ROOM-25 SEASON 2

RUN-SURVIVE-ESCAPE

Jeu de survie pour 1 à 8 joueurs avec 5 modes de jeu possibles: Suspicion (semi-coopératif) / Par équipe / Compétition / Coopératif / Solo

Room 25 est un jeu original de François Rouzé inspiré par le cinéma de science-fiction et d'horreur (Cube, Tron, Running Man, Saw) et les nombreuses émissions de téléréalité. 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 la nouvelle saison de notre fabuleux jeu télévisé ! Vous allez enfin pouvoir déjouer de nouveaux pièges, faire la connaissance de nouveaux compagnons de cellule et de nos robots télécommandés, révéler vos talents spéciaux et mettre un peu d'adrénaline dans votre jeu. Attention, soyez rapides mais prudents ! Le "show" va commencer et il est diffusé en direct mondial, les spectateurs vous attendent... »

Grâce aux miracles de la télévision et à la nano-chirurgie, les héros de la première saison ont tous survécu et la production leur a même prodigué des soins particuliers à base d'anabolisants… Tous les personnages pourront désormais réaliser une action supplémentaire une fois dans la partie. C'est l'effet Adrénaline !

À l'aide d'un cybercoach, ils ont aussi développé des Talents spéciaux…

Alice s'est équipée d'une cape de camouflage thermique pour disparaitre et éviter ainsi toute aggression. Jennifer a gagné en leadership, elle sait faire preuve de persuasion pour qu'on la suive. Max, le colosse, a décuplé sa force et peut maintenant porter quelqu'un, pour le meilleur, ou pour le pire. Kevin ou « K », comme il aime qu'on l'appelle, a bidouillé une télécommande qui lui permet de prendre le contrôle d'un robot ou d'agir sur certaines salles à courte portée. Franck, le beau gosse, s'est entrainé pour récupérer plus vite physiquement et part volontiers en éclaireur. Emmett, le scientifique, a percé certains secrets du complexe grâce à des savants calculs et peut notamment fermer l'accès à certaines salles. Enfin, deux autres individus inquiétants ont rejoint l'équipe pour cette nouvelle saison.

Sarah, l'aventurière, experte en sabotage électronique et Bruce, tout juste libéré d'un asile ou d'une prison spatiale et qui semble « avoir beaucoup de cordes à son arc ».

À vous de découvrir leurs talents à travers de nombreuses parties, ensemble, par équipe ou chacun pour soi...

Le jeu de base est nécessaire pour jouer à l'extension Saison 2 qui permet entre autres de jouer jusqu'à 8 joueurs.

» CONTENU DU JEU

- 15 tuiles de salles
- 4 figurines
- 16 jetons Actions
- 58 cartes M.A.C
- 8 jetons Adrenaline
- 18 fiches de personnage
- 2 tuiles Rôle (Prisonniers)
- 14 marqueurs

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

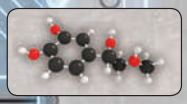
➔ Le jeu comporte plusieurs nouveaux éléments :

- Les jetons « adrénaline » (voir page 2)
- Les robots (voir page 2)
- Les cartes M.A.C. / Move Alone Complex (voir page 2 et page 8)
- Un nouveau mode Coopératif et Solo (voir page 3)
- Des Talents spéciaux pour les personnages (voir page 4)
- 10 nouveaux types de salles (voir page 6)
- 8 nouvelles petites fiches contenant un espace pour le jeton Adrénaline et rappelant le Talent du Personnage

Positionnez cette petite fiche en bas et sur le côté droit de votre fiche personnage et positionnez la fiche Nouvelles Salles à gauche.

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

L'ADRÉNALINE



Le jeton « adrénaline » permet au personnage de réaliser une 3ème 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 à côté de l'emplacement réservé sur sa fiche de personnage.

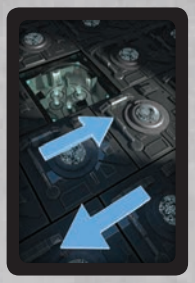
Après la phase action, si au moins un joueur a programmé une action adrénaline, on procède à un tour de table supplémentaire dans l'ordre du tour normal. Chaque personnage ayant programmé son adrénaline réalise immédiatement une action supplémentaire parmi les 4 de base (Regarder, Se déplacer, Pousser,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

Le jeton « adrénaline » est alors défaussé pour toute la partie. Seul le talent Récupérer de Franck permet de reprendre son jeton « adrénaline » défaussé.

Précisions :
- *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.*

LES CARTES M.A.C.

MOVE ALONE COMPLEX



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 Obstacles 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 8.

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

LES ROBOTS

Les robots apparaissent quand les salles Robot sont activées (voir page 6). 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.

mode d'emploi

Un robot peut uniquement se déplacer ou pousser. Quand un personnage entre dans la salle Robot, ou active le Talent spécial de Kevin, il choisit lequel des deux ordres il souhaite donner à l'un des robots en jeu.

Un robot dans une salle bleue peut uniquement recevoir l'ordre de se déplacer.

» ordre déplacement

Le joueur déplace le robot sur une salle adjacente à la salle où se trouve le robot. Si la salle est cachée, elle est immédiatement révélée.

Très important :
- **Le robot n'applique jamais l'effet des salles (y compris les salles Robot, Régénération, Chrono, et Clé). Seule la salle Pivot contraint ses actions à deux directions maximum.**
- **Un robot entrant dans une salle rouge est immédiatement détruit.**
- **Il peut pénétrer dans une salle verrouillée mais pas dans une salle inaccessible (avec le jeton « Do Not Cross »)**

Précisions :
Si un robot pénètre dans une salle Broyeur ou Bain d'acide, tous les occupants y compris le robot sont éliminés.
Un robot qui révèle la salle Broyeur ou la salle Inondable, la rend immédiatement inaccessible.

» ordre pousser :

Un robot pousse un personnage dans une salle adjacente.
Important ! Cet ordre n'est pas possible si le Robot est dans une salle bleue.

Précisions générales :
Le robot ne peut jamais être porté ou poussé, même par un autre robot.
Si le robot est à proximité d'une salle prison, le joueur emprisonné peut le rejoindre.
Un robot n'a pas la capacité de regarder ou de contrôler une salle.

MODES : SUSPICION, COMPÉTITION ET PAR ÉQUIPE

➔ **Suspicion :** Vous pouvez désormais jouer jusqu'à 8 joueurs.
7 joueurs : Jouez en 9 tours de jeu. Rajoutez 1 tuile Prisonnier.
8 joueurs : Jouez en 8 tours de jeu. Rajoutez 2 tuiles Prisonnier.
La difficulté des salles est augmentée lorsqu'il n'y a qu'un seul gardien (voir ci-contre). Pour les parties à 5 joueurs, il vous faut désormais choisir en début de partie si vous intégrez 1 ou 2 gardiens afin d'adapter la configuration du complexe.

➔ **Mode compétition :** Désormais vous pouvez jouer ce mode jusqu'à 4 joueurs, avec 2 personnages chacun.

➔ **Mode par équipe :** Désormais vous pouvez jouer ce mode à 8 joueurs (2 équipes de 4 joueurs).

➔ **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)**	Modes Compétition ou par équipe
BLEU	Salle centrale + Room 25		
VERT	5 au choix	1 salle Régénération + 1 salle Robot + 5 au choix	1 salle Régénération + 5 au choix
JAUNE	1 salle Brouillage + 7 au choix	1 salle Brouillage + 7 au choix	2 salles Prison + 5 au choix
ROUGE	2 salles Mortelles + 1 salle Chrono + 7 au choix	1 salle Mortelle + 2 salles Broyeur + 5 au choix	2 salles Mortelles + 8 au choix

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

Exemple de complexe suspicion 1 gardien

- **5 salles vertes :** 1 salle Robot, 2 salles Tunnel, 1 salle Vision, 1 salle Régénération
- **8 salles jaunes :** 1 salle Brouillage, 2 salles M.A.C., 2 salles Pivot, 1 salle Miroir, 1 salle Prison, 1 salle Vortex
- **10 salles rouges :** 2 salles Mortelle, 1 salle Chrono, 2 salles Broyeur, 1 salle Paranoïa, 1 salle Mystère, 1 salle Bain d'acide, 1 salle Piégée, 1 salle Inondable

Exemple de complexe suspicion 2 gardiens

- **7 salles vertes :** 2 salles Robot, 3 salles Tunnel, 1 salle Vision, 1 salle Régénération
- **8 salles jaunes :** 1 salle Brouillage, 1 salle M.A.C., 1 salle Miroir, 1 salle Pivot, 1 salle Prison, 1 Vortex, 1 chambre Noire, 1 chambre Froide
- **8 salles rouges :** 1 salle Mortelle, 2 salles Broyeur, 1 salle Paranoïa, 1 salle Mystère, 1 Bain d'acide, 1 salle Piégée, 1 salle Inondable

MODES : COOPERATION ET SOLO

La difficulté de ces deux modes est largement renforcée. Voici les modifications par rapport aux règles du jeu de base.

» Condition de victoire :

TOUS les personnages doivent s'échapper avant la fin du compte à rebours. Dès qu'un personnage meurt, la partie est perdue.
Il est impossible de sortir sans activer la salle Clé (voir page 7).

» Mise en place :

Le nombre de tours dépend du nombre de joueurs :

- 4 personnages (mode solo, 2 ou 4 joueurs) = 8 tours
- 5 personnages (5 joueurs) = 7 tours
- 6 personnages (3 ou 6 joueurs) = 6 tours

» Déroulement du jeu

Si vous aimez les challenges et les évènements imprévus, nous vous recommandons le niveau Madness. Si vous préférez un jeu plus maîtrisé et moins ardu, choisissez le niveau standard.

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 (en mode solo, continuez d'utiliser les balises).
- Jouez sans jeton « adrénaline ».
- Intégrez 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.

» Composition du complexe

Retirez l'une des 2 salles Vortex.
En mode solo, retirez également Brouillage et Miroir.

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

Exemple de complexe cooperation - niveau standard

- **4 salles vertes :** 2 salles Tunnel, 1 salle Robot, 1 salle vide
- **7 salles jaunes :** 2 salles Pivot, 1 salle Vortex, 2 chambres Noires, 1 salle Miroir, 1 salle Brouillage
- **11 salles rouges :** 2 Bains d'acide, 2 salles Inondables, 2 salles Piégées, 2 salles Mortelles, 1 salle Chrono, 2 salles Broyeur.

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.

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.*

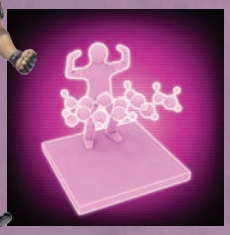
Max : PORTER

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.*

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.

Emmett : 2 TALENTS

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

Emmett 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.

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 »).

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.

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

Intervertissez 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 n'y a pas de robot en jeu, ce talent est inutile.

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 la salle vide qu'il reçoit en début de partie) et ne sait pas saboter un robot.

Précisions :

- *Son imitation n'a pas d'effet s'il n'y a aucun personnage à proximité au moment de la réaliser. Il peut par contre choisir quel Talent spécial imiter si plusieurs personnages sont à proximité.*
- *Bruce ne dispose pas des immunités des personnages telles que « androïde » et « code secret ».*

LES NOUVELLES SALLES

« 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).

Rappel : un robot n'active jamais l'effet d'une salle (sauf si c'est une salle Pivot, Broyeur ou Inondable), et est détruit dès qu'il rentre dans une salle rouge.

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

Perdez votre jeton « adrénaline ». De plus, s'il vous 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.*

« 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 repiocher 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 en début de partie.

"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.

« 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 compteur de tours. 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.

« Attendez-moi, j'ai cru voir le mur bouger - BLAM ! »

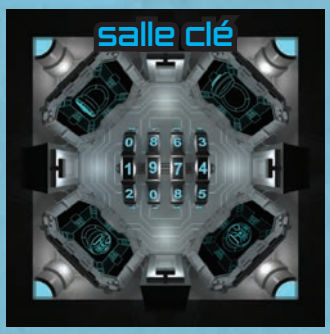
Lorsqu'un personnage en sort ou un robot y entre, la salle broyeur se met en action.

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.

« 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.



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

Cette salle n'est utilisée que pour les modes Coopération et Solo.

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.

« 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.

Leurs 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 repositionnez-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.

« 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.

Précisions 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.*

Précisions 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.

« 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 épuise 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.

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 :

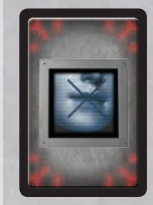
- *Un même personnage peut subir plusieurs cartes Sanction et perdre ainsi plusieurs de ses actions.*
- *Si un joueur pioche cette carte suite à l'activation d'une salle M.A.C. (voir page 6), il en subit seul l'effet, même s'il n'est pas désigné sur la carte.*

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 juqu'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.

» 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.