

# POKÓJ-25

BIEGNI-PRZETRVAJ-UCIEKNI!

W niedalekiej przyszłości program typu *reality show* o nazwie *Pokój 25* przekroczy wszelkie granice dobrego smaku, mając na celu zwiększenie oglądalności oraz zaszokowanie widzów. Uczestnicy programu zostaną zamknięci w specjalnie skonstruowanym budynku składającym się z 25 pomieszczeń, w których za każdymi drzwiami czai się zagadka i niebezpieczeństwo. Będą musieli sobie zaufać i podjąć współpracę w celu odnalezienia tytułowego *Pokoju 25* i ucieczki z budynku. Więźniów obserwują jednak strażnicy, którzy mają za zadanie uniemożliwić im ucieczkę wszystkimi dostępnymi środkami.

**„Drodzy uczestnicy, zostaliście wybrani przez Ministerstwo Rozrywki do udziału w naszym wspaniałym show, który oglądają miliony widzów na całym świecie i to w wysokiej rozdzielczości obrazu! Walczcie o przetrwanie, gdyż na ucieczkę macie bardzo mało czasu. I nie zapomnijcie o uśmiechu – jesteście przecież w telewizji!”**

## PRZYGOTOWANIE

**„Uczestnicy! Oto wasze pół minuty chwały: kim jesteście i skąd do nas przybywacie?”**

➔ Każdy gracz wybiera postać (postacie nie różnią się między sobą niczym innym, jak tylko wyglądem) i otrzymuje związane z nią elementy gry:

- 1 figurkę
- 4 żetony akcji (Ruch, Obserwacja, Wypchnięcie, Sterowanie)
- 1 znacznik kolejności
- 1 znacznik przypomnienia
- 1 kartę postaci

➔ Planszę połóżcie na stole, obróciwszy ją na stronę odpowiednią dla wybranego trybu rozgrywki:

- PODEJRZLIWOŚĆ, RYWALIZACJA lub DRUŻYNA: strona z 10 rundami,
- KOOPERACJA lub SOLO: strona z 8 rundami.



## Semikooperacyjna gra dla 1–6 graczy.

*Pokój 25* jest oryginalną grą autorstwa François Rouzégó, inspirowaną kinem science-fiction, a w szczególności filmami *Cube*, *Tron* i *Uciekinier*. Również figurki postaci są wzorowane na bohaterach filmowych.

Ilustracje i oprawa graficzna: Daniel Balage i Camille Durand-Kriegel.

## » ZAWARTOŚĆ

- 32 kafelki pomieszczeń
  - 1 dwustronna plansza:
    - strona „8 rund”
    - strona „10 rund”
  - 6 żetonów ról:
    - 2 żetony strażników
    - 4 żetony więźniów
  - 6 znaczników Sterowania
- Dla każdej postaci:**
- 1 figurka
  - 4 żetony akcji
  - 1 znacznik przypomnienia
  - 1 znacznik kolejności
  - 1 karta postaci

➔ Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który jako ostatni oglądał program *reality show*. Połóżcie znacznik kolejności ostatniego gracza (czyli siedzącego po prawej stronie gracza rozpoczynającego) na polu -10/-8 rund na planszy. Następnie, w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz kładzie swój znacznik na lewo od znacznika ostatniego gracza. Tym samym znacznik pierwszego gracza staje się pierwszym w rzędzie.

## KONSTRUKCJA BUDYNKU

➔ Wybierzcie układ budynku zależnie od trybu gry i stopnia trudności (patrz: Układ budynku na końcu instrukcji).

➔ Połóżcie *Pokój centralny* pośrodku stołu.

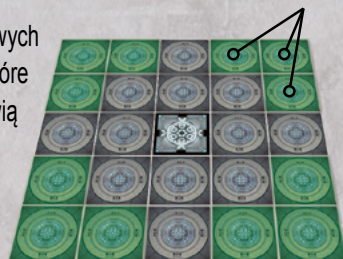
➔ Odlóżcie na bok *Salę wideo* oraz tytułowy *Pokój 25*.

➔ Potasujcie 22 pozostałe pomieszczenia i połóżcie 12 z nich zakrytych na stole, tak jak pokazano na rysunku.

➔ Następnie dołóżcie *Salę wideo* oraz *Pokój 25* do pozostałych 10 kafelków, potasujcie wszystkie razem i uzupełnijcie kwadrat do wymiarów 5 x 5. Na początku gry *Pokój 25* jest ukryty pośród pomieszczeń znajdujących się wzdłuż linii brzegowych planszy. Pomieszczenia, które uzupełniły kwadrat, stanowią tzw. *Strefy Wyjścia*.



STREFY WYJŚCIA



## WSKAZÓWKA POCZĄTKOWA

Wszyscy gracze dysponują na początku rozgrywki jedną wskazówką. Podczas pierwszej rundy, przed pierwszą fazą Programowania każdy gracz w ukryciu podgląda jedno z pomieszczeń sąsiadujących (w poziomie albo w pionie) z *Pokojem centralnym*, po czym odkłada je zakryte na miejsce.

**Uwaga!** Każdy gracz podgląda **JEDNO** pomieszczenie bez względu na to, iloma postaciami kieruje.

## PRZEBIEG GRY

Zależnie od trybu gry i liczby graczy rozgrywka trwa od 6 do 10 rund.

Każda runda składa się z 3 faz:

- **PROGRAMOWANIE** (każdy gracz wybiera 2 akcje),
- **AKCJE** (gracze w określonej kolejności wykonują swoją pierwszą akcję, a następnie – w tej samej kolejności – drugą),
- **ODLICZANIE** (zmiana kolejności graczy, odliczenie jednej rundy).

### 1. PROGRAMOWANIE

Każdy gracz wybiera dwie akcje, których żetony kładzie zakryte na swojej karcie postaci na przeznaczonych do tego miejscach.

Kolejność akcji jest bardzo ważna. Akcja znajdująca się na górze będzie wykonywana wcześniej niż akcja znajdująca się na dole.

Pozostałe 2 akcje należy odłożyć na bok, aby uniknąć pomyłki.

**Uwaga!** Jako że wybór dokonywany jest w ukryciu, gracze wybierają swoje akcje równocześnie.

Gracz może zdecydować się na wybór tylko jednej akcji. W takim przypadku umieszcza jej żeton pomiędzy dwoma polami programowania. Podczas fazy Akcji będzie miał wybór, czy zagrać tę akcję w trakcie pierwszej kolejki akcji, czy drugiej (patrz: niżej).

### 2. AKCJE

⇒ Pierwszy gracz ujawnia swoją pierwszą akcję (umieszczoną na górze) i natychmiast wprowadza jej efekt w życie.

⇒ Następnie, postępując zgodnie z kolejnością graczy, pozostali gracze wykonują swoje pierwsze akcje.

⇒ Druga kolejka akcji przebiega w analogiczny sposób.

Każda zaprogramowana akcja **MUSI** zostać wykonana, nawet jeśli miałyby zadziałać przeciwko graczowi, który ją wybrał.

Jeśli jakaś akcja nie może zostać wykonana, przepada (np. akcja Wypchnięcia w momencie, gdy gracz jest w pomieszczeniu sam).

### 3. ODLICZANIE

Po rozpatrzeniu wszystkich zaprogramowanych akcji runda dobiega końca:

⇒ Każdy gracz bierze z powrotem do ręki swoje żetony (akcje wykorzystane podczas bieżącej rundy mogą zostać ponownie wykorzystane w przyszłej rundzie). Należy usunąć wszystkie znaczniki Sterowania z budynku.

⇒ Pierwszy gracz staje się teraz graczem ostatnim. Przesuwa się jego znacznik kolejności na koniec rzędu i tym samym odlicza kolejną rundę. Gracz siedzący po jego lewej stronie staje się nowym graczem rozpoczynającym.

**Uwaga:** *Martwa postać obraca swój znacznik na stronę z czaszką. Gdy ma ona zostać pierwszym graczem, jej znacznik należy usunąć i pierwszym graczem zostaje następny gracz w kolejności.*

⇒ Należy głośno ogłosić liczbę rund pozostałych do końca gry.



## UCIECZKA Z BUDYNKU

**Aby uciec z budynku, gracze muszą:**

- Zlokalizować *Pokój 25*.
- Dotrzeć do niego.
- Przesunąć go do jednej ze Stref Wyjścia (patrz: str. 1).
- Użyć akcji Sterowania w celu wysunięcia go poza budynek, gdy wszyscy więźniowie znajdują się w środku. **NIE MA MOŻLIWOŚCI** ucieczki w pojedynkę!

**Uwaga!** *Niezależnie od trybu rozgrywki więźniowie mogą wysunąć Pokój 25 poza budynek nawet wtedy, gdy znajdują się w nim przeciwnicy (włączając strażników).*

### ALARM!

**„Super, odnaleźliście wyjście. Przyspieszyć odliczanie! Zostało wam tylko 5 rund do całkowitego zniszczenia budynku!”**

W trybie gry trwającym 10 rund (Podejrzliwość, Rywalizacja i Drużyna), jeśli któraś z postaci wejdzie do *Pokoju 25* w jednej z 5 pierwszych rund gry, aktywuje alarm! Natychmiast przesunie znaczniki kolejności graczy w taki sposób, aby aktualnie ostatni gracz znalazł się na polu „-5”.



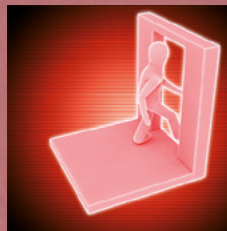
# OPIS AKCJI

Ważne! Pomieszczenia są uważane za sąsiadujące z lokacją postaci, jeśli przylegają pionowo lub poziomo (ale nie po skosie) do pomieszczenia, w którym postać się znajduje.



## OBSERWACJA

Wybierz jedno z pomieszczeń sąsiadujących z lokacją Twojej postaci i w tajemnicy podejrzyj treść kafelka. Odlóż zakryty kafelek na miejsce. Możesz podać innym graczom wskazówki na temat poziomu niebezpieczeństwa tego pomieszczenia, ale NIE MOŻESZ pokazać im kafelka, ani zdradzić nazwy pomieszczenia.



## RUCH

Przesuń swoją postać do sąsiedniego pomieszczenia. Jeśli jest ono zakryte, ujawnij je. Pomieszczenie pozostaje odkryte już do końca gry. Po wejściu do pomieszczenia natychmiast wprowadź w życie efekt jego działania (patrz: str. 6). Efekt danego pomieszczenia zostaje aktywowany za każdym razem, gdy wchodzi do niego jakaś postać.



## WYPCHNIĘCIE

Przesuń postać znajdującą się w tym samym pomieszczeniu, co Twoja postać do sąsiedniego pomieszczenia. Twoja postać pozostaje na miejscu, natomiast wypchnięta postać natychmiast wprowadza w życie efekt działania pomieszczenia, do którego została przesunięta. Jeśli pomieszczenie było zakryte, zostaje ujawnione. *Wyjątek! ZABRONIONE jest wypychanie postaci z „Pokoju centralnego”, ale możliwe jest wypychanie postaci DO niego.*



## STEROWANIE

Przesuń szereg/kolumnę pomieszczeń zawierającą to, w którym znajduje się Twoja postać o jedno pomieszczenie w wybranym przez siebie kierunku (poziomym lub pionowym). W rezultacie wszystkie pomieszczenia w danym szeregu/kolumnie przesuną się o jedną pozycję w tym samym kierunku, natomiast postaci pozostają w pomieszczeniach, które zajmowały i przesuwać się wraz z nimi.

## » ZNACZNIKI PRZYPOMNIENIA

Każdy gracz dysponuje jednym znacznikiem przypomnienia, z którego może skorzystać w dowolnym momencie swojej tury, niezależnie od swoich akcji. Może umieścić znacznik na dowolnym z zakrytych jeszcze pomieszczeń jako przypomnienie i pozostawia go na nim do momentu, aż pomieszczenie to zostanie odkryte. Po odzyskaniu znacznika gracz może użyć go ponownie.



Pomieszczenie z końca szeregu/kolumny zostaje wysunięte poza budynek i należy je przenieść na początek przesuwanego szeregu/kolumny (patrz wyżej). Następnie weź znacznik Sterowania i połóż go obok szeregu/kolumny, który przesuwałeś tak, aby strzałka wskazywała kierunek przesunięcia.

1. Uwaga! „Pokój centralny” NIGDY się nie przesuwa, zawsze pozostaje w samym centrum budynku. Z tego względu NIE MOŻNA akcją Sterowania przesunąć szeregu/kolumny zawierających „Pokój centralny”.

2. Wyjątek! Dany szereg/kolumna może w trakcie jednej rundy zostać kilkakrotnie przesunięty, ale zawsze w TYM SAMYM kierunku.



# TRYBY ROZGRYWKI

**„Pokój 25 jest dobry dla każdego – folgujemy wszystkim zachciankom. Wybierz preferowany tryb rozgrywki!”**

Gra Pokój 25 oferuje 5 trybów rozgrywki:

- Podejrzliwość (4–6 graczy)
- Rywalizacja (2–3 graczy)
- Drużyna (4 albo 6 graczy)
- Kooperacja (2–6 graczy)
- Solo (1 gracz)

W każdym trybie celem więźniów jest ucieczka z budynku przed zakończeniem odliczania (czyli przed końcem ostatniej rundy).

## TRYB: PODEJRZLIWOŚĆ

⇒ Od 4 graczy

⇒ Strona planszy: 10 rund

**„Drodzy uczestnicy, jesteście zamknięci w niebezpiecznym labiryncie, z którego musicie uciec. Ale to nie wszystko! Nasza wytrenowana ekipa strażników zrobi wszystko, aby wam ten cel uniemożliwić. Czyż nie jest to ekscytujące?”**

### » CEL

WSZYSCY więźniowie muszą dotrzeć do Pokoju 25 i wysunąć go poza budynek. Celem strażników jest uniemożliwienie im ucieczki wszelkimi metodami, łącznie z eliminacją więźniów.

### » PRZEBIEG GRY

Gra przebiega według zasad przedstawionych na str. 2–3 z wymienionymi poniżej zmianami.

### » PODZIAŁ RÓL: STRAŻNICY I WIĘZNIOWIE



STRAŻNIK

**4 graczy:** potasujcie 4 żetony więźniów i 1 żeton strażnika.

**5 lub 6 graczy:** potasujcie 4 żetony więźniów i 2 żetony strażników.

*Uwaga! W przypadku rozgrywki 4- i 5-osobowej tasuje się o jeden żeton więcej niż wynosi liczba graczy, tym samym zostawiając wątpliwości co do liczby strażników w grze. W grze 4-osobowej może się zdarzyć, iż nie będzie w ogóle strażników.*

Rozdajcie graczom zakryte żetony ról. Po obejrzeniu ich treści gracze kładą je zakryte przed sobą. Ewentualny nadmiarowy żeton odłóżcie do pudełka, nie patrząc na jego treść.



WIĘZIEŃ

### » UJAWNienie SIĘ STRAŻNIKÓW

Strażnik może ujawnić swoją tożsamość w dowolnym momencie swojej tury. Począwszy od kolejnej rundy, do końca rozgrywki ujawniony strażnik nie będzie musiał programować swoich akcji. Gdy nadchodzi jego kolej, wybiera jedną z akcji, kładzie jej żeton na karcie i natychmiast ją wykonuje. W drugiej kolejce akcji nie może jednak wykorzystać tego samego żetonu.

### » UJAWNienie SIĘ WIĘZNIÓW

Więźniowie NIE MOGĄ ujawniać swojej tożsamości w czasie rozgrywki, za wyjątkiem szczególnych sytuacji opisanych poniżej.

### » ZDJĘCIE MASKI

W dowolnym momencie gry, gdy suma postaci znajdujących się w Pokoju 25 i postaci wyeliminowanych jest większa od liczby żywych postaci znajdujących się poza Pokojem 25, ci ostatni MUSZĄ natychmiast ujawnić swoją tożsamość.

### » ŚMIERĆ POSTACI

Jeśli ginie pierwsza postać, utrzymuje swoją tożsamość w sekrecie. Jeśli jednak ginie druga postać, to pierwsza postać, która zginęła, UJAWNIA swoją tożsamość.

- Jeśli pierwsza postać jest strażnikiem, gra toczy się dalej.
- Jeśli pierwsza postać jest więźniem, druga postać MUSI ujawnić swoją tożsamość.
- Jeśli druga postać jest strażnikiem, gra toczy się dalej.
- Jeśli druga postać jest więźniem, gra kończy się wygraną strażników.

### » WARUNKI ZWYCIĘSTWA

WIĘZNIOWIE wygrywają:

- Jeśli WSZYSCY więźniowie znajdują się w Pokoju 25 i wysuną go poza budynek akcją Sterowania przed zakończeniem odliczania.
- Jeśli tylko jeden więzień zostanie zabity lub nie dotrze do Pokoju 25 na czas, pozostali mogą nadal uciec, ale TYLKO podczas OSTATNIEJ RUNDY odliczania.

STRAŻNICY wygrywają:

- Jeśli dwóch więźniów zostanie zabitych.
- Jeśli więźniom nie uda się uciec przed zakończeniem odliczania.

## TRYB: RYWALIZACJA

⇒ 2–3 graczy

⇒ Strona planszy: 10 rund

**„Drodzy uczestnicy, nasi strażnicy są na urlopie... Co za pech! Będziecie zatem walczyć między sobą o to, kto z was ucieknie z budynku. Już zacieramy ręczniki!”**

## » CEL

Każdy gracz kieruje 2 więźniami. W grze nie ma strażników. Gracze grają przeciwko sobie. Gracz, który jako pierwszy ucieknie z budynku wszystkimi swoimi postaciami lub wyeliminuje przeciwników, zostanie zwycięzcą. Uwaga: Figurki posiadają trzy różne podstawki. Zalecamy graczom wybranie dla siebie postaci o tej samej podstawie.

## » PRZYGOTOWANIE

Gracze kładą na torze kolejności znaczniki swoich postaci na zmianę, tak aby znaczniki postaci jednego gracza nie leżały obok siebie.

Gra przebiega według zasad opisanych na str. 2–3.

## » WARUNKI ZWYCIĘSTWA

**Gracz wygrywa:**

- Jeśli jako pierwszy wyprowadzi z budynku obie swoje postacie.
- Jeśli jego drużyna jest ostatnią przy życiu.

Jeśli jedna z postaci gracza została wyeliminowana, jego druga postać może nadal uciec, ale tylko w ostatniej rundzie gry.

## TRYB: DRUŻYNA

⇒ 4 lub 6 graczy

⇒ Strona planszy: 10 rund

*„Drodzy uczestnicy, zostaliście wybrani do pojedynku drużyn. To mój ulubiony tryb, gdyż tutaj wszystkie chwytły są dozwolone.”*

## » CEL

Gracze dzielą się na dwie drużyny. Każdy gracz kieruje jednym więźniem. Pierwsza drużyna, która ucieknie z budynku lub wyeliminuje wszystkich przeciwników, wygrywa grę.

## » PRZYGOTOWANIE

Członkowie drużyn siadają przy stole na zmianę, w taki sposób aby koło gracza jednej drużyny siedzieli gracze drużyny przeciwnej (na przykład A1, B1, A2, B2, A3, B3).

## » PRZEBIEG GRY

Gra przebiega według zasad opisanych na str. 2–3.

Na początku rozgrywki ustalacie, czy członkowie drużyny mogą się ze sobą porozumiewać i jeśli tak, to na jakich zasadach.

## » WARUNKI ZWYCIĘSTWA

**Drużyna wygrywa:**

- Jeśli jako pierwsza ucieknie w PEŁNYM składzie. Jeśli 1 z członków drużyny zostanie wyeliminowany, jego drużyna może wygrać jedynie poprzez ucieczkę w ostatniej rundzie gry.
- Jeśli wszyscy więźniowie należący do przeciwnej drużyny zostaną wyeliminowani.

Jeśli żadna z drużyn nie ucieknie przed ukończeniem odliczania, wygrywa drużyna z większą liczbą swoich członków w *Pokoju 25*.

## TRYB: KOOPERACJA

⇒ 2–6 graczy

⇒ Strona planszy: 8 rund

*„Drodzy uczestnicy, zdecydowaliście trzymać się razem, czego wam niniejszym gratuluję. W dowód uznania producenci postanowili dać wam 20% rabatu na... czas, jaki macie na ucieczkę!”*

## » CEL

Wszyscy więźniowie grają razem, nie ma strażników. Jednakże czas na odnalezienie *Pokoju 25* i ucieczkę znacznie się skrócił.

## » PRZYGOTOWANIE

**Dla 2 i 3 graczy:**

Każdy gracz kieruje dwoma postaciami.

Przygotowanie przebiega tak samo jak w trybie Rywalizacja.

**Dla 4–6 graczy:**

Każdy gracz kieruje jedną postacią.

## » PRZEBIEG GRY

Gra toczy się według reguł opisanych na str. 2–3. Gracz kieruje swoimi dwoma postaciami niezależnie (tzn. każda postać dysponuje 4 żetonami akcji itd.).

## » WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gracze odnoszą PEŁNE ZWYCIĘSTWO, jeśli WSZYSTKIE postacie dotrą do *Pokoju 25* i uciekną z budynku przed zakończeniem odliczania. Gracze odnoszą CZĘŚCIOWE ZWYCIĘSTWO, jeśli tylko jedna postać zostanie wyeliminowana.

W momencie, gdy wyeliminowanych zostanie więcej postaci, więźniowie natychmiast przegrywają.

## TRYB SOLO

⇒ 1 gracz

⇒ Strona planszy: 8 rund

*„Drodzy uczestnicy, stworzycie jeden symbiotyczny organizm. W jednym wspólnym umyśle jedna myśl, która brzmi: jesteś wybranem!”*

## » CEL

Gracz kieruje czterema więźniami używając żetonów akcji na bieżąco, bez programowania. Celem gry jest ucieczka z budynku przed upływem ósmej rundy.

## » WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gracz wygrywa, jeśli WSZYSCY więźniowie znajdą się w *Pokoju 25* i uciekną w nim z budynku.

Jeśli chociaż jeden z więźniów zostanie wyeliminowany, gracz przegrywa.

Przegrywa także w sytuacji, gdy przed końcem 8 rundy więźniowie nie zdołają uciec.

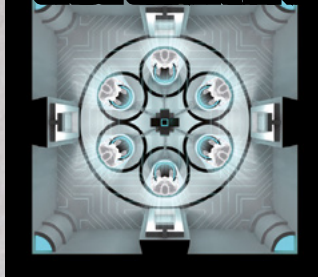
# OPIS POMIESZCZEŃ

Poziom niebezpieczeństwa pomieszczenia określa jego kolor:

ZIELONE = BEZPIECZNE / **ŻÓLTE** = PRZESZKODY

**CZERWONE** = ŚMIERTELNE NIEBEZPIECZEŃSTWO

## POKÓJ CENTRALNY



*„Jesteś w centrum budynku. Przykro mi, ale agresja jest tu niedozwolona.”*

Pomieszczenie, w którym wszyscy gracze rozpoczynają grę. Dozwolone są tu jedynie akcje Obserwacji oraz Ruchu. To pomieszczenie nie może zostać przesunięte, pozostaje w centrum przez cały czas trwania gry.

## POKÓJ 25



*„Jeśli nie jesteś sam, jesteś bliski zwycięstwa! Dołącz do mnie na scenie, wejdź w krąg światła, będziesz sławny!”*

Pomieszczenie wyjścia. Gdy wszyscy więźniowie znajdują się w środku, jeden z nich musi użyć akcji Sterowania i wysunąć Pokój 25 poza budynek.

## POKÓJ Z WIREM



*„Powróćcie do sektora numer jeden! Szybko!”*

Przenieś figurkę swojej postaci do Pokoju centralnego.

## SALA WIDEO



*„Ile ekranów wideo! Świetnie, to dobry moment na użycie swojego znacznika przypomnienia.”*

Obejrzyj dowolny kafelek pomieszczenia i odłóż go z powrotem, nie zdradzając innym jego treści.

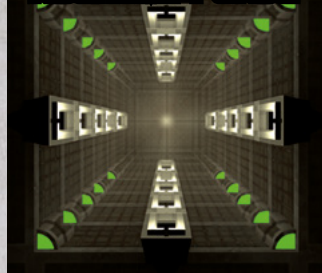
## POKÓJ PUŁAPKA



*„Kocham twój styl! Właśnie aktywowałeś śmiertelną pułapkę! 5-4-3...”*

Jeśli na koniec Twojej następnej akcji Twoja postać nadal przebywa w tym pomieszczeniu, zostaje wyeliminowana.

## RUCHOMY POKÓJ



*„Uważaj, ten pokój się trząsie i... zaraz ruszy!”*

Po wejściu weź kafelek wraz z figurką i zamień miejscami z dowolnym zakrytym pomieszczeniem na planszy. Pomieszczenie to pozostaje zakryte. Jeśli wszystkie pomieszczenia są już odkryte, Ruchomy pokój nie ma żadnego efektu.

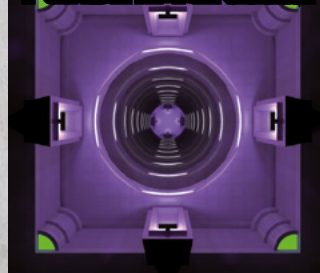
## STEROWNIA



*„Wspaniale! Maszyna i mnóstwo kontrolki! Wyglądasz niezwykle profesjonalnie z tymi umorusanymi dłońmi...”*

Przesuń wybrany szereg/kolumnę (niezawierając Pokoju Centralnego) w wybranym kierunku o jedną pozycję.

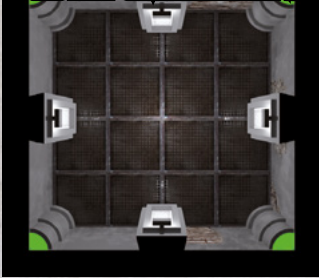
## POKÓJ Z TUNELEM



*„Niesamowite! Transporter molekularny... ale czy zadziała?”*

Natychmiast przesuń swoją postać do innego odkrytego Pokoju z tunelem (jeśli taki istnieje).

### PUSTE POMIESZCZENIE



*„Superancko, pusty pokój! Trzeba cieszyć się przerwą.”*

To pomieszczenie jest puste i nie ma żadnego efektu.

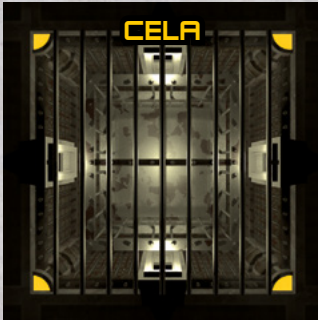
### KOMORA ŚMIERCI



*„Mój ulubiony pokój! Raczej nie doczekasz drugiego sezonu programu...”*

Kiedy Twoja postać wchodzi do tego pomieszczenia, zostaje natychmiast wyeliminowana.

### CELA



*„Cela zamknięta od zewnątrz... Mam nadzieję, że twoi przyjaciele są w pobliżu?”*

Możesz opuścić *Celę* tylko na dwa sposoby: przechodząc do sąsiedniego pomieszczenia zajętego przez inną postać albo do *Pokoju centralnego*, jeżeli sasiaduje z *Celą*.

### POKÓJ ILUZJI



*„Pokój twoich marzeń... Albo przynajmniej takim się zdaje.”*

Natychmiast zamień miejscami *Pokój iluzji* z dowolnym zakrytym pomieszczeniem na planszy. Odkryj to drugie pomieszczenie i umieść w nim swoją postać oraz zastosuj jego efekt. Tym samym *Pokój iluzji* zmienia miejsce, ale zawsze pozostaje już odkryty. Jeśli wszystkie pomieszczenia są odkryte, *Pokój iluzji* nie ma efektu.

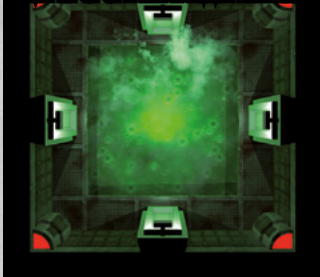
### ZALANA KOMORA



*„Wstrzymaj oddech, napływa woda! Gdybym był tobą, nie zwlekałbym z ucieczką.”*

Po odkryciu pomieszczenie staje się już do końca gry niedostępne. Jeśli na koniec Twojej następnej tury Twoja postać nadal przebywa w tym pomieszczeniu, zostaje wyeliminowana.

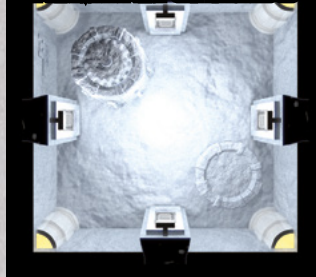
### WANNA Z KWASEM



*„Kąpiel w kwasie. W pojedynkę jest bardzo miło, ale w towarzystwie jeszcze przyjemniej!”*

Gdy tylko w pomieszczeniu znajdują się dwie postacie, ta z nich, która znalazła się w nim wcześniej, zostaje natychmiast wyeliminowana.

### KOMORA CHŁODU



*„To, co mi się podoba w tej komorze to temperaturka. Wiecie, o czym mówię?”*

Gdy znajdujesz się w tym pomieszczeniu w fazie Programowania, możesz zaplanować tylko jedną akcję. Dotyczy także ujawnionego strażnika.

### CIEMNY POKÓJ



*„Widzę ciemność. Ciemność widzę! Idealne okoliczności, aby wyostrzyć sobie zmysł dotyku... Pod warunkiem oczywiście, że ma się na to czas.”*

Gdy znajdujesz się w tym pomieszczeniu, nie możesz wykonywać akcji Obserwacji.

# UKŁAD BUDYNKU

Sprawdźcie poniższe zestawienie. Oprócz *Pokoju centralnego* i *Pokoju 25*, weźcie 23 pomieszczenia odpowiadające wybranemu trybowi gry i poziomowi trudności.

Następnie przejdźcie do sekcji *Konstrukcja budynku* na str. 1.

8 x Puste pomieszczenie	2 x Cela
2 x Ciemny pokój	2 x Pokój z tunelem
2 x Komora chłodu	1 x Sala video
2 x Pokój pułapka	1 x Sterownia
2 x Zalana komora	1 x Pokój iluzji
2 x Wanna z kwasem	1 x Ruchomy pokój
2 x Pokój z wirem	1 x Pokój centralny
2 x Komora śmierci	1 x Pokój 25

**Dla graczy zaawansowanych:** aby wprowadzić do gry więcej urozniczenia, możecie sami wybrać pomieszczenia, z których skonstruujecie budynek i/albo możecie grać bez użycia znaczników przypomnienia.

*Uwaga! Nie zalecamy gry z dwoma „Pokojami z wirem” RAZEM z dwoma „Komorami śmierci”.*

## TRYBY: KOOPERACJA I SOLO



## TRYBY: RYWALIZACJA I DRUŻYNA



## TRYB: PODEJRZLIWOŚĆ

