

POKÓJ-25

SEZON 2

BIEGNIJ-PRZETRWAJ-UCIEKNIJ

„Drodzy zawodnicy, witajcie!

Ministerstwo Rozrywki ponownie wytypowało Was do uczestnictwa w naszej wspaniałej grze! Będziecie mieli okazję poznać niebezpieczeństwa nowych pułapek, skorzystacie z naszych zdalnie sterowanych robotów i przetestować swoje specjalne zdolności. Poznacie nowych współwięźniów i, przede wszystkim, wpompujecie do drugiego sezonu solidną dawkę adrenaliny!

Pamiętajcie, musicie być szybcy, ale i ostrożni. Nasz program rozpocznie się już za chwilę i będzie transmitowany na całym świecie. Widownia czeka...”

Dzięki magii telewizji i cudom nanochirurgii wszyscy bohaterowie pierwszego sezonu przeżyli, a ekipa produkcyjna zaserwowała im specjalną sterydową kurację... Dzięki niej efekt **adrenaliny** umożliwia wykonanie jednej dodatkowej akcji w grze! Ponadto Cybertrenerzy pomogli im uzyskać nowe, specjalne zdolności. Alice posiada termokamuflarz, który pozwala jej stać się niewidzialną i unikać spotkań. Jennifer wykształciła zdolności przywódcze, stała się przezroczną i przekonywującą. Siła Maxa wzrosła dziesięciokrotnie i dzięki temu może teraz zabrać kogoś ze sobą. Kevin (lub „K”, jak sam siebie nazywa) przeprogramował zdalnego pilota i może teraz przejąć kontrolę nad robotem albo oddziaływać na niektóre sąsiednie pokoje. Przystojny Franck szybciej dochodzi do siebie, a naukowiec Emmet poznał niektóre sekrety budynku i może teraz otwierać i zamykać część pomieszczeń.

Wreszcie w tym sezonie do zespołu dołączyło dwóch nowych bohaterów. Awanturniczka Sarah jest specjalistką od elektronicznego sabotażu, a Bruce został niedawno wypuszczony z przytułku dla obłąkanych... wygląda na to, że brakuje mu piątej klepki. Do Was należy zadanie zapoznania się z ich talentami – czy to podczas gier zespołowych, czy w trybie „każdy na każdego”.

Gra o przetrwaniu dla 1–8 graczy,
z rozgrywką możliwą w 5 Trybach:

*Podjeźliwości (semikooperacyjny), Drużynowym,
Rywalizacji, Kooperacji i Solo.*

„Pokój 25” jest oryginalną grą autorstwa François Rouzého, 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

Z rozszerzenia Drugi Sezon (pozwalającego na rozgrywkę do 8 osób) można korzystać tylko w połączeniu z grą podstawową.

» ZAWARTOŚĆ

- 15 kafelków pokoiów
- 4 figurki
- 16 żetonów akcji
- 58 kart Z.R.B
- 8 żetonów adrenaliny
- 2 żetony ról
- 2 karty nowych postaci
- 16 opisów nowych pokoi i umiejętności
- 14 znaczników

NOWE ELEMENTY

➔ W tym rozszerzeniu znajduje się wiele nowych elementów:

- żetony adrenaliny (patrz strona 2),
- roboty (patrz strona 2),
- karty Z.R.B. (Zautomatyzowanego Ruchu Budynku, patrz strona 2 i strona 8),
- zmiany do Trybów Kooperacyjnego i Solo (patrz strona 3),
- specjalne zdolności postaci (patrz strona 4),
- 10 nowych rodzajów pokoiów (patrz strona 6),
- 8 małych płytek z miejscem na umieszczenie znacznika Adrenaliny i przypomnieniem zdolności specjalnych postaci.



Małą płytkę połóż po prawej stronie swojej karty postaci, a kartę z nowymi pomieszczeniami po lewej.



Oprócz tych elementów w pudełku znajdują się też 4 znaczniki zakazu wstępu. Gdy *Zalana komora* albo *Komora pił* staną się niedostępne, należy na takim pomieszczeniu umieścić ten właśnie znacznik. Pozostanie on na nim do końca gry. Tylko specjalna zdolność Emmeta może go usunąć (patrz strona 4).

ADRENALINA

Żeton adrenaliny pozwala postaci raz na grę wykonać trzecią akcję.

Gracz musi zdecydować, czy chce skorzystać ze swojego żetonu adrenaliny podczas fazy Programowania. Jeśli chce, musi go umieścić obok odpowiedniego pola na karcie swojej postaci.

Jeśli po zakończeniu fazy Akcji okaże się, że przynajmniej jeden z graczy zaplanował akcję adrenaliny, należy rozegrać jeszcze jedną rundę. Zgodnie z kolejnością graczy każdy uczestnik gry, który zaplanował akcję adrenaliny, natychmiast wykonuje jedną z czterech podstawowych akcji (ruch, obserwacja, wypchnięcie lub sterowanie). Gracz może nawet powtórzyć akcję, którą wykonał już raz podczas tej rundy albo którą stracił w wyniku karty.

Adrenalina nie pozwala graczom korzystać z ich specjalnych zdolności.

Po wykonaniu akcji adrenaliny jej żeton należy usunąć z gry. Specjalna zdolność Francka pozwala mu odzyskać odrzucony w ten sposób żeton.

Dodatkowe informacje:

- Raz zaprogramowanej akcji adrenaliny nie można anulować.
- Postać nie może skorzystać z adrenaliny, jeśli znajduje się w „Komorze chłodu”.
- Żeton adrenaliny aktywuje się zawsze po zakończeniu fazy Akcji, nawet jeśli podczas danej rundy postać wykonała tylko jedną akcję.

ROBOTY

Roboty pojawiają się w grze, gdy zostanie aktywowany efekt *Komory robotów* (patrz strona 6). Jednocześnie w budynku mogą się znajdować 2 roboty (po jednym na *Komorę robotów*). Zniszczonych robotów nie usuwa się z gry – zamiast tego trafiają one z powrotem do puli zapasów.

Roboty służą do badania budynku, będą jednak również wypychać postacie (naumyślnie lub przypadkowo) do sąsiednich pomieszczeń. Roboty nie pełnią żadnych innych funkcji. Aby z nich skorzystać, gracz musi aktywować efekt *Komory robotów* albo wykorzystać specjalną zdolność Kevina. Oprócz tego roboty mogą zostać zmuszone do działania efektami kart Z.R.B.

W Trybach Kooperacji i Solo roboty będą pomagać graczom, natomiast w pozostałych trybach mogą zgotować im piekło.



Instrukcja obsługi

Robot może tylko poruszać się i wypychać. Kiedy postać wejdzie do *Komory robotów* albo Kevin skorzysta ze swojej zdolności, gracz wybiera, któremu z robotów wydać rozkaz.

Robot znajdujący się w niebieskim pomieszczeniu (*Pokój 25, Pokój centralny, Pokój kontrolny*) nie może korzystać z akcji wypchnięcia.

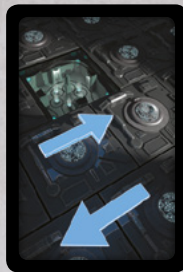
» ROZKAZ RUCHU:

Gracz przesuwa robota do sąsiedniego pomieszczenia. Jeśli to pomieszczenie jest zakryte, natychmiast je odkrywa.

Bardzo ważne!

- Robot nigdy nie aktywuje efektu pomieszczenia, do którego się przesuwał (w tym *Komory robotów, Komory regeneracji, Pokoju zegarowego i Pokoju kontrolnego*). Wyjątek stanowi *Komora obrotowa*, która wymusza swój efekt.
- Robot, który przesuwnie się do czerwonego pomieszczenia, zostanie natychmiast zniszczony.

KARTY Z.R.B. (ZAUTOMATYZOWANEGO RUCHU BUDYNKU)



Karty Z.R.B. generują natychmiastowe efekty, które wpływają na budynek lub postacie.

Karty Z.R.B. znacznie utrudniają grę w Trybach Kooperacji i Solo (patrz strona 3), natomiast jeśli w Waszym budynku znajdują się 1–2 pokoje Z.R.B., mogą okazać się nieoczekiwane pomocne (patrz strona 6).

Karty Z.R.B. posiadają dwa poziomy trudności:

- Najczęściej występują karty barier. To karty ruchu budynku i karty kar.
- Karty szaleństwa są znacznie bardziej zróżnicowane i przeznaczone tylko dla gry w Trybach Solo i Kooperacji na szaleńczym poziomie trudności. Oczywiście gracze mogą je włączyć do talii podczas rozgrywek w innych Trybach, żeby zwiększyć ich różnorodność.

Karty Z.R.B. zostały szczegółowo opisane na stronie 8.

Uwaga! W dowolnym momencie rozgrywki gracze mogą przejrzeć stos odrzuconych kart Z.R.B.

- Robot może przesuwać się do zamkniętego pomieszczenia, ale nie do pomieszczenia niedostępnego (takiego, na którym znajduje się żeton zakazu wstępu).

Dodatkowe informacje

Jeśli robot wejdzie do „*Komory pił*” lub „*Wanny z kwasem*”, wszystkie zajmujące to pomieszczenie postacie (w tym robot) zostaną wyeliminowane. Robot, który odkryje „*Komorę pił*” lub „*Zalaną komorę*”, automatycznie czyni to pomieszczenie niedostępnym. Roboty mogą przesuwać się do zamkniętych pomieszczeń, ale nie niedostępnych.

» ROZKAZ WYPCHNIĘCIA:

Robot przesuwa postać znajdującą się w tym samym pomieszczeniu co on do sąsiedniego pomieszczenia.

Uwaga! Nie można wydać tego rozkazu, jeśli robot znajduje się w niebieskim pomieszczeniu.

Dodatkowe informacje:

Robot nigdy nie może być przenoszony ani wypchnięty, nawet przez innego robota. Jeśli robot sąsiaduje z celą, uwięziona postać może się do niego przesuwać. Robot nie posiada zdolności obserwacji ani sterowania pomieszczeniem.

TRYB PODEJRZLIWOŚCI / KOOPERACJI / DRUŻYNOWY

➔ **Tryb Podejrzliwości:** W grze może teraz uczestniczyć do 8 graczy.

➔ 7 graczy: Gra toczy się 9 rund. Dodaj 1 żeton roli więźnia.

➔ 8 graczy: Gra toczy się 8 rund. Dodaj 2 żetony roli więźnia.

Jeśli w grze bierze udział tylko 1 strażnik, wzrasta liczba czerwonych pomieszczeń (patrz tabela). W rozgrywce na 5 graczy podczas przygotowania należy wybrać, czy w grze weźmie udział 1 czy 2 strażników i odpowiednio zmodyfikować budynek.

➔ **Tryb Rywalizacji:** W grze może teraz uczestniczyć do 4 graczy (po 2 postacie każdy).

➔ **Tryb Drużynowy:** W grze może teraz uczestniczyć do 8 graczy (2 zespoły po 4 graczy)

➔ **Stwórzcie swój idealny budynek.** Aby zachować zbalansowany poziom trudności, podczas konstrukcji budynku powinniście korzystać z poniżej tabeli.

POMIESZCZENIA	Tryb Podejrzliwości z 1 strażnikiem (od 4 do 5 graczy)	Tryb Podejrzliwości z 2 strażnikami (od 5 do 8 graczy)	Tryb Rywalizacji lub Zespołowy
NIEBIESKIE	Pokój centralny + Pokój 25		
ZIELONE	5 wybranych	1 Komora regeneracji + 1 Komora robotów + 5 wybranych	1 Komora regeneracji + 5 wybranych
ŻÓLTE	1 Komora zakłócania + 7 wybranych	1 Komora zakłócania + 7 wybranych	2 Cele + 5 wybranych
CZERWONE	2 Komory śmierci + 1 Pokój zegarowy + 7 wybranych	1 Komora śmierci + 2 Komory pił + 5 wybranych	2 Komory śmierci + 8 wybranych

Uwaga! Przygotowując grę, należy pomieszczać „Komory robotów” ze „Strefami Wyjścia” (tak jak „Salę wideo”).

PRZYKŁAD BUDYNKU W TRYBIE PODEJRZLIWOŚCI Z 1 STRAŻNIKIEM:

- 5 Zielonych pomieszczeń: 1 Komora robotów, 2 Pokoje z tunelem, 1 Sala wideo, 1 Komora regeneracji.
- 8 Żółtych pomieszczeń: 1 Komora zakłócania, 2 Pokoje Z.R.B., 2 Komory obrotowe, 1 Pokój luster, 1 Cela, 1 Pokój z wirem.
- 10 Czerwonych pomieszczeń: 2 Komory śmierci, 1 Pokój zegarowy, 2 Komory pił, 1 Pokój paranoi, 1 Pokój iluzji, 1 Wanna z kwasem, 1 Pokój pułapka, 1 Zalana komora.

PRZYKŁAD BUDYNKU W TRYBIE PODEJRZLIWOŚCI Z 2 STRAŻNIKAMI

- 7 Zielonych pomieszczeń: 2 Komory robotów, 3 Pokoje z tunelem, 1 Sala wideo, 1 Komora regeneracji.
- 8 Żółtych pomieszczeń: 1 Komora zakłócania, 1 Pokój Z.R.B., 1 Pokój luster, 1 Komora obrotowa, 1 Cela, 1 Pokój z wirem, 1 Ciemny pokój, 1 Komora chłodu.
- 8 Czerwonych pomieszczeń: 1 Komora śmierci, 2 Komory pił, 1 Pokój paranoi, 1 Pokój iluzji, 1 Wanna z kwasem, 1 Pokój pułapka, 1 Zalana komora.

TRYBY KOOPERACJI I SOLO

Poziom trudności tych dwóch trybów znacznie wzrósł. W tym miejscu można znaleźć wszystkie zmiany zasad z podstawowych reguł gry.

» WARUNEK ZWYCIĘSTWA:

WSZYSTKIE postacie muszą uciec przed zakończeniem odliczania. Jeśli jakaś postać zostanie wyeliminowana, gracze przegrywają. **Gracze nie mogą uciec przez Pokój 25, jeśli wcześniej któraś z postaci nie aktywowała Pokoju kontrolnego (patrz Pokój kontrolny na stronie 7).**

» PRZYGOTOWANIE:

Liczba rund zależy od liczby graczy:

- 4 postacie (jeden gracz, 2 lub 4 graczy) = 8 rund
- 5 postaci (5 graczy) = 7 rund
- 6 postaci (3 lub 6 graczy) = 6 rund

» PRZEBIEG GRY

Jeśli lubicie wyzwanie i nieoczekiwane zwroty akcji, zalecamy rozgrywkę na poziomie szaleńczym. Jeśli wolicie bardziej przewidywalną, łatwiejszą grę, wybierzcie poziom standardowy.

POZIOM STANDARDOWY:

- Usuńcie z talii Z.R.B. wszystkie karty szaleństwa.
- We wszystkich rundach **Z WYJĄTKIEM ostatniej** PRZED każdą fazą Programowania wylosujcie 2 karty Z.R.B. (lub więcej, jeśli treść karty nakazuje losować kolejne karty) i zastosujcie się do ich efektów.

POZIOM SZALEŃCZY:

- W Trybie Kooperacji grajcie bez znaczników przypomnienia (w Trybie Solo dalej należy z nich korzystać).

- Grajcie bez żetonów adrenaliny.
- Wtasujcie do talii Z.R.B. wszystkie karty szaleństwa.
- Wszystkie rundy **Z WYJĄTKIEM ostatniej** PO każdej fazie Programowania, ale przed pierwszą akcją pierwszego gracza, wylosujcie 1 kartę Z.R.B. i natychmiast zastosujcie się do jej efektu. Następnie wylosujcie drugą kartę, przed drugą akcją pierwszego gracza i również zastosujcie się do jej efektu.

» KONSTRUKCJA BUDYNKU

Usuńcie jeden z 2 Pokojów z wirem. W Trybie Solo usuń również Komorę zakłócania i Pokój luster.

POMIESZCZENIA	POZIOM STANDARDOWY	POZIOM SZALEŃCZY
NIEBIESKIE	Pokój centralny + Pokój 25 + Pokój sterowania	
ZIELONE	2 Pokoje z tunelem + 1 Komora robotów + 1 Puste pomieszczenie	2 Pokoje z tunelem + 1 Komora robotów
ŻÓLTE	2 Komory obrotowe + 5 wybranych lub wylosowanych	2 Komory obrotowe + 5 wybranych lub wylosowanych
CZERWONE	2 Komory śmierci + 1 Pokój zegarowy + 8 wybranych lub wylosowanych	2 Komora śmierci + 1 Pokój zegarowy + 1 Pokój paranoi + 8 wybranych lub wylosowanych

PRZYKŁAD BUDYNKU W TRYBIE KOOPERACJI NA POZIOMIE STANDARDOWYM:

- 4 Zielone pomieszczenia: 2 Pokoje z tunelem, 1 Komora robotów, 1 Puste pomieszczenie.
- 7 Żółtych pomieszczeń: 2 Komory obrotowe, 1 Pokój z wirem, 1 Pokój luster, 2 Ciemne pokoje, 1 Komora zakłócania.
- 11 Czerwonych pomieszczeń: 2 Wanny z kwasem, 2 Zalane komory, 2 Pokoje pułapki, 2 Komory śmierci, 1 Pokój zegarowy, 2 Komory pił.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Teraz wszystkie postacie posiadają specjalne zdolności. Każda postać posiada odpowiadający swojej specjalnej zdolności żeton, który należy dołączyć do jej czterech podstawowych akcji (ruchu, obserwacji, wypchnięcia i sterowania). Od tej pory, podczas fazy Programowania każdy gracz wybiera 2 z pięciu dostępnych żetonów.

Uwaga! Gracze nie mogą korzystać ze specjalnej zdolności w Pokoju centralnym ani w połączeniu z adrenaliną.



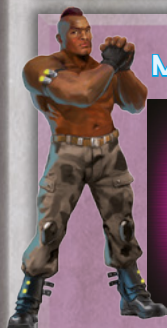
JENNIFER: WEZWANIE



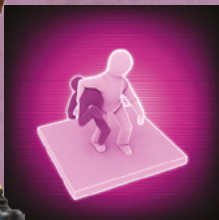
Natychmiast przesuń postać znajdującą się w sąsiednim pomieszczeniu do twojego pomieszczenia. Wezwana postać wywołuje efekt pomieszczenia, do którego trafi.

Wyjaśnienia:

- Jennifer nie może wezwać postaci do „Zalanej komory”.
- Jennifer nie może wezwać kogoś do zamkniętego pomieszczenia (zob. także specjalne zdolności Emmeta).
- Jeśli Jennifer wezwie kogoś do „Wanny z kwasem”, to zostanie wyeliminowana.
- Jennifer nie może wzywać robotów ani ukrytych postaci (Alice i Bruce'a).



MAX: NOSZENIE



Przesuń razem z Maxem postać, która znajduje się w tym samym pomieszczeniu co on.

Efekt pomieszczenia, w którym znajdą się Max i niesiona przez niego postać,

wpłyne na obie postacie, ale jeśli należy dokonać jakiegoś wyboru, dokonuje go Max. Na przykład: po wejściu do Sali wideo ogląda się to samo pomieszczenie, Ruchomy pokój przesuwa się tylko raz, Sterownia przesuwa się tylko o jedną pozycję, obie postacie przesuwały się do tego samego Pokoju z tunelem i obie postacie zostają wyeliminowane, jeśli wejdą do Komory śmierci. W Wannie z kwasem to Max decyduje, która z postaci zostanie wyeliminowana.

Wyjaśnienia:

- Dzięki tej specjalnej zdolności obie postacie mogą przeżyć „Komorę pił”, opuszczając ją razem.
- Jeśli w pomieszczeniu, w którym gracz wykonał akcję noszenia, nie ma innych postaci, akcja przepada.
- Nie można nosić robotów.



FRANCK: WITALNOŚĆ



Jeśli nie masz już żetonu adrenaliny, odzyskaj go. Możesz z niego skorzystać podczas następnego fazy Programowania

Wyjaśnienie

Jeśli wciąż posiadasz żeton adrenaliny, ta zdolność nie wywołuje żadnego efektu.



EMMETT: 2 ZDOLNOŚCI



Na początku rozgrywki Emmet otrzymuje 2 żetony zamka.

Emmet posiada 2 specjalne zdolności (obie programuje się tym samym żetonem). Gracz wybiera, z której zdolności skorzysta, dopiero

w momencie odkrycia akcji. Jeśli w momencie odkrycia akcji gracz nie może skorzystać z jednej z tych zdolności, musi skorzystać z drugiej.

REAKTYWACJA

Usuń żeton zakazu wstępu z sąsiedniego pomieszczenia (jeśli nie jest zajęte). Następnie to pomieszczenie należy zakryć.

ZAMKNIĘCIE

Umieść żeton zamka na sąsiednim odkrytym pomieszczeniu koloru innego niż niebieski. Dopóki na takim pomieszczeniu spoczywa żeton zamka, staje się ono niedostępne dla wszystkich prócz robotów i samego Emmeta. Postać znajdującą się w zamkniętym pomieszczeniu może je opuścić (dobrowolnie lub przymusowo) albo kogoś z niego wypchnąć.



Wyjaśnienia:

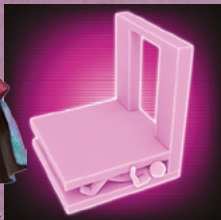
- Jeśli oba żetony zamka już znajdują się na planszy, a ktoś skorzysta z akcji zamknięcia, to gracz prowadzący Emmeta decyduje, z którego pomieszczenia przesunąć żeton (bez względu na to, kto wykonuje akcję zamknięcia).
- Nie można umieścić dwóch żetonów zamka na jednym pomieszczeniu.
- Jeśli Emmet zostanie wyeliminowany, z budynku należy usunąć wszystkie żetony zamka (nawet te umieszczone tam w wyniku efektów kart Z.R.B.).

» ODPORNOŚĆ NA ZAMKI (PIN)

Emmet może wchodzić do pomieszczeń, na których znajdują się żetony zamka. Może też zostać do takich pomieszczeń wezwany lub wepchnięty przez inną postać. Nadal nie może wchodzić do pomieszczeń niedostępnych (takich, na których znajduje się żeton zakazu wstępu).



ALICE: NIEWIDZIALNOŚĆ



Na początku rozgrywki Alice otrzymuje swój żeton ukrycia (z podstawką).

Do czasu swojej następnej akcji (bez względu na to, kiedy do niej dojdzie) Alice znika. Jej figurkę należy zastąpić jej żetonem ukrycia.

Ukryta postać nie może być popychana, noszona ani wezwana. Pomieszczenie, w którym się znajduje, nadal uważa się za zajęte, a wszystkie efekty tego pomieszczenia (*Wanna z kwasem*, *Komora pił*, *Zalana komora* itd.) rozpatruje się normalnie.

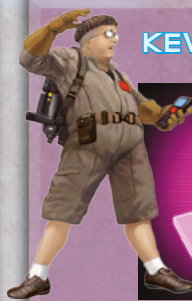
Gdy tylko Alice wykona następną akcję, znów staje się widzialna. Żeton ukrycia należy zastąpić jej figurką.

Wyjaśnienia:

- Jeśli to jej jedyna akcja, Alice może pozostać niewidzialna przez całą rundę.
- Alice jest odporna na efekty kart Z.R.B., „Kara”, „Panika” i „Cofnięcie” (nawet jeśli weszła do pokoju Z.R.B.).

» OPORNOŚĆ NA ROBOTY (ANDROID)

Alice jest tak naprawdę androidem. Nawet kiedy nie jest ukryta, może zdecydować, że nie chce być wypchnięta przez robota.



KEVIN „K”: 2 ZDOLNOŚCI



Kevin posiada 2 specjalne zdolności (obie programuje się tym samym żetonem). Gracz wybiera, z której zdolności skorzysta, dopiero w momencie odkrycia akcji. Jeśli w momencie odkrycia akcji gracz nie może skorzystać z jednej z tych zdolności, musi skorzystać z drugiej.

HAKOWANIE BUDYNKU

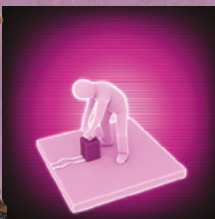
Zamięć miejscami 2 pomieszczenia w kolorze innym niż niebieski, sąsiadujące z pomieszczeniem, w którym znajduje się Kevin (bez względu na to, czy są zajęte, czy nie).

HAKOWANIE ROBOTA

Natychmiast wydaj znajdującemu się w budynku robotowi rozkaz RUCHU lub WYPCHNIĘCIA. Jeśli w grze nie ma żadnych robotów, ta zdolność jest bezużyteczna, a Kevin musi hakować budynek (patrz wyżej).



SARAH: 2 ZDOLNOŚCI



Na początku rozgrywki Sarah otrzymuje 2 kafelki „Pustych pomieszczeń”.

Sarah posiada 2 specjalne zdolności (obie programuje się tym samym żetonem). Gracz wybiera, z której zdolności skorzysta, dopiero

w momencie odkrycia akcji. Jeśli w momencie odkrycia akcji gracz nie może skorzystać z jednej z tych zdolności, musi skorzystać z drugiej.

SABOTAŻ POMIESZCZENIA

Zamięć pomieszczenie w kolorze innym niż niebieski, w którym znajduje się Sarah, na jedno z jej *Pustych pomieszczeń*. Zmienione pomieszczenie należy odrzucić. Sarah może sabotować maksymalnie 2 pomieszczenia na grę.

Wyjaśnienia:

- Sabotaż nie działa, jeśli Sarah znajduje się w niebieskim pomieszczeniu.
- Sarah może sabotować „Pokój pułapkę”, do którego weszła poprzednią akcją. Jeśli to robi, nie umrze.
- Sabotaż „Komory robotów” nie niszczy znajdujących się w grze robotów, ale zapobiegnie pojawianiu się nowych robotów, kiedy poprzednie zostaną zniszczone.
- Jeśli Sarah sabotuje „Puste pomieszczenie”, nadal traci jedno ze swoich „Pustych pomieszczeń”.

SABOTAŻ ROBOTA

Sarah niszczy robota znajdującego się w tym samym pomieszczeniu co ona. Jeśli w jej pomieszczeniu nie ma żadnych robotów, Sarah musi sabotować zajmowane pomieszczenie (patrz powyżej).



BRUCE: MIMIKRA



Na początku rozgrywki Bruce otrzymuje kafelek „Pustego pomieszczenia” i swój żeton ukrycia (z podstawką).

Bruce może skorzystać ze specjalnej zdolności postaci, która znajduje w tym samym pomieszczeniu co on albo

w pomieszczeniu sąsiadującym. W związku z tym czasem będzie miał kilka opcji do wyboru. Jeśli jedna z opcji jest niemożliwa do zastosowania, gracz MUSI wybrać inną.

Poniżej znajduje się lista efektów, z których Bruce może skorzystać, gdy naśladuje inne postacie:

- **Jennifer:** Bruce naśladuje efekt zdolności wezwania. Jeśli użyje go na samej Jennifer, ta może zdecydować się nie ruszać. Bez względu na jej decyzję akcję uważa się za wykonaną.
- **Franck:** Bruce może naśladować zdolność witalności tylko wtedy, gdy Franck znajduje się w tym samym pomieszczeniu co on.
- **Max:** Bruce może naśladować zdolność noszenia, nie może jednak nieść samego Maxa.
- **Kevin:** Bruce może korzystać tylko ze zdolności hakowania robota. Nie może korzystać ze zdolności hakowania budynku.
- **Emmet:** Bruce może korzystać tylko ze zdolności reaktywacji. Nie może montować zamków.
- **Alice:** Bruce naśladuje efekt niewidzialności, ale wciąż pozostaje widzialny dla samej Alice, która może go wypchnąć.
- **Sarah:** Bruce może korzystać tylko ze zdolności sabotażu pomieszczenia (wykorzystując puste pomieszczenie, które otrzymał na początku rozgrywki). Nie może korzystać ze zdolności sabotażu robota.

Wyjaśnienia:

- Jeśli w momencie wykonywania akcji mimikry w pobliżu nie ma innych postaci, akcja przepada. Jeśli w pobliżu jest kilka postaci, Bruce wybiera, z której specjalnej zdolności skorzystać.
- Bruce nie otrzymuje odporności innych postaci, takich jak „android” czy „PIN”.

NOWE POMIESZCZENIA



„Twój nowy najlepszy przyjaciel czeka na Ciebie z otwartymi ramionami...”

Za każdym razem, gdy do tego pomieszczenia wejdzie jakaś postać, wykonaj 2 poniższe akcje:

- Jeśli w budynku nie ma robota, umieść go w tym pomieszczeniu.
- Wydadz rozkaz dowolnemu robotowi znajdującemu się w budynku (bez względu na dzielącą pomieszczenia odległość). To może być rozkaz ruchu albo wypchnięcia (patrz strona 2).

Ważne! Robot nigdy nie wywołuje efektu pomieszczenia, do którego się przesuwał (w tym „Komory robotów”, „Komory regeneracji”, „Pokoju zegarowego” i „Pokoju kontrolnego”). Wyjątek stanowi „Komora obrotowa”, która wymusza swój efekt.

Robot, który przesunie się do czerwonego pomieszczenia, zostanie natychmiast zniszczony.



„Niesamowite! To transporter molekularny... ale czy zadziała?”

To pomieszczenie wywołuje ten sam efekt co Pokój z tunelem z gry podstawowej, ale jeśli wszystkie 3 Pokoje z tunelem są odkryte jednocześnie, gracz wybiera, do którego z dwóch pozostałych chce się przemieścić. Jeśli postać zostaje wepchnięta lub wciągnięta do Pokoju z tunelem, gdy dwa pozostałe Pokoje z tunelem są odkryte, gracz może wybrać, do którego z nich chce się przesuwać.



„Spójrz na siebie w lustrze! Nie wyglądasz za dobrze...”

Tracisz swój żeton adrenaliny. Jeśli zaprogramowałeś na tę rundę inne akcje, zostają one anulowane. Twoja tura dobiega końca. Podczas następnej fazy Programowania możesz normalnie programować akcje.

Wyjaśnienia:

- Jeśli odrzuciłeś wcześniej swój żeton adrenaliny i nie masz już kolejnych zaprogramowanych na tę rundę akcji, ten pokój nie wywiera na Ciebie żadnego wpływu.
- Dzięki swojej specjalnej zdolności Franck nadal będzie mógł odzyskać swój żeton adrenaliny.

Uwaga dotycząca paranoi w „Pokoju luster”: postać pod wpływem „Pokoju paranoi” traci swój żeton adrenaliny, ale nie swoje pozostałe akcje (bo nie zostały one zaprogramowane).



„Przepraszamy, ale niedługo zjedziemy z anteny. Śpieszcie się!”

Jeśli postać wejdzie do tego pomieszczenia przed ostatnią rundą, odliczanie należy przyspieszyć o 1 rundę – wszystkie znaczniki kolejności należy przesuwać o 1 pole bez zmieniania ich kolejności.

Jeśli postać wejdzie do tego pomieszczenia w ostatniej rundzie, efekt będzie inny. Taka postać zostanie natychmiast wyeliminowana z gry, a odliczania nie należy przyspieszać.

W obu przypadkach Pokój zegarowy należy usunąć z gry i zastąpić Pustym pomieszczeniem.



„Nie wiem, co powoduje ten dźwięk, ale kiedy go słyszę, budynek znów się przesuwa.”

Natychmiast wylosuj kartę z talii Z.R.B. i zastosuj jej efekt.

Jeśli efekt odnosi się do jednej lub kilku konkretnych postaci (na przykład została wylosowana karta kary), zastosuj go tylko do swojej postaci.

Jeśli karta posiada symbol losowania, wylosuj dodatkową kartę i zastosuj jej efekt.

Uwaga dotycząca czerwonych kart Z.R.B.: nie mieszaj ich z pozostałymi kartami Z.R.B., chyba że grasz w Trybie Kooperacyjnym lub Solo na szaleńczym poziomie trudności albo też wszyscy gracze zgodzili się na to przed rozpoczęciem rozgrywki.



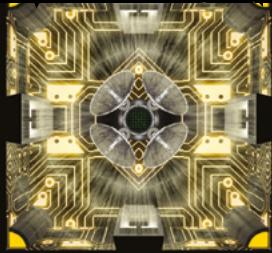
„Poczekajcie na mnie! Ściana właśnie zaczęła się ruszać!”

Kiedy to pomieszczenie opuści jakaś postać albo wejdzie do niego robot, jego efekt zostaje aktywowany.

Pozostałe w pomieszczeniu postacie zostają wyeliminowane, a pomieszczenie staje się niedostępne do końca gry. Umieść na nim żeton zakazu wstępu.

Tak jak w przypadku wszystkich czerwonych pomieszczeń, robot, który wejdzie do Komory pił, zostanie natychmiast zniszczony.

KOMORA ZAKŁÓCANIA



„Mamy kłopoty z połączeniem. Proszę czekać, aż ponownie nawiążemy łączność.”

Dopóki w tym pokoju znajduje się jakaś postać, gracze nie mogą wymieniać się informacjami, w tym rozmawiać o programowaniu i poziomie trudności pomieszczeń.

POKÓJ KONTROLNY



„Gratulujemy! Rozwiązałeś połowę zagadki!”

Z tego pomieszczenia korzysta się tylko podczas rozgrywek w Trybach Kooperacji i Solo.

To pomieszczenie zostaje aktywowane, gdy wejdzie do niego jakaś postać. Należy je zastąpić pustym pomieszczeniem. Gracze nie mogą opuścić budynku przez Pokój 25, dopóki Pokój kontrolny nie zostanie aktywowany.

KOMORA REGENERACJI



„Jak miło widzieć Cię znów w jednym kawałku!”

Kiedy jakaś postać wejdzie do Komory regeneracji w momencie, w którym z gry zostały już wyeliminowane jakieś postacie, aktywuje ją. Jeśli żadna postać nie została wyeliminowana, wejście postaci nie aktywuje Komory regeneracji, a tylko ją odkryje.

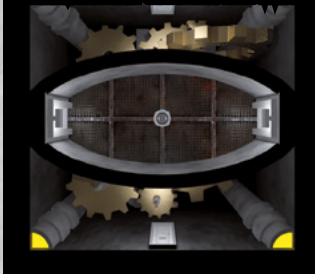
Kiedy to pomieszczenie zostanie aktywowane, wszystkie wyeliminowane z gry postacie wracają natychmiast do pokoju centralnego. Kiedy do tego dojdzie, Komora regeneracji zostanie zniszczona.

Gracze, których postacie zostały przywrócone do życia, będą mogli zaprogramować swoje akcje na początku następnej rundy.

Ich znaczniki kolejności należy ponownie odwrócić czaszką ku dołowi. Jeśli ich znaczniki kolejności usunięto już z planszy, należy je na niej ponownie umieścić w taki sposób, aby wykonywali swoje tury jako pierwsi, ale by liczba pozostałych do końca gry rund nie uległa zmianie.

Tryb Podejrliwości. Przywrócona do życia postać zachowuje swoją rolę. Zużyte żetony adrenaliny pozostają poza grą.

KOMORA OBROTOWA



„Są tylko dwa wyjścia. Jak dla mnie to łatwy wybór.”

Kiedy jakaś postać albo robot wejdzie do Komory obrotowej, należy ją ustawić w taki sposób, aby długi korytarz znajdował się w linii prostej z pomieszczeniem, z którego ta postać lub robot do niej weszli.

To pomieszczenie składa się z obrotowego korytarza, który ma tylko 2 wyjścia (zamiast 4). Znajdująca się w tym pomieszczeniu postać może poruszać się, obserwować i wypchnąć inne postacie jedynie przez te 2 wyjścia. Ustawienie korytarza nie wpływa na inne zdolności i akcje sterowania.

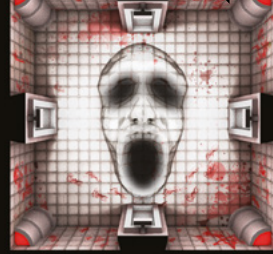
Uwagi:

- Jeśli postać zostanie do tego pomieszczenia wezwana (przez Jennifer lub Bruce'a), korytarz obróci się w stronę pomieszczenia, z którego postać została wezwana.

- „Komora obrotowa” wpływa również na roboty.

Uwagi dotyczące sąsiednich pomieszczeń: Wszystkie cztery pomieszczenia otaczające „Komorę obrotową” nadal uważa się za sąsiadujące. Na przykład Bruce nadal może naśladować postać znajdującą się w tym pomieszczeniu, nawet jeśli wyjście nie znajduje się w linii z zajmowanym przez niego pomieszczeniem.

POKÓJ PARANOI



„Biedni głupcy. Myśleliście, że to tylko gra?”

Gdy wejdiesz do tego pomieszczenia, pomieszaj wszystkie swoje żetony akcji (w tym te, z których korzystałeś podczas tej rundy) i utwórz z nich stos. Podczas swoich tur losuj żeton z wierzchu stosu, wykonuj daną akcję i odrzucaj dany żeton.

Jeśli Twój stos żetonów się wyczerpie, paranoja skończy się na początku Twojej następnej fazy Programowania. Paranoja skończy się również w momencie opuszczenia tego pomieszczenia. Jeśli w tej ostatniej sytuacji opuścisz Pokój paranoi swoją pierwszą akcją, podczas swojej drugiej akcji nadal musisz wylosować żeton ze stosu.

Jeśli podczas swojej pierwszej akcji zużyłeś ostatni żeton ze stosu, nie musisz wykonywać drugiej akcji.

Wyjaśnienie dotyczące adrenaliny. Jeśli gracz zaprogramował akcję adrenaliny, może wybrać dowolną z akcji (nie musi jej losować ze stosu).

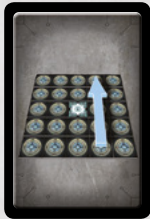
Tryb Podejrliwości. „Pokój paranoi” wpływa również na strażników (ujawnionych i nieujawnionych).

Jeśli straciłeś część ze swoich żetonów w wyniku działania karty kary, nie mieszaj ich z żetonami ze stosu.

OPIS KART Z.R.B.

Karty barier

» RUCH BUDYNKU



Przesuń zaznaczony na karcie szereg/kolumnę (w taki sam sposób jak podczas akcji sterowania).

Karty ruchu budynku muszą być w trakcie całej rozgrywki odczytywane w ten sam sposób, tj. odwracane zawsze w ten sam sposób. Najłatwiej można to osiągnąć, mianując jednego z graczy krupierem, który będzie rozpatrywał wszystkie karty w relacji do siebie.

DODATKOWE SYMBOLE:



Zastosuj efekt dwa razy (przesuń rząd o 2 pozycje).

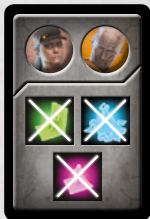


Wylusuj nową kartę i natychmiast zastosuj jej efekt.



Po zastosowaniu efektu karty ruchu budynku należy umieścić obok poruszonego rzędu znacznik sterowania (w taki jak sposób jak w przypadku akcji sterowania). W danej rundzie nie można przesuwać danego rzędu w przeciwnych kierunkach. Jeśli treść karty nakazuje co innego, należy ją zignorować.

» KARA



Obie uwidocznione na karcie postacie tracą do końca gry jedną z poniższych akcji: obserwacja, sterowanie lub specjalna zdolność.

Takie postacie do końca rozgrywki nie mogą korzystać z danej akcji.

Jeśli żeton danej akcji został zaprogramowany, ale nierozpatrzone, również zostaje odrzucone, a wynikająca z niego akcja przepada.

Wyjaśnienia:

- o Jedna postać może stać się celem kilku kart i stracić kilka akcji.
- o Jeśli gracz wylusuje kartę kary, aktywując pokój Z.R.B. (patrz strona 6), tylko on otrzyma wynikłą z karty karę, nawet jeśli to nie jego postać została uwidoczniiona na karcie.

Karty szaleństwa



» AWARIA ELEKTRYCZNOŚCI

Wszystkie roboty zostają zniszczone, a zielone pomieszczenia zastąpione Pustymi pomieszczeniami (nawet jeśli są zajęte).



» ZAKŁÓCENIE

Kartę umieszcza się w widocznym miejscu. Pozostanie tam do końca tej rundy.

Tryb Kooperacji – Przez całą rundę gracze nie mogą się ze sobą komunikować, tj. w żaden sposób (mową, pismem lub gestykulacją) przekazywać sobie jakichkolwiek informacji.

Tryb Solo – Należy usunąć z planszy wszystkie żetony przypomnienia. Do początku następnej rundy nie można umieszczać na planszy nowych żetonów przypomnienia.



» COFNIECIE

Pierwszy gracz natychmiast umieszcza swoją postać w pokoju centralnym. Jego programowanie pozostaje niezmienione.

Alice jest odporna na działanie tego efektu.



» ROBOT

Jeśli postać pierwszego gracza znajduje się w czerwonym lub niebieskim pomieszczeniu, ta karta nie wywołuje żadnego efektu.

Do pokoju postaci pierwszego gracza należy przesunąć robota (lub umieścić go tam, jeśli żaden nie znajduje się aktualnie w grze). Następnie ten robot wypycha postać pierwszego gracza do wybranego przez niego sąsiedniego żółtego pomieszczenia (jeśli takie istnieje).



» BOMBA ZEGAROWA

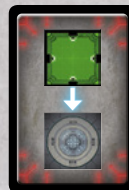
Kartę umieszcza się w widocznym miejscu. Pozostanie tam do końca tej rundy.

Jeśli podczas tej samej rundy zostanie wylusowana druga karta bomby zegarowej, wszystkie postacie znajdujące się w czerwonych pomieszczeniach zostaną wyeliminowane.



» BLOKADA

Pierwszy gracz umieszcza żeton zamka na sąsiednim odkrytym pomieszczeniu koloru innego niż niebieski. Tylko Emmet może wchodzić do takiego pomieszczenia. Jeśli nie ma dostępnym żetonów zamków, Emmet musi przesunąć na wybrane pomieszczenie jeden z żetonów już znajdujących się na planszy.



WYLĄCZONE POMIESZCZENIA

Należy zakryć wszystkie niezajęte pomieszczenia wskazanego na karcie koloru (zielone, żółte lub czerwone). Wszystkie znajdujące się na tych pomieszczeniach żetony należy usunąć i oddać ich właścicielom.



» CHAOS

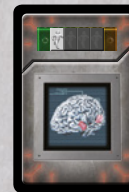
Komorę obrotową należy obrócić o 90°. Postacie znajdujące się w pomieszczeniach z robotami zostają wypchnięte do wybranych przez graczy sąsiednich żółtych pomieszczeń (jeśli takie istnieją).

Postacie znajdujące się w Pokoju z tunelem zostają przesunięte do innego odkrytego Pokoju z tunelem.



» PRZYSPIESZENIE

Podczas tej rundy każdy gracz, który skorzysta z akcji sterowania, przesuwając wybraną linię (szereg/kolumnę) dwukrotnie.



» PANIKA

Pierwszy gracz stosuje wobec swojej postaci poniższy efekt:

Franck – jego żeton adrenaliny zostaje odrzucony (nadal można go odzyskać).

Jeśli **Jennifer** znajduje się w żółtym pomieszczeniu, wszystkie sąsiadujące z nią postacie zostają do niej wezwane. Jeśli znajduje się w pomieszczeniu innego koloru, ta karta nie wywołuje żadnego efektu.

Kevin zamienia miejscami dwa sąsiadujące ze sobą pomieszczenia (oprócz odkrytych niebieskich pomieszczeń). Jeśli to możliwe, gracz musi wybrać pomieszczenie (lub pomieszczenia), które są zajęte.

Emmet – umieszcza żeton zamka na pomieszczeniu, w którym się znajduje. Jeśli znajduje się w niebieskim pomieszczeniu, ta karta nie wywołuje żadnego efektu.

Max przenosi wszystkie postacie znajdujące się w tym samym pomieszczeniu co on do wybranego przez niego sąsiedniego żółtego pomieszczenia. Jeśli nie ma żadnego sąsiedniego żółtego pomieszczenia, ta karta nie wywołuje żadnego efektu.

Sarah zastępuje pomieszczenie, w którym się znajduje (o ile nie jest niebieskie), pustym pomieszczeniem ze swojej rezerwy. Jeśli nie ma już pustych pomieszczeń w rezerwie, ta karta nie wywołuje żadnego efektu.

Bruce wypycha wszystkie postacie znajdujące się w tym samym pomieszczeniu co on do wybranego przez niego sąsiedniego żółtego pomieszczenia. Jeśli nie ma żadnego sąsiedniego żółtego pomieszczenia, ta karta nie wywołuje żadnego efektu.

Na **Alice** ta karta nie wywołuje żadnego efektu.