

FRANÇOIS ROUZÉ

# ROOM-25

SEASON 1 & 2



*“Diamo il benvenuto ai nostri concorrenti! Siete stati selezionati dal Ministero dello Spettacolo per far parte del nostro fantastico show! Trasmesso in alta definizione in mondovisione, potrete deliziare milioni di spettatori sopravvivendo alle trappole mortali del Complesso! Avete pochissimo tempo per scappare, quindi iniziamo subito... e non dimenticatevi di sorridere: siete in TV!”*

In un prossimo futuro, un reality show di nome Room 25 oltrepassa i limiti del buon gusto nel tentativo di aumentare l'audience e di sconvolgere gli spettatori. I concorrenti vengono rinchiusi in una struttura con 25 stanze, ciascuna dotata di effetti inaspettati e pericolosi... e una sola uscita.

## OBIETTIVI DELLE MODALITÀ DI GIOCO

Nella modalità Cooperazione, i giocatori controllano i prigionieri che tentano di trovare la Stanza 25 e di fuggire prima della fine del conto alla rovescia.

Nella modalità Sospetto, 1 o 2 guardie si infiltrano tra i prigionieri per impedire loro di scappare temporeggiando o spingendoli in mezzo alle trappole!

### CONTENUTO

- 10 miniature (8 personaggi e 2 robot)
- 8 tessere ruolo (2 guardia e 6 prigioniero)
- 1 plancia conto alla rovescia a due lati (uno da 8 round e uno da 10 round)
- 47 tessere stanza
- 58 carte M.A.C.
- 40 segnalini azione
- 8 schede personaggio
- 8 indicatori di turno
- 8 tessere ruolo
- 8 segnalini manovra
- 8 segnalini promemoria
- 8 segnalini adrenalina
- 4 segnalini "Do Not Cross"
- 2 segnalini nascosto
- 2 segnalini lucchetto

## INTRODUZIONE ALLE REGOLE

Nelle prime partite, è consigliato non prendere in considerazione nessuna sezione con la dicitura SEASON 2 e ignorare le capacità speciali sulle schede personaggio. Dopo qualche partita, è possibile applicare le sezioni SEASON 2 del regolamento per scoprire tutta la profondità di Room 25, scoprendo le capacità speciali uniche di ogni personaggio e gli effetti di tutte le stanze del gioco. Per introdurre ulteriori sfide, mescolare le carte follia nel mazzo delle carte M.A.C.

**Esempio:** In una partita a 5 giocatori in modalità Sospetto, la plancia conto alla rovescia è posizionata sul lato con 10 round.

La partita durerà 10 round, quindi gli indicatori di turno dei giocatori vengono posizionati sul tabellone in base all'ordine di turno, con il segnalino dell'ultimo giocatore sulla casella "-10".

# PREPARAZIONE

*“Concorrenti! Questi sono i vostri trenta secondi di gloria: chi siete e cosa fate?”*

## EQUIPAGGIAMENTO PER OGNI GIOCATORE

- Ogni giocatore sceglie un personaggio e prende tutto il suo materiale:
  - 1 miniatura
  - 4 segnalini azione (Osserva, Muovi, Spingi, Manovra)
  - 1 indicatore di turno
  - 1 segnalino promemoria
  - 1 gettone adrenalina
  - 1 scheda personaggio

- Ogni giocatore prende il suo segnalino azione Capacità Speciale.
- Alice prende il suo segnalino nascosto (con una base di plastica).
- Bruce prende 1 Stanza Vuota e il suo segnalino nascosto (con una base di plastica).
- Emmet prende 2 segnalini lucchetto.
- Sarah prende 2 Stanze Vuote.

## CONTO ALLA ROVESCIA

In base alla modalità di gioco scelta e al numero di personaggi, la partita può durare tra i 6 e i 10 round.

Posizionare la plancia conto alla rovescia sul lato corrispondente alla modalità di gioco scelta (vedere alle pagine 5 e 6): 8 round per la modalità Cooperazione e 10 round per la modalità Sospetto.

Il giocatore che ha visto per ultimo un reality show è il primo giocatore.

Collocare gli indicatori di turno rispettando l'ordine dei giocatori attorno al tavolo in senso orario. L'indicatore di turno dell'ultimo giocatore (colui che siede alla destra del primo giocatore) viene collocato nella casella della plancia conto alla rovescia corrispondente al numero di round della partita:

MODALITÀ	PERSONAGGI	ROUND
SOSPETTO	4-6	10
	7	9
	8	8
COOPERAZIONE	4	8
	5	7
	6	6



UN GIOCO DI FRANÇOIS ROUZÉ

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: “A mia moglie Mélanie e ai miei figli Pauline e Matthieu per il loro sostegno. A tutti i miei amici, ai playtester di Lione, che sanno quanto sia stato importante per me, e a Gaëtan per il suo ruolo davvero speciale. A Hicham, Matthieu, Yann e Arnaud per avermi dato fiducia e per aver permesso ai giocatori di tutto il mondo di giocare al mio primo gioco. A chi ha acquistato questo gioco, auguro a voi e ai vostri amici infinite ore di divertimento!”

ILLUSTRAZIONI E PROGETTO GRAFICO: Daniel Balage e Camille Durand-Kriegel.

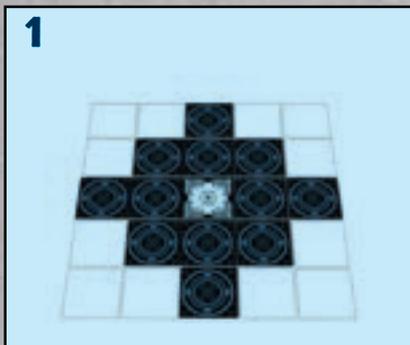
ASMODEE ITALIA

REVISIONE: Lorenzo Fanelli  
ADATTAMENTO GRAFICO: Mario Brunelli  
DIREZIONE EDITORIALE: Massimo Bianchini

## COSTRUZIONE DEL COMPLESSO

Il tabellone è un Complesso quadrato di 25 stanze. Indipendentemente dalla modalità di gioco, seguire le istruzioni seguenti per creare il tabellone.

- Scegliere la struttura del Complesso con cui si desidera giocare, a seconda della modalità e della difficoltà (vedere alle pagine 5 e 6).
- Posizionare la Stanza Centrale a faccia in su al centro del tavolo.
- Mettere da parte la Stanza 25 e le stanze seguenti (se usate): Stanza dei Robot, Stanza della Chiave, Stanza della Visione e Stanza Mobile.
- Mescolare le stanze rimanenti e collocarne 12 a faccia in giù formando una croce, come mostrato nell'immagine "1".
- Aggiungere le stanze messe da parte alle stanze rimanenti per un totale di 12 stanze, mescolarle e collocarle a faccia in giù nelle cosiddette zone di uscita, come mostrato nell'immagine "2".



## PARTENZA E INDIZIO INIZIALE

- Collocare la miniatura di ogni giocatore nella Stanza Centrale.
- Tutti i giocatori dispongono di un indizio iniziale. Durante il primo round, prima della Fase di Programmazione, ogni giocatore guarda segretamente una delle quattro stanze adiacenti alla Stanza Centrale e la ricolloca a faccia in giù nella sua posizione iniziale. **Attenzione:** Ogni giocatore guarda UNA sola stanza, anche se sta utilizzando più di un personaggio.

*"E adesso... che lo spettacolo abbia inizio!"*



## CICLO DI GIOCO

In base alla modalità di gioco scelta e al numero di personaggi, la partita può durare tra i 6 e i 10 round, ciascuno dei quali consiste di tre fasi diverse:

- **PROGRAMMAZIONE:** Tutti i giocatori programmano simultaneamente fino a 2 azioni per round e, se lo desiderano, anche la loro azione di adrenalina una volta per partita.
- **AZIONE:** In ordine di turno, i giocatori risolvono la loro prima azione, poi la seconda azione e, se programmata, anche la loro azione di adrenalina.
- **CONTO ALLA ROVESCIA:** Far avanzare l'indicatore di round e cambiare l'ordine di turno.

### 1. FASE DI PROGRAMMAZIONE

Ogni giocatore può effettuare quattro azioni base: Osserva, Muovi, Spingi e Manovra (vedere a pagina 4).

Ogni personaggio ha una capacità speciale, rappresentata da un segnalino azione diverso per ciascuno di essi (vedere alle pagine 11 e 12), che si aggiunge alle altre azioni base tra cui scegliere.

In segreto e simultaneamente, ogni giocatore sceglie 2 azioni e colloca i segnalini corrispondenti a faccia in giù negli slot corrispondenti della propria scheda personaggio. Poi i segnalini delle azioni non programmate vengono messi da parte a faccia in giù, per evitare confusione.

L'ordine delle azioni è importante: quella collocata in alto (Azione 1) verrà eseguita prima di quella posta in basso (Azione 2).

Un giocatore può anche scegliere di programmare 1 sola azione. In tal caso, il segnalino dell'azione programmata viene posto tra le due caselle di programmazione. Durante la Fase di Azione potrà scegliere se eseguire l'azione durante il turno delle prime azioni o durante il turno delle seconde azioni (vedere a seguire).

#### » SEGNALINO ADRENALINA

Il segnalino adrenalina permette ai giocatori di risolvere una terza azione per round una volta per partita, nonché di risolvere la loro capacità speciale.

Durante la Fase di Programmazione, un giocatore può scegliere di usare il proprio segnalino adrenalina. Se desidera farlo, lo colloca nello slot corrispondente della propria scheda personaggio.

L'azione del segnalino adrenalina viene sempre decisa e risolta alla fine della Fase di Azione, indipendentemente dal numero di azioni già effettuate dal personaggio, e può essere anche una di quelle già effettuate nel corso del round.

*Nota: Una volta programmato, non è possibile recuperare un segnalino adrenalina.*



**Esempio:** Durante la Fase di Programmazione, il giocatore di Alice programma Osserva come prima azione e Muovi come seconda azione. Decide inoltre di usare il suo segnalino adrenalina, quindi avrà a disposizione una terza azione a sua scelta dopo che tutti i giocatori avranno risolto le loro azioni base. Potrà scegliere di risolvere una qualsiasi azione, inclusa la sua capacità speciale e le azioni Osserva e Muovi che ha già effettuato nel round.

### 2. FASE DI AZIONE

In ordine di turno, ogni giocatore rivela il segnalino azione collocato nel suo primo slot e risolve l'azione corrispondente. Un giocatore che ha programmato 1 solo segnalino azione può scegliere di risolverla in questo momento oppure nel turno delle seconde azioni. Dopodiché, ogni giocatore ripete la stessa procedura con il segnalino azione collocato nel suo secondo slot.

Ogni azione programmata DEVE essere risolta il più possibile, anche se i suoi effetti sono deleteri per il giocatore. Se un'azione non può essere effettuata (per esempio, un'azione Spingi senza nessun altro nella stanza), viene ignorata.

## DESCRIZIONE DELLE AZIONI

**Importante:** Le stanze adiacenti a un personaggio sono quelle che condividono un lato con la stanza in cui si trova. Le stanze in diagonale **NON** sono considerate adiacenti.



### OSSERVA

Scegliere e osservare segretamente una stanza adiacente al proprio personaggio, poi rimetterla nella sua posizione a faccia in giù. È permesso dare indicazioni sul livello di pericolo della stanza (in base al colore), ma **NON** mostrarla agli altri giocatori o rivelare il suo nome.



### MUOVI

Spostare il proprio personaggio in una stanza adiacente. Se era ancora nascosta, rivelarla. Poi applicare l'effetto della stanza (vedere a pagina 8), a prescindere che la stanza fosse ancora nascosta o meno.



### SPINGI

Spostare un altro personaggio nella propria stanza verso una stanza adiacente. Il proprio personaggio rimane dov'è, mentre il personaggio spinto applica immediatamente l'effetto della stanza in cui si muove. Se la stanza era ancora nascosta, rivelarla.

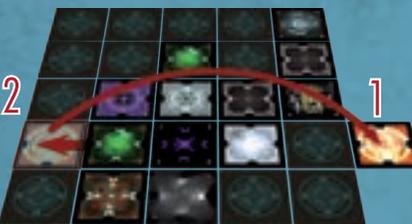
*Nota: È proibito spingere dalla Stanza Centrale, ma è possibile spingere verso la Stanza Centrale.*



### MANOVRA

Muovere un'intera fila di stanze che include quella in cui si trova il proprio personaggio di una posizione in una qualsiasi direzione (verticalmente o orizzontalmente). Tutti i personaggi rimangono nelle stanze in cui si trovano, spostandosi quindi con le stanze stesse. La stanza all'inizio della fila esce dal Complesso e viene riposizionata all'altro capo della fila. Poi, prendere 1 segnalino manovra e posizionarlo vicino alla fila che è stata mossa, con la freccia a indicare la direzione del movimento.

*Nota: La Stanza Centrale **NON** può essere mossa e rimane sempre al centro del Complesso. Pertanto, è impossibile usare l'azione Manovra per spostare una fila centrale (contenente la Stanza Centrale).*



*Nota: Una fila può essere spostata più volte nello stesso turno, ma sempre nella **STESSA** direzione.*



Alla fine della Fase di Azione, se uno o più giocatori hanno programmato il proprio segnalino adrenalina, verrà svolto anche il turno delle terze azioni. In ordine di turno, ognuno di quei giocatori sceglie se risolvere una delle quattro azioni base (Osserva, Muovi, Spingi o Manovra). Può anche ripetere un'azione già effettuata in quel round, oppure una corrispondente a un segnalino azione perso (come a causa di una carta M.A.C.).

### » SEGNALINI PROMEMORIA

Ogni giocatore possiede 1 segnalino promemoria che può usare in qualsiasi momento durante un suo turno in aggiunta alle sue azioni, collocandolo su una qualsiasi stanza nascosta del Complesso come promemoria. Potrà recuperare quel segnalino solo quando la stanza su cui si trova viene rivelata; a quel punto, potrà utilizzarlo di nuovo allo stesso modo.



## 3. FASE DI CONTO ALLA ROVESCIA

Quando tutte le azioni sono state risolte, ogni giocatore riprende in mano tutti i suoi segnalini azione per poterli usare nel round successivo e i segnalini manovra (se ce ne sono) vengono rimossi dal Complesso.

Poi il primo giocatore diventa l'ultimo giocatore, spostando il suo indicatore di turno alla fine della fila sulla plancia conto alla rovescia e facendo in questo modo avanzare il conto alla rovescia. Il giocatore alla sua sinistra diventa il nuovo primo giocatore e annuncia a voce alta il numero di round rimanenti.



*Nota: Un personaggio eliminato gira il suo indicatore di turno sul lato teschio. Quando quel personaggio torna in prima posizione l'indicatore viene rimosso, e il giocatore dopo di lui diventa il primo giocatore.*

## FUGGIRE DAL COMPLESSO

Per fuggire dal Complesso, i personaggi devono:

- Attivare la Stanza della Chiave (solo modalità Cooperazione).
- Trovare la Stanza 25 e raggiungerla con ogni prigioniero.
- Usare l'azione Manovra per muovere la Stanza 25 fuori dal Complesso da una delle zone di uscita mentre tutti i prigionieri si trovano al suo interno.

*Nota: In modalità Sospetto, i prigionieri possono fuggire anche se ci sono delle guardie nella Stanza 25.*



**Esempio:** Tutti i giocatori sono presenti nella Stanza 25. Per vincere la partita, devono muovere la tessera Stanza 25 fuori dal Complesso. Effettuando un'azione Manovra, possono spostare la fila che include la Stanza 25 nella giusta direzione.

## MODALITÀ SOSPETTO

*"Cari concorrenti, siete rinchiusi in un pericoloso labirinto e dovete fuggire...  
ma non è tutto: in mezzo a voi si trovano le nostre guardie che cercheranno di impedirvelo! Non è fantastico?!"*

### » OBIETTIVO

Tutti i prigionieri devono raggiungere la Stanza 25 e muoverla fuori dal Complesso. Le guardie devono impedire ai prigionieri di fuggire in qualsiasi modo, anche eliminandoli.

### » PREPARAZIONE

GIOCATORI	TESSERE RUOLO	ROUND
4	3 PRIGIONIERI + 1 GUARDIA	10
5	4 PRIGIONIERI + 1 GUARDIA 0 3 PRIGIONIERI + 2 GUARDIE	10
6	4 PRIGIONIERI + 2 GUARDIE	10
7	5 PRIGIONIERI + 2 GUARDIE	9
8	6 PRIGIONIERI + 2 GUARDIE	8

Distribuire 1 tessera ruolo a ogni giocatore. Dopo averla guardata segretamente, ogni giocatore colloca la sua tessera ruolo a faccia in giù davanti a sé.

**Importante:** I prigionieri non devono mai rivelare la loro identità durante la partita, a meno che non si verifichi una delle situazioni specificate nelle regole a seguire.

### » ALLARME!

Se un personaggio entra nella Stanza 25 prima che il conto alla rovescia abbia raggiunto il round -5, si attiva l'allarme. Far avanzare gli indicatori di turno di ogni personaggio sulla plancia conto alla rovescia, mantenendo invariato l'ordine di turno, finché l'ultimo giocatore non si trova sulla casella -5.



### » RIVELARE LE GUARDIE

Dopo che la Stanza 25 è stata rivelata, una guardia può rivelare la propria identità in qualsiasi momento durante il suo turno girando a faccia in su la propria tessera ruolo. A partire dal round successivo, una guardia rivelata non dovrà più programmare le proprie azioni: al suo turno di gioco durante la Fase di Azione sceglierà liberamente l'azione da effettuare, collocando il segnalino azione nello slot corrispondente, e la risolverà (non può comunque scegliere due volte la stessa azione).

### » GIÙ LA MASCHERA

Non appena più della metà dei personaggi sopravvissuti si trova nella Stanza 25, i giocatori i cui personaggi non si trovano nella Stanza 25 devono rivelare immediatamente la propria identità.

### » ELIMINAZIONE DI UN PERSONAGGIO

Quando un personaggio viene eliminato, mantiene segreta la sua identità.

Quando un altro personaggio viene eliminato, il primo personaggio eliminato deve rivelare la sua identità:

- ▶ Se era una guardia, la partita prosegue.
- ▶ Se era un prigioniero, il secondo personaggio eliminato deve rivelare la sua identità:
  - Se era una guardia, la partita prosegue.
  - Se era un prigioniero, la partita termina e le guardie vincono.

**Importante:** All'inizio della Fase di Programmazione dell'ultimo round, tutti i personaggi eliminati devono rivelare la propria identità.

### » CONDIZIONI DI VITTORIA

I prigionieri vincono la partita:

- Se TUTTI i prigionieri sono nella Stanza 25 e la muovono fuori dal Complesso tramite l'azione Manovra prima della fine dell'ultimo round del conto alla rovescia.
- Se un solo prigioniero è stato eliminato (oppure se un solo prigioniero non riesce a raggiungere la Stanza 25 in tempo senza che nessun altro prigioniero sia stato eliminato), gli altri possono tentare di scappare ma soltanto all'ultimo round del conto alla rovescia.

Le guardie vincono la partita:

- Se 2 prigionieri vengono eliminati.
- Se i prigionieri non riescono a fuggire prima della fine dell'ultimo round del conto alla rovescia.

#### Sospetto: 1 Guardia



#### Sospetto: 2 Guardie



SEASON 2

Se i giocatori desiderano creare un Complesso personalizzato, possono farlo seguendo le seguenti regole di bilanciamento:

STANZE	Modalità Sospetto con 1 Guardia	Modalità Sospetto con 2 Guardie
BLU	Stanza Centrale + Stanza 25	
VERDI	5 a scelta	5 a scelta + 1 Stanza di Rigenerazione e 1 Stanza dei Robot
GIALLE	8 a scelta	8 a scelta
ROSSE	8 a scelta + 2 Stanze Mortali	7 a scelta + 1 Stanza Mortale

## MODALITÀ COOPERATIVA

*“Cari concorrenti, avete scelto di stare assieme e me ne congratulo!”*

*Per celebrare l'avvenimento, la produzione offre uno sconto del 20% sul tempo a disposizione per fuggire!”*

### » OBIETTIVO

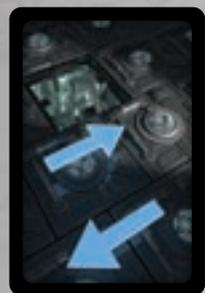
Tutti i personaggi devono raggiungere la Stanza 25 e muoverla fuori dal Complesso. Non ci sono guardie, ma il Complesso si muoverà automaticamente per contrastare i suoi occupanti.

### » PREPARAZIONE

GIOCATORI	PERSONAGGI	ROUND
1	4	8
2	4 (2 PER GIOCATORE)	8
3	6 (2 PER GIOCATORE)	6
4	4	8
5	5	7
6	6	6

In meno di 4 giocatori, ogni giocatore gestisce più personaggi separatamente. Ciascuno di essi è indipendente (è dotato dei propri segnalini azione e così via) e deve comunque programmare le proprie azioni a faccia in giù a meno che non ci sia un solo giocatore.

### » CARTE M.A.C.



Le carte M.A.C. (Movimento Automatico del Complesso) generano eventi immediati che influenzano il Complesso o i personaggi. Queste carte rendono le modalità Cooperazione molto più difficile, ma possono anche fornire un aiuto inaspettato qualora si desideri inserire 1 o 2 Stanze M.A.C. all'interno del Complesso.

- Giocare con le carte M.A.C. base (Movimento del Complesso e Punizione), escluse quelle relative ai personaggi assenti.
- A eccezione dell'ultimo round, pescare 2 carte M.A.C. all'inizio della Fase di Programmazione e applicare i loro effetti uno alla volta.

*Nota: I giocatori possono esaminare le carte M.A.C. scartate in qualsiasi momento della partita.*

### » CONDIZIONI DI VITTORIA

I prigionieri vincono la partita se, dopo aver attivato la Stanza della Chiave (vedere a pagina 8), raggiungono la Stanza 25 e la muovono fuori dal Complesso tramite l'azione Manovra prima della fine dell'ultimo round del conto alla rovescia.

Se 1 prigioniero viene eliminato, tutti perdono la partita.

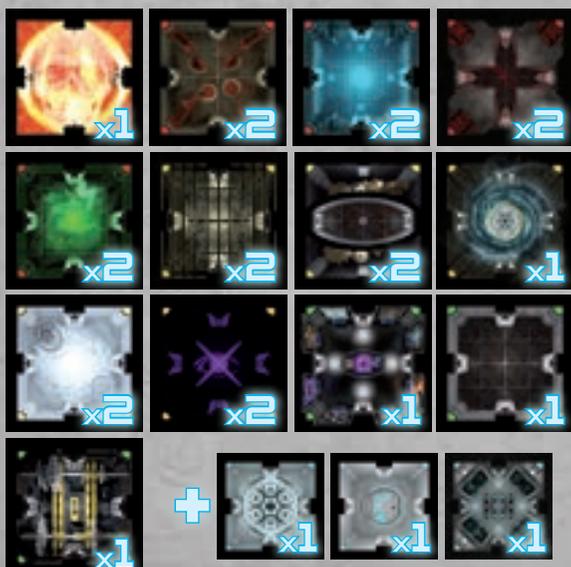
### FOLLIA

Se i giocatori desiderano cimentarsi in una vera sfida, possono adottare le seguenti varianti:

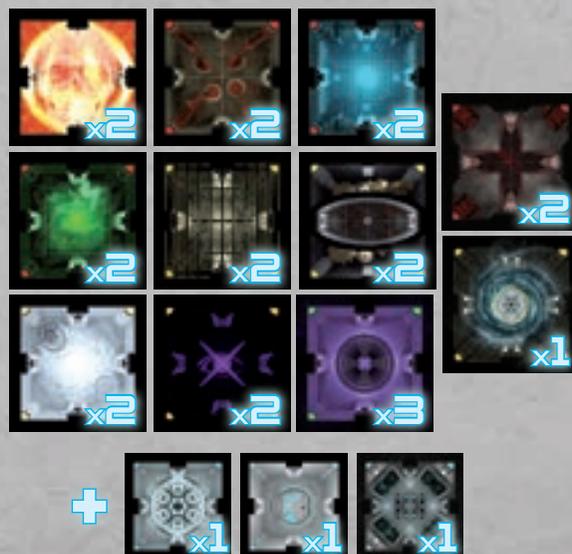
- Giocare senza i segnalini promemoria e adrenalina.
- Giocare con tutte le carte M.A.C. (base e follia), escluse quelle relative ai personaggi assenti.
- A eccezione dell'ultimo round, pescare 1 carta M.A.C. alla fine della Fase di Programmazione, 1 alla fine del turno delle prime azioni della Fase di Azione e 1 alla fine del turno delle seconde azioni.



### Cooperazione: Facile



### Cooperazione: Normale



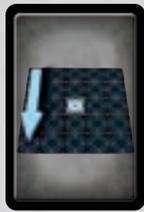
Se i giocatori desiderano creare un Complesso personalizzato, possono farlo seguendo le seguenti regole di bilanciamento:

BLU	Stanza Centrale + Stanza 25 + Stanza della Chiave
VERDI	4 a scelta tranne Stanza di Rigenerazione
GIALLE	7 a scelta (o casuali)
ROSSE	9 a scelta (o casuali) + 2 Stanze Mortali

# DESCRIZIONE DELLE CARTE M.A.C.

SEASON 2

## CARTE BASE



### MOVIMENTO DEL COMPLESSO (x32)

Muovere la fila indicata sulla mappa da una freccia, come risolvendo un'azione Manovra.

**Nota:** Le carte Movimento del Complesso devono essere orientate nella stessa direzione nel corso di tutta la partita. Il modo più facile per farlo è assegnare a un unico giocatore il compito di rivelarle, in modo che le file siano sempre considerate dal suo punto di vista.



Alcune carte Movimento del Complesso presentano il simbolo "x2". In quel caso, l'effetto della carta viene applicato 2 volte, muovendo la fila scelta di 2 posizioni.



Come con le azioni Manovra, ogni carta Movimento del Complesso richiede l'aggiunta di un segnalino manovra, che sarà rimosso alla fine del round. La stessa fila non può essere mossa in direzione opposta in quello stesso round. Se una carta contraddice questa regola, il movimento di quella carta viene ignorato.



### PUNIZIONE (x7)

Il personaggio raffigurato sulla carta perde uno dei seguenti segnalini azione: Osserva, Manovra o Capacità Speciale. Non potrà più effettuare quell'azione per il resto della partita. Se l'azione corrispondente a quel segnalino è già stata programmata ma non risolta, anche quell'azione va perduta.

#### Note:

- Un singolo personaggio può subire gli effetti di molteplici carte Punizione e quindi perdere più azioni.
- Se un giocatore pesca questa carta quando attiva una Stanza M.A.C. (vedere a pagina 9), è solo lui a subire l'effetto indicato, anche se non è raffigurato sulla carta.

## CARTE FOLLIA



Se una carta follia mostra questo simbolo, è il primo giocatore in ordine di turno a risolverla.



### BLACKOUT (x1)

Tutti i robot vengono eliminati e tutte le stanze verdi vengono distrutte (sostituite con Stanze Vuote).



### INTERFERENZE (x2)

Collocare questa carta a faccia in su accanto al mazzo delle carte M.A.C. come promemoria fino alla fine del round, durante il quale non è consentita nessuna comunicazione. I giocatori non possono trasmettersi informazioni in nessun modo (né parlando, né scrivendo, né gesticolando).



### REPLAY (x1)

Collocare immediatamente il proprio personaggio nella Stanza Centrale. Le sue azioni programmate restano immutate.

Alice è immune a questo effetto.



### ROBOT (x2)

Se il proprio personaggio si trova in una stanza verde o gialla, muovere 1 robot in quella stanza (se non ci sono robot in gioco, collocarne 1 in quella stanza). Quel robot spinge il personaggio in una stanza gialla adiacente a sua scelta (se possibile).



### BOMBA A TEMPO (x2)

Collocare questa carta a faccia in su accanto al mazzo delle carte M.A.C. come promemoria fino alla fine del round. Se viene pescata un'altra carta Bomba a Tempo in questo round, tutti i personaggi nelle stanze rosse vengono eliminati.



### LUCCHETTO (x1)

Collocare 1 segnalino lucchetto su una stanza non blu rivelata adiacente al proprio personaggio: quella stanza è inaccessibile a tutti, tranne ai robot e a Emmett. Se non ci sono segnalini lucchetto disponibili, deve esserne prima rimosso uno già presente sul tabellone.



### STANZE DISATTIVATE (1 per tipo)

Girare a faccia in giù tutte le stanze non occupate del colore indicato (verde, giallo o rosso).



### CAOS (x2)

Girare di 90° la Stanza Rotante.

I personaggi che si trovano in una stanza con un robot vengono spinti in una stanza gialla adiacente a loro scelta (se possibile).

I personaggi che si trovano in una Stanza Tunnel vengono mossi in un'altra Stanza Tunnel.



### ACCELERAZIONE (x2)

Collocare questa carta a faccia in su accanto al mazzo delle carte M.A.C. come promemoria fino alla fine del round, durante il quale ogni personaggio che risolve un'azione Manovra muove la fila selezionata di 2 posizioni anziché 1.



### PANICO (x3)

Applicare l'effetto seguente in base al proprio personaggio:

**Alice:** Nessun effetto.

**Emmet:** Collocare 1 segnalino lucchetto nella stanza in cui si trova Emmet. Se quella stanza è blu, la carta non ha effetto.

**Franck:** Scartare il proprio segnalino adrenalina (che può comunque essere recuperato con la capacità speciale di Franck).

**Jennifer:** Richiamare ogni personaggio adiacente nella stanza in cui si trova Jennifer. Se quella stanza non è gialla, la carta non ha effetto.

**Kevin:** Scambiare tra loro 2 stanze (occupate, se possibile) adiacenti a quella in cui si trova Kevin, a patto che non siano stanze blu rivelate.

**Max:** Max trasporta tutti i personaggi nella stanza in cui si trova in una stanza gialla adiacente a scelta. Se non ci sono stanze gialle adiacenti, la carta non ha effetto.

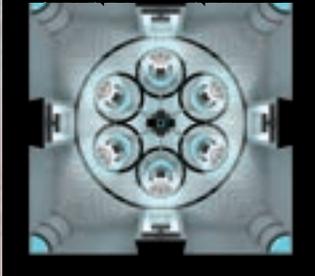
**Sarah:** Sostituire la stanza in cui si trova Sarah con una Stanza Vuota dalla sua riserva. Se quella stanza è blu o la sua riserva è esaurita, questa carta non ha effetto.

**Bruce:** Spingere tutti i personaggi nella stanza in cui si trova Bruce in una stanza gialla adiacente a scelta. Se non ci sono stanze gialle adiacenti, la carta non ha effetto.



## STANZE BLU ENTRATA E USCITA

### STANZA CENTRALE



Tutti i personaggi iniziano in questa stanza, che non può essere mossa in alcun modo e rimarrà al centro del Complesso per l'intera partita. In questa stanza non sono consentite le azioni Spingi e Manovra.

## STANZE VERDI SICURE

### STANZA VUOTA



Questa stanza è vuota e priva di effetti.

### STANZA DI MANOVRA



Quando un personaggio entra in questa stanza, sceglie una qualsiasi fila non centrale del Complesso e risolve un'azione Manovra su di essa (vedere a pagina 4).

### STANZA TUNNEL



Quando un personaggio entra in questa stanza, si muove in un'altra Stanza Tunnel rivelata a sua scelta (se ce ne sono).

### STANZA DELLA CHIAVE



Utilizzabile solo e obbligatoriamente in modalità Cooperazione.

Quando un personaggio entra in questa stanza, la attiva distruggendola (sostituendola con una Stanza Vuota). Finché non viene fatto, non è possibile uscire dal Complesso.

### STANZA DELLA VISIONE



Quando un personaggio entra in questa stanza, sceglie una qualsiasi stanza del Complesso e risolve un'azione Osserva come se fosse adiacente a essa (vedere a pagina 4).

### STANZA 25



In modalità Cooperazione, i giocatori vincono la partita se tutti i personaggi sono in questa stanza dopo aver attivato la Stanza della Chiave.

In modalità Sospetto, i prigionieri devono raggiungere questa stanza e muoverla fuori dal Complesso con un'azione Manovra.

### STANZA MOBILE



Quando viene rivelata, scambiare questa stanza e i personaggi che contiene con una qualsiasi stanza nascosta del Complesso, che rimane nascosta. Se tutte le stanze sono già state rivelate, questo effetto viene ignorato.

## SEASON 2

# ROBOT

I robot vengono collocati nel Complesso grazie alle Stanze dei Robot, ma può esserci un massimo di 1 robot per ogni Stanza dei Robot rivelata. Quando un robot viene eliminato, viene rimesso nella riserva. Sono molto utili in modalità Cooperativa, ma possono seminare il caos in modalità Sospetto.

I robot possono essere usati per esplorare il Complesso, ma possono anche spingere i personaggi (volontariamente o involontariamente): non possono effettuare altre azioni (nemmeno Osserva e Manovra), né possono essere trasportati o spinti, nemmeno da altri robot.

### » ORDINE DI MOVIMENTO

Il robot si muove in una stanza adiacente alla stanza in cui si trova, seguendo le stesse regole dell'azione Muovi (vedere a pagina 4). Se la stanza è nascosta, rivelarla.

- Un robot non risolve mai l'effetto di una stanza (incluse Stanza dei Robot, Stanza di Rigenerazione, Stanza del Timer e Stanza della Chiave). La Stanza Rotante lo costringe a muoversi in una delle due direzioni disponibili.
- Un robot che entra in una stanza rossa viene immediatamente eliminato.
- Un robot può entrare in una stanza chiusa (con un segnalino lucchetto), ma non in una inaccessibile (con un segnalino "Do Not Cross").

### Note:

- Se un robot entra in una Stanza Frantumatrice o in un Bagno d'Acido, tutti gli occupanti vengono eliminati, incluso il robot.
- Un robot che rivela una Stanza Frantumatrice o una Stanza Sommersa rende inoltre quella stanza immediatamente inaccessibile.

### » ORDINE DI SPINTA

Il robot spinge un personaggio in una stanza adiacente alla stanza in cui si trova, seguendo le stesse regole dell'azione Spingi (vedere a pagina 4).



# STANZE SEASON 1 E 2

## STANZE GIALLE OSTACOLI

SEASON 2



Quando un personaggio entra in questa stanza, tutti i personaggi eliminati rientrano in gioco nella Stanza Centrale e poi questa stanza viene distrutta (sostituita con una Stanza Vuota). Se non ci sono personaggi eliminati, questo effetto viene ignorato. Un personaggio rigenerato in questo modo gira a faccia in su il suo indicatore di turno. Se il suo indicatore di turno era stato rimosso dalla plancia conto alla rovescia, ricollocarlo nella sua posizione precedente, facendo scorrere quelli degli altri personaggi in modo che il numero di round attuale non cambi. I personaggi rigenerati potranno pianificare le loro azioni durante la prossima Fase di Programmazione.

**Note:**

- In modalità Sospetto, un personaggio rigenerato mantiene lo stesso ruolo che aveva prima di essere eliminato.
- Un personaggio rigenerato non recupera eventuali segnalini adrenalina già utilizzati.

SEASON 2



Quando un personaggio entra in questa stanza, colloca 1 robot in questa stanza (se nel Complesso c'è un numero di robot inferiore al numero di Stanze dei Robot rivelate) e ordina a un qualsiasi robot nel Complesso di risolvere un'azione Muovi o Spingi.

STANZA PRIGIONE



Un personaggio che si trova in questa stanza può muoversi (o essere mosso) soltanto in una stanza occupata adiacente oppure nella Stanza Centrale (se adiacente).

**Nota:** Una stanza con un robot è considerata una stanza occupata.

STANZA  
FRIGORIFERO



I personaggi in questa stanza possono programmare 1 sola azione durante la Fase di Programmazione e non possono usare segnalini adrenalina. In modalità Sospetto, le guardie rivelate in questa stanza possono risolvere 1 sola azione durante la Fase di Azione.

STANZA VORTICE



Quando un personaggio entra in questa stanza, viene mosso direttamente nella Stanza Centrale.

STANZA OSCURA



I personaggi in questa stanza non possono risolvere l'azione Osserva.

SEASON 2

STANZA ROTANTE



Quando un personaggio entra in questa stanza, ruotarla in modo da allineare il corridoio con la stanza da cui è entrato.

Questa stanza ha solo 2 uscite invece di 4: è possibile risolvere le azioni Osserva, Muovi, Spingi o Capacità Speciale solo in quelle direzioni. Le altre capacità e l'azione Manovra non sono influenzate dall'orientamento del corridoio.

**Nota:** Tutte e quattro le stanze che condividono un lato con la Stanza Rotante sono considerate adiacenti a essa. Per esempio, Bruce può comunque imitare un personaggio in una stanza adiacente anche se non può raggiungerla a causa dell'orientamento del corridoio.

SEASON 2

STANZA  
DEGLI SPECCHI



Quando un personaggio entra in questa stanza, termina immediatamente il suo turno: perde il suo segnalino adrenalina (se presente) e annulla ogni eventuale azione programmata rimanente. Potrà comunque programmare normalmente le sue azioni nella prossima Fase di Programmazione.

**Note:**

- Frank può comunque recuperare il segnalino adrenalina con la sua capacità speciale.
- Un personaggio sotto gli effetti della Stanza della Paranoia che entra nella Stanza degli Specchi perde il suo segnalino adrenalina (se presente) ma non annulla ogni eventuale azione rimanente perché non è stata programmata. Lo stesso vale per una guardia, se in modalità Sospetto.

SEASON 2

FALSA USCITA



Quando un personaggio entra in questa stanza, sceglie 1 personaggio che si trova in una stanza adiacente a questa e lo muove in questa stanza (se possibile). Il personaggio scelto non risolve gli effetti di questa stanza.

SEASON 2

STANZA M.A.C.



Quando un personaggio entra in questa stanza, pesca 1 carta dal mazzo delle carte M.A.C. e la risolve immediatamente, subendone l'effetto anche se dovrebbe influenzare un personaggio specifico diverso (come una carta Punizione).

## STANZE ROSSE PERICOLI MORTALI



Quando un personaggio entra in questa stanza, se era già occupata da un altro personaggio, quello che è entrato per primo viene eliminato.



Quando un personaggio entra in questa stanza, se ci sono stanze nascoste nel Complesso, questa stanza viene scambiata con una di esse a sua scelta, restando comunque rivelata. La stanza nascosta scelta viene rivelata, il personaggio viene collocato su di essa e i suoi effetti vengono risolti come se il personaggio vi fosse entrato. Se non ci sono stanze nascoste nel complesso, questo effetto viene ignorato.



Quando un personaggio entra in questa stanza, mescola i suoi segnalini azione (compresi quelli programmati) e compone una pila a faccia in giù. Durante ogni suo turno, rivela il primo segnalino della pila, risolve l'azione corrispondente e lo scarta. Questo effetto dura finché quel personaggio non esce dalla Stanza della Paranoia oppure fino alla Fase di Programmazione successiva a quando quel personaggio ha terminato la sua pila di segnalini azione.



Quando viene rivelata, questa stanza diventa inaccessibile (contrassegnata dal segnalino "Do Not Cross") per il resto della partita. Dopo che un personaggio ha effettuato la sua ultima azione del prossimo round, se si trova ancora all'interno di questa stanza, viene eliminato.



Quando un personaggio entra in questa stanza, viene eliminato.

Se un personaggio esce da questa stanza durante il suo primo turno del round, dovrà comunque risolvere casualmente la sua seconda azione di quel round. Se un personaggio termina la sua pila di segnalini azione durante il suo primo turno del round, non effettuerà una seconda azione in quel round.

### Note:

- Un giocatore che ha programmato il suo segnalino adrenalina può scegliere l'azione che preferisce come di consueto senza bisogno di risolverne una casuale dalla pila.
- I segnalini azione persi a causa di una carta M.A.C. Punizione non vengono inclusi nella pila.
- In modalità Sospetto, questa stanza influenza anche le guardie (rivelate o meno).



Quando un personaggio entra in questa stanza, deve uscirvi con la sua prossima azione. Se ciò non accade, viene eliminato.



Quando un personaggio entra in questa stanza, se è l'ultimo round, viene eliminato. Se non è l'ultimo round, far invece avanzare gli indicatori di turno di ogni personaggio di 1 posizione sulla plancia conto alla rovescia, mantenendo invariato l'ordine di turno. Dopo che l'effetto di questa stanza è stato risolto, questa stanza viene distrutta (sostituita con una Stanza Vuota).



Quando un robot entra in questa stanza o un personaggio vi esce, questa stanza diventa inaccessibile (contrassegnata dal segnalino "Do Not Cross") e tutti i personaggi al suo interno vengono eliminati.



Quando una Stanza Frantumatrice o una Stanza Sommersa diventano inaccessibili, collocarvi un segnalino "Do Not Cross". Il segnalino rimarrà su di essa per il resto della partita, a meno che la capacità speciale di Emmet non lo rimuova.



# CAPACITÀ SPECIALI

Ogni personaggio ha una capacità speciale, rappresentata da un segnalino azione diverso per ciascuno di essi che viene aggiunto a quelli delle quattro azioni base (Osserva, Muovi, Spingi e Manovra). Durante la Fase di Programmazione, i giocatori adesso hanno un segnalino azione in più tra cui scegliere.

**Importante:** Le capacità speciali **NON** possono essere usate nella Sala Centrale né con il segnalino adrenalina.



## JENNIFER: RICHIAMA



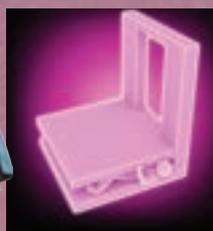
Jennifer muove 1 personaggio adiacente a sua scelta nella stanza in cui si trova. Il personaggio richiamato risolve gli effetti della stanza.

**Note:**

- Non è possibile richiamare qualcuno in una Stanza Sommersa.
- Non è possibile richiamare qualcuno in una stanza chiusa (con un segnalino lucchetto), con l'eccezione di Emmet.
- Non è possibile richiamare un robot o un personaggio nascosto (come Alice o Bruce).
- Se Jennifer richiama qualcuno nel Bagno d'Acido, viene eliminata.



## ALICE: NASCONDITI



All'inizio della partita, Alice riceve il suo segnalino nascosto (con una base di plastica).

Alice scompare, sostituendo la sua miniatura con il segnalino nascosto: non può essere spinta, trasportata o richiamata, ma la stanza in cui si trova è ancora considerata occupata e i suoi effetti si applicano normalmente (come quelli di

Bagno d'Acido, Stanza Frantumatrice e Stanza Sommersa).

Non appena risolve un'azione, Alice torna visibile, sostituendo il segnalino nascosto con la sua miniatura.

**Nota:** Alice può rimanere nascosta per un intero round, se questa è la sua unica azione.

### » IMMUNITÀ ROBOTICA (ANDROIDE)

In realtà, Alice è un'androide. Anche quando non è nascosta, è immune agli effetti delle carte M.A.C. Punizione, Panico e Replay e può scegliere di non essere spinta da un robot (in quel caso, il robot spinge un altro personaggio, se possibile).



## FRANCK: RECUPERA



Franck recupera il proprio segnalino adrenalina, se non ne è più in possesso.

Potrà essere programmato a partire dal round successivo.



## MAX: TRASPORTA



Max si muove in una stanza adiacente portando con sé 1 altro personaggio nella sua stanza.

Sia Max che il personaggio trasportato subiscono gli effetti della stanza di destinazione, simultaneamente e allo stesso modo: per esempio, la Stanza Mobile si sposta una sola volta, la Stanza di Manovra manovra una sola fila ed entrambi i personaggi vengono eliminati

se entrano nella Stanza Mortale.

Se la stanza richiede di effettuare una scelta, è Max a compiere quella scelta: per esempio, entrambi i personaggi osservano la stessa stanza se entrano nella Stanza della Visione.

**Note:**

- Non è possibile trasportare un robot.
- Se Max è l'unico nella sua stanza quando effettua quest'azione, l'azione viene ignorata.
- Se Max trasporta qualcuno nel Bagno d'Acido, è Max a decidere chi dei due viene eliminato.
- Se Max trasporta qualcuno fuori dalla Stanza Frantumatrice, nessuno dei due viene eliminato.



## SARAH: SABOTA



All'inizio della partita, Sarah riceve 2 Stanze Vuote.

Sarah possiede due capacità speciali programmabili con lo stesso segnalino. Quale delle due capacità risolvere viene deciso quando l'azione viene rivelata (se una delle sue capacità non è risolvibile, deve essere scelta l'altra).

### SABOTA UNA STANZA

Sarah distrugge la stanza non blu in cui si trova, rimuovendola dal gioco e sostituendola con una sua Stanza Vuota. Sarah può sabotare fino a 2 stanze per partita.

**Note:**

- Sarah può sabotare una Stanza Trabocchetto in cui è entrata con l'azione precedente per evitare di essere eliminata.
- Sabotare una Stanza dei Robot non elimina il robot, ma impedisce a un nuovo robot di entrare in gioco se quello precedente viene eliminato.
- Se Sarah sabota una Stanza Vuota, perde comunque una sua Stanza Vuota.

### SABOTA UN ROBOT

Sarah elimina 1 robot nella stanza in cui si trova.



## EMMETT: RIATTIVA / CHIUDI



All'inizio della partita, Emmett riceve 2 segnalini lucchetto.

Emmett possiede due capacità speciali programmabili con lo stesso segnalino. Quale delle due capacità risolvere viene deciso quando l'azione viene rivelata (se una delle sue capacità non è risolvibile, deve essere scelta l'altra).

### RIATTIVA

Emmett rimuove il segnalino "Do Not Cross" da una stanza adiacente non occupata e la gira a faccia in giù sul suo lato nascosto.

### CHIUDI

Emmett colloca 1 segnalino lucchetto sulla stanza in cui si trova o su una stanza non blu rivelata adiacente: quella stanza è inaccessibile a tutti, tranne ai robot e allo stesso Emmett. Un personaggio all'interno di una stanza inaccessibile può comunque uscire da essa (volontariamente o meno) e spingere qualcun altro all'esterno.

#### Note:

- Se tutti i segnalini lucchetto sono già nel Complesso quando Emmett risolve l'azione Chiudi, può decidere da quale stanza rimuovere il segnalino che dovrà collocare di nuovo, a prescindere dal personaggio che l'ha collocato inizialmente.
- Non è possibile collocare 2 segnalini lucchetto nella stessa stanza.
- Se Emmett viene eliminato, tutti i segnalini lucchetto vengono rimossi dal Complesso (anche quelli collocati tramite la carta M.A.C. Lucchetto).



#### » IMMUNITÀ SCASSINATRICE (PASSEPARTOUT)

Emmett è in grado di entrare nelle stanze chiuse (con un segnalino lucchetto): può anche esservi richiamato o spinto da un altro personaggio. Non può entrare nelle stanze inaccessibili (con un segnalino "Do Not Cross").



## KEVIN "K": HACKERA



Kevin possiede due capacità speciali programmabili con lo stesso segnalino. Quale delle due capacità risolvere viene deciso quando l'azione viene rivelata (se una delle sue capacità non è risolvibile, deve essere scelta l'altra).

### HACKERA IL COMPLESSO

Kevin scambia tra loro 2 stanze adiacenti a quella in cui si trova, a patto che non siano stanze blu rivelate. Ogni personaggio in quelle stanze si muove con esse.

### HACKERA UN ROBOT

Kevin ordina a un qualsiasi robot nel Complesso di risolvere un'azione Muovi o Spingi.



## BRUCE: IMITA



All'inizio della partita, Bruce riceve 1 Stanza Vuota e il suo segnalino nascosto (con una base di plastica).

Bruce può usare parte della capacità speciale di un altro personaggio che si trova nella sua stanza o in una stanza adiacente. Quale capacità risolvere viene deciso quando l'azione viene rivelata (se una delle sue capacità non è risolvibile, deve esserne scelta un'altra).

- **Alice:** Bruce imita la capacità Nasconditi, ma Alice può comunque vederlo (e spingerlo).
- **Emmett:** Bruce può imitare solo la capacità Riattiva e non la capacità Chiudi.
- **Franck:** Bruce può imitare la capacità Recupero solo se Franck si trova nella sua stessa stanza.
- **Jennifer:** Bruce imita la capacità Richiama. Se questo effetto viene usato su Jennifer, quest'ultima può decidere di non muoversi (l'azione è considerata comunque risolta).
- **Kevin:** Bruce può imitare solo la capacità Hackera un Robot e non la capacità Hackera il Complesso.
- **Max:** Bruce può imitare la capacità Trasporto, ma non può trasportare Max.
- **Sarah:** Bruce può imitare solo la capacità Sabota una Stanza (una sola volta) e non Sabotare un Robot.

*Nota: Bruce non può imitare le immunità degli altri personaggi (come Androide o Passepartout).*

