25, prenez les 23 salles correspondant au mode choisi. Ensuite, passez à l'étape de Construction du Complexe page 1.

8 Salles vides	2 Salles prison
2 Chambres noires	2 Salles tunnel
2 Chambres froides	1 Salle de vision
2 Salles piégées	1 Salle de contrôle
2 Salles inondables	1 Salle des illusions
2 Bains d'acide	1 Salle mobile
2 Salles vortex	1 Salle centrale
2 Salles mortelles	1 Room 25

➔ **Pour les experts :** Pour augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez : choisir vous même les salles pour composer votre complexe et/ou jouer sans utiliser les balises mémorielles.

Note : Il est déconseillé de prendre les 2 salles vortex et les 2 salles mortelles dans une même partie lors du choix de la composition du Complexe.

coopération et solo



compétition



SUSPICION



REMERCIEMENTS : « Merci à toute l'équipe de MATAGOT de m'avoir fait confiance pour ce premier jeu édité. Merci à Gaëtan, Arnaud, Laurent, Damien et aux nombreux testeurs de Vassal Forge. Merci aux associations ludiques lyonnaises "c'est heureux parce que mon frère n'aime pas les épinards" ainsi que "moi j'm'en fous, je triche" qui m'ont permis de rôder le jeu il y a quelques années maintenant. Merci aux bons conseils de mon frère Guillaume, aux nombreux amis joueurs et testeurs qui ont accepté de jouer et rejouer encore, notamment François alias Frob, Gauthier, Caroline, Cyrielle, Louanne, Antoine, Franck, Benoît, Fabien, Delphine, Arnaud, Florence, Ludwig, Guillaume, Matthieu, Maxence, François-Gilles et Stéphane d'Essen. Un grand merci enfin à ma femme Mélanie et à mes enfants Pauline et Matthieu qui m'ont soutenu tout au long du projet ROOM 25. »