

FRANÇOIS ROUZÉ – GABRIEL DURNERIN – GUILAINE DIDIER

POKÓJ-25

ESCAPE ROOM



Matagot



POKÓJ-25

ESCAPE ROOM

Po dwóch emocjonujących i pełnych przemocy sezonach widzowie zapragnęli bardziej intelektualnej rozrywki. Producenci słynnego programu wymyślili więc nowe pomieszczenia i dwa nowe tryby gry kooperacyjnej: *Escape Room* oraz *Łamigłówka*.

W trybie *Escape Room* gracze pozyskują karty Enigmy w 8 Efemerycznych pokojach i używają ich jako wskazówek do aktywowania 4 Zakodowanych pokojów. Aby uciec, należy po kolei złamać wszystkie kody, wstukując odpowiednią sekwencję liter albo cyfr. Będzie to wymagało od graczy zarówno umiejętności logicznego myślenia, jak i ścisłej współpracy.

Tryb oferuje narastający stopień trudności.

W trybie *Łamigłówki* w 8 Efemerycznych pokojach gracze zdobywają karty Mapy. Tu także muszą złamać kody, ale tym razem poprzez odpowiednie umiejscowienie Zakodowanych pokojów w budynku. To zadanie wymaga idealnej synchronizacji działań wszystkich uczestników!

Bawcie się więc dobrze, widownia czeka!

ZAWARTOŚĆ

- 18 nowych pomieszczeń (w tym 4 dla trybów *Escape Room* i *Łamigłówka* oraz 2 wykorzystywane w grze z dodatkami);
- 2 dwustronne arkusze z kodami;
- 2 dekodery;
- znacznik zakazu wstępu;
- 80 kart Enigmy (10 zestawów po 8 kart dla 10 scenariuszy trybu *Escape Room*);
- 20 kart Mapy;
- wskaźnik orientacji planszy;
- 8 arkuszy z opisem nowych pomieszczeń;
- instrukcja.

WPROWADZENIE

Rozszerzenie *Pokój 25. Escape Room* składa się z kilku dodatków, które gracze mogą dowolnie ze sobą łączyć. Są to zasady transformacji, które można wykorzystać we wszystkich trybach rozrywki, nowe pomieszczenia i 2 nowe tryby kooperacyjne.

- TRANSFORMACJA BUDYNKU 2
- NOWE POMIESZCZENIA 3
- TRYB KOOPERACYJNY *ESCAPE ROOM* 4
- TRYB KOOPERACYJNY *ŁAMIGŁÓWKA* 6

TRANSFORMACJA BUDYNKU

W sezonie pierwszym uczestnicy starali się przejąć kontrolę nad pomieszczeniami. W sezonie drugim producenci dodali do gry karty Z.R.B. (Zautomatyzowany Ruch Budynków) i roboty. Teraz na graczy czekają nowe reguły dotyczące konstrukcji budynku.

»» Przygotowanie :

Podczas konstruowania budynku należy zamienić wszystkie *Puste pomieszczenia* na *Efemeryczne pokoje*. Następnie należy przygotować zakryty stos złożony z nieużywanych kafelków, tasując ze sobą 6 zielonych, 3 żółte i 3 czerwone pomieszczenia. Te 12 kafelków stanowi stos transformacji.



Jeśli gracze z postacią Sarah – Sarah otrzymuje 2 *Puste pomieszczenia* (z tych odłożonych wcześniej).



Jeśli gracze z postacią Bruce – Bruce otrzymuje 1 *Puste pomieszczenie* (z tych odłożonych wcześniej).

»» Efekty transformacji

Efekt transformacji zostaje aktywowany, gdy któryś z *Efemerycznych pokojów* opustoszeje lub gdy zostanie aktywowany *Zakodowany pokój*.

Gracz, który aktywował efekt transformacji, zamienia dany pokój z zakrytym pomieszczeniem znajdującym się na wierzchu stosu transformacji (zob. wyżej).

Ten gracz może w sekrecie podejrzeć treść nowego kafelka, zanim umieści go (rewersem do góry) w budynku.

Podobnie jak w przypadku akcji *OBSERWACJI*, gracz może zdradzić pozostałym graczom kolor pomieszczenia.

Przykład. Alicja jako ostatnia opuszcza Efemeryczny pokój. Jako że pokój pustoszeje, aktywowany zostaje efekt transformacji. Alicja usuwa Efemeryczny pokój z budynku i wstawia w jego miejsce zakryty kafelek z wierzchu stosu transformacji. Alicja może w sekrecie obejrzeć treść kafelka i ujawnić pozostałym jego kolor.

NOWE POMIESZCZENIA

POMIESZCZENIA, KTÓRE MOŻNA WYKORZYSTAĆ WE WSZYSTKICH SEZONACH POKOJU 25



Te Lasery muszą przecieżyć do czegoś służyć...

Ten pokój jest bezpieczny, dopóki gracze nie odkryją Pokoju 25. Pokój ma taki sam efekt jak Komora śmierci, tj. w momencie ujawnienia Pokoju 25 wszystkie znajdujące się w nim postacie natychmiast giną.



Ten, kto budował ten pokój, chyba go nie dokończył...

W momencie przesunięcia szeregu albo kolumny z tym pokojem zostaje on zniszczony i od tego momentu nie można do niego wejść. Gdy ten efekt wejdzie w życie, należy położyć na pokoiu znacznik zakazu wstępu. Postacie znajdujące się w pokoju w momencie zniszczenia natychmiast giną.
Uwaga! Pokój nie zostaje zniszczony wskutek działania efektu Pokoju hakera ani specjalnej zdolności Kevina.



Zostań jeszcze chwilę...

Jeśli to możliwe, należy przenieść postać znajdującą się w sąsiednim pomieszczeniu do tego pomieszczenia. Ta postać nie aktywuje efektu Fałszywego wyjścia.



Czas rozwiązać tę kostkę Rubika!

Należy zamienić miejscami 2 pomieszczenia w kolorze innym niż niebieski lub zakryte pomieszczenia sąsiadujące z tym pokojem.

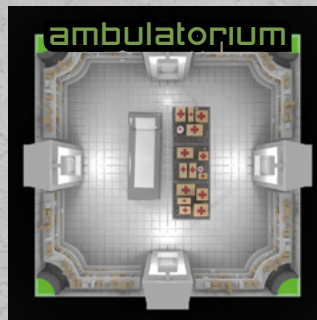


× 8

Zgubiłeś się? Dam ci wskazówkę, jak się stąd wydostać.

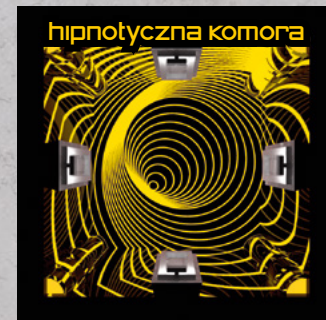
Gdy tylko jakaś postać opuści ten pokój i nie przebywa w nim już żadna inna postać, wychodząca postać aktywuje efekt transformacji w odniesieniu do tego pokoju (zob. str. 2). Efekt dodatkowy w trybie *Escape Room*/*Łamigłówka* – gdy tylko pierwsza postać wejdzie do któregoś z *Efemerycznych pokoi*, natychmiast dobiera kartę Enigmy/Mapy. Jeśli inne postacie wejdą później do tego pokoju, nie dobierają już karty.

DO WYKORZYSTANIA TYLKO W GRZE Z ŻETONAMI ADRENALINY I ZDOLNOŚCIAMI SPECJALNYMI



Co prawda w pobliżu nie ma żadnego lekarza, ale tu znajdziesz wszystko, czego potrzebujesz, żeby podreperować stan swojego zdrowia.

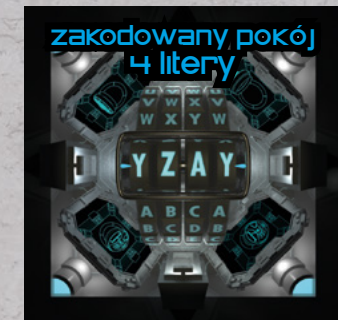
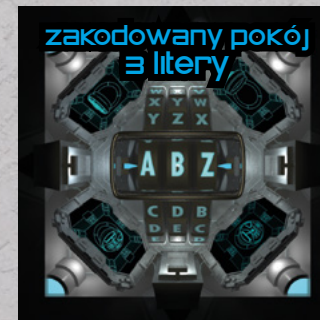
Gracz bierze z powrotem swój żeton Adrenaliny albo jeden z żetonów akcji, jeśli jakiś stracił (wskutek karty Z.R.B. typu „kara” lub innego efektu).
Uwaga! Jeśli gracz używa Adrenaliny, aby wejść do tego pomieszczenia, może od razu odzyskać ten żeton.



To pomieszczenie jest tak fascynujące, że mogę tu zostać na zawsze...

Przebywając w *Hipnotycznej komorze*, gracz nie może zaprogramować akcji RUCH. Może opuścić pomieszczenie tylko za pomocą żetonu Adrenaliny, innej postaci lub ewentualnie swojej zdolności specjalnej. Max może WYNIESC inną postać z tego pomieszczenia, Jennifer może WEZWAC uwięzioną w pomieszczeniu postać, a Sarah może SABOTOWAC komorę. Jako że ujawnieni strażnicy nie programują swoich akcji, są odporni na działanie *Hipnotycznej komory*.

DO WYKORZYSTANIA TYLKO W TRYBIE ESCAPE ROOM LUB W TRYBIE ŁAMIGŁÓWKI



Uczestniku, jakieś ostatnie słowa?

Zakodowane pokoje to 4 różne niebieskie pokoje, każdy chroniony kombinacją 3-4 cyfr albo 3-4 liter. W trybie *Escape Room* i w trybie *Łamigłówki* gracze używają 4 *Zakodowanych pokoi* (zob. *Przygotowanie* na str. 4 i str. 6). Gracze nie mogą uciec z budynku, dopóki nie aktywują wszystkich 4 *Zakodowanych pokoi*. Do czasu aktywacji *Zakodowany pokój* nie wywołuje żadnego efektu.

Aby aktywować *Zakodowany pokój*, postać musi:

- spełnić określone wymagania (opisane na str. 5 i str. 6, w zależności od wybranego trybu rozgrywki);
- przeprowadzić akcję STEROWANIA.

» efekty aktywacji (wszystkie efekty wchodzi w życie)

- Wyrzucenie.** Każda postać znajdującą się w pokoju zostaje przeniesiona do sąsiedniego, wybranego przez siebie, pomieszczenia.
- Transformacja.** Gracz, który przeprowadził akcję STEROWANIA, wprowadza w życie efekt transformacji w odniesieniu do tego pokoju (jego kafelek należy odłożyć na bok, aby kontrolować liczbę aktywowanych pokoi).
- Dodatkowy czas.** Znaczniki kolejności wszystkich graczy zostają przesunięte o 1 pole w tył na planszy. Od tego momentu gracze mają dodatkową rundę na wydostanie się z budynku. Bieżącą rundę należy rozegrać bez zmian.

TRYB ESCAPE ROOM

Budynek jest pełen niespodzianek! W tym sezonie nie uda Wam się uciec bez rozwiązania kilku podchwytliwych zagadek. Szukajcie wskazówek i odszyfруйте kody we wszystkich czterech Zakodowanych pokojach!

OSTRZEŻENIE! Nie należy przeglądać kart Enigmy przed rozgrywką. To zepsuje całą zabawę!

100-PROCENTOWY TRYB KOOPERACYJNY DLA 2–6 GRACZY

» cel

Wszyscy więźniowie grają razem, nie ma strażników. Gracze muszą odszukać ukryte karty Enigmy i rozwiązać zawarte na nich zagadki, aby odszyfrować kody w *Zakodowanych pokojach*. Tylko wtedy będą mogli opuścić budynek, spotykając się w *Pokoju 25* i postępując dalej według standardowych reguł.

» przygotowanie

Planszę należy położyć stroną „8 rund” ku górze.

W zależności od liczby graczy liczba rund prezentuje się następująco:

- 4 postaci (gra solo, 2 albo 4 graczy) = 5 rund;
- 5 postaci (5 graczy) = 4 rundy;
- 6 postaci (3 albo 6 graczy) = 4 rundy.

Uwaga! Może się wydawać, że rund jest bardzo mało, ale nie bójcie się – zyskacie dodatkowy czas, aktywując kolejne *Zakodowane pokoje* (zob. str. 5).

Budynek konstruuje się przy użyciu:

- 4 *Zakodowanych pokojów*;
 - 8 *Efemerycznych pokojów*;
 - 3 losowo dobranych zielonych pomieszczeń;
 - 5 losowo dobranych żółtych pomieszczeń;
 - 2 losowo dobranych czerwonych pomieszczeń;
 - *Sali wideo*;
 - *Pokoju 25*;
 - *Pokoju centralnego*.
- Podczas konstruowania budynku należy postępować według zasad standardowych.
 - Należy uformować stos transformacji zgodnie z zasadami ze str. 2.
 - Gracze wybierają scenariusz. Należy potasować 8 kart wybranego scenariusza i uformować z nich zakryty stos obok planszy.



Karty Enigmy

» SCENARIUSZE

Ten dodatek oferuje 10 różnych scenariuszy. Każdy składa się z 8 różnych kart Enigmy. Aby przygotować określony scenariusz, należy wziąć wszystkie karty Enigmy oznaczone na odwrocie numerem danego scenariusza. Kolejne scenariusze są coraz trudniejsze, dlatego zalecamy rozgrywanie ich w podanej kolejności.



numer scenariusza

» karty enigmy

Każdy scenariusz zawiera 8 wskazówek, które pomogą graczom zdobyć 4 kody – 4-cyfrowy, 3-cyfrowy, 4-literowy i 3-literowy. W scenariuszach o numerach od 1 do 6 karty Enigmy występują w parach. Aby odszyfrować każdy z 4 kodów, gracze potrzebują tylko 2 kart Enigmy. Jednocześnie każda karta Enigmy służy złamaniu tylko 1 kodu. Jednakże, począwszy od 7. scenariusza, do rozwiązania niektórych zagadek potrzeba 3, 4, a nawet więcej kart Enigmy! Ponadto niektóre karty mogą być wykorzystane do rozwiązania kilku zagadek. Zagadki wymagają logicznego myślenia, dobrej komunikacji w zespole, spostrzegawczości i (czasami) umiejętności spojrzenia na problem z dystansu. Uwaga! Jeśli próba rozszyfrowania kodu trwa dłużej niż 2 minuty, to prawdopodobnie obraliście zły kierunek! Nie bójcie się zmienić sposobu myślenia albo poprosić innych graczy o pomoc!

» zasady dotyczące kart enigmy

Tylko gracz, który zdobył kartę Enigmy, może ją oglądać. Trzyma kartę przed sobą na stole, ale w dowolnej chwili może podejrzeć jej treść. Gracz nie może pokazywać karty innym uczestnikom rozgrywki. Może jednak opisywać im kartę w dowolny sposób i jak często zechce. Jeśli 2 postaci spotkają się w tym samym pomieszczeniu, mogą pokazać sobie wzajemnie karty Enigmy. Co więcej, mogą je swobodnie między sobą przekazywać i wymieniać. Wszyscy gracze mogą robić notatki na temat kart Enigmy (swoich i innych graczy), ale nie mogą pokazywać notatek graczom, którzy nie znajdują się z nimi w tym samym pomieszczeniu.

» warunki zwycięstwa

Gracze nie mogą uciec z budynku, jeśli nie aktywują wcześniej 4 *Zakodowanych pokojów* (zob. str. 5).

WSZYSTKIE postaci muszą uciec przed zakończeniem odliczania. Jeśli jakaś postać zginie, wszyscy gracze przegrywają.

» przebieg gry

Rozgrzywka przebiega według reguł gry podstawowej, ale z dodatkowymi zasadami. Gdy postać wchodzi do *Efemerycznego pokoju*, dobiera wierzchnią kartę ze stosu kart Enigmy. Jeśli jakaś postać dołączy do niej później, nie dobiera już karty, gdyż gracze dobierają tylko 1 kartę Enigmy w każdym *Efemerycznym pokoju*. Gdy gracze sądzą, że rozwiązali zagadkę na karcie Enigmy, muszą podążyć do właściwego *Zakodowanego pokoju* i spróbować go aktywować. Dopiero po aktywowaniu wszystkich 4 *Zakodowanych pokojów* gracze mogą uciec z budynku i wygrać.

» zasady aktywacji zakodowanego pokoju

Aby aktywować *Zakodowany pokój*, gracz musi:

- znajdować się w tym pokoju;
- dysponować zaprogramowaną akcją STEROWANIA.

Podczas przeprowadzania akcji STEROWANIA gracz musi podać właściwy kod do *Zakodowanego pokoju*. Każdy pokój wymaga określonego typu kodu (widocznego na jego ilustracji). Gracz aktywny sprawdza poprawność kodu przy użyciu dekodera (zob. niżej).

• Jeśli gracz odgadł kod poprawnie, aktywuje pokój.

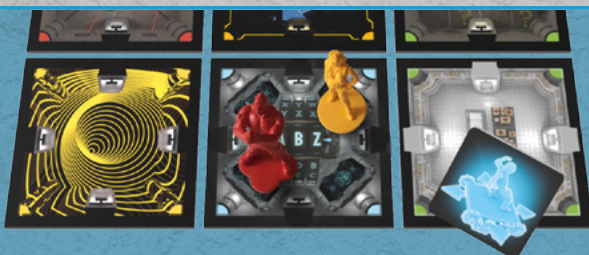
• Jeśli gracz się pomylił, pokój nie zostaje aktywowany i nic się nie dzieje.

» Efekty aktywacji (WSZYSTKIE efekty wchodzi w życie)

- 1. Wyrzucenie.** Każda postać znajdująca się w pokoju zostaje przeniesiona do sąsiedniego, wybranego przez siebie, pomieszczenia.
- 2. Transformacja.** Gracz, który przeprowadził akcję STEROWANIA, wprowadza w życie efekt transformacji w odniesieniu do tego pokoju (jego kafelki należy odłożyć na bok, aby kontrolować liczbę aktywowanych pokoi).
- 3. Dodatkowy czas.** Znaczniki kolejności wszystkich graczy zostają przesunięte o 1 pole w tył na torze rund. Od tego momentu gracze mają dodatkową rundę na wydostanie się z budynku. Bieżącą rundę należy rozegrać bez zmian.

Poziom trudności. Po rozegraniu kilku partii można zwiększyć poziom trudności poprzez skrócenie liczby rund o 1 pole w prawo podczas przygotowania gry.

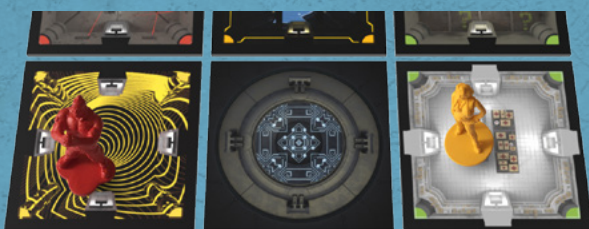
Znajdujący się w *Zakodowanym pokoju* Max podaje jego 3-literowy kod i używa akcji STEROWANIA.



Max i Jennifer zostają przeniesieni do sąsiednich pokoi, które sami wybrali.



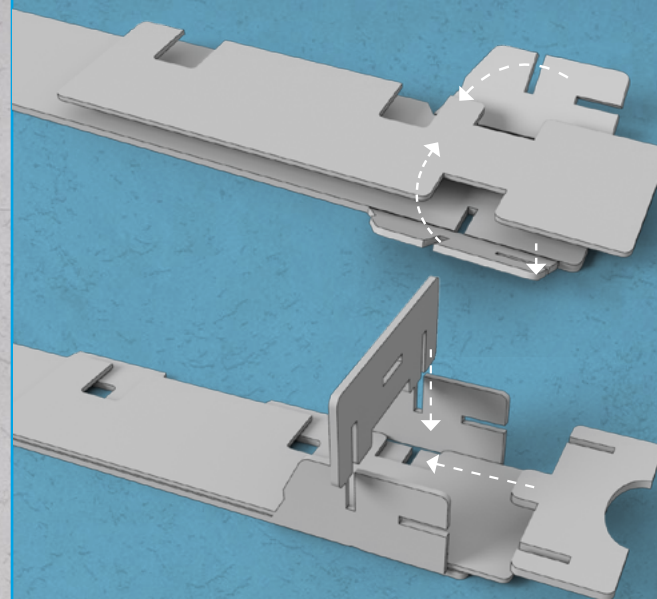
Zakodowany pokój zostaje usunięty z gry i zastąpiony wierzchnim kafelkiem ze stosu transformacji. Gracz kierujący Maxem może podejrzeć nowe pomieszczenie, a następnie kładzie je rewersem do góry na wyznaczonym miejscu.



Znaczniki kolejności wszystkich graczy zostają cofnięte o 1 pole na planszy, co daje uczestnikom jeszcze 2 rundy na ucieczkę zamiast 1.



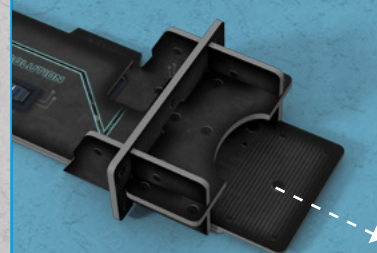
Złożenie dekodera



1. Zasuwkę należy położyć na podstawie dekodera tak, jak pokazano na zdjęciu, a następnie zagiąć boczne zakładki ku górze.

2. Całość należy usztywnić przez wsunięcie zatrzasków w nacięcia.

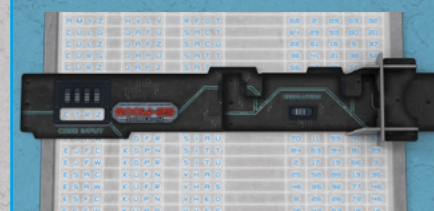
Używanie dekodera



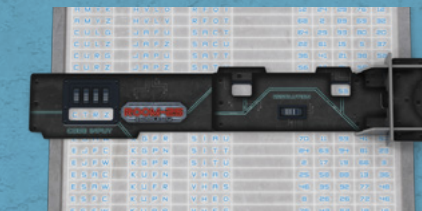
1. Zasuwkę należy wysunąć tak, aby zamknąć małe okienka.



2. Gracz wybiera arkusz odpowiadający rodzajowi łamanego kodu (3-literowy, 3-cyfrowy, 4-literowy albo 4-cyfrowy).



3. Teraz należy umieścić największe okienko dekodera na wybranym przez siebie rozwiązaniu. Kody są podane w 3 kolumnach, w kolejności alfabetycznej albo numerycznej. Jeśli na arkuszu nie ma wybranego rozwiązania, to oznacza, że jest ono błędne!



4. Należy się upewnić, że dekodery leżą równolegle do arkusza (należy obserwować białe linie) i dosunąć zasuwkę tak, aby w małych okienkach pojawiła się liczba. Jeśli odpowiada ona numerowi, to udało się znaleźć właściwe rozwiązanie zagadki!

Używanie kart Z.R.B.

- Tryb *Escape Room* jest całkowicie kompatybilny z trybem *Kooperacji* wykorzystującym karty Z.R.B.
- 4 *Zakodowane pokoje* zastępują *Pokój kontrolny*, który nie jest używany w grze.
- „Poziom szaleńczy” sprawia, że gra staje się jeszcze trudniejsza, co zadowoli nawet najbardziej wymagających graczy!

TRYB ŁAMIGŁÓWKI

Budynek ustala swoje własne zasady. Gracze muszą sterować pomieszczeniami według wskazówek, jakie znajdują na kartach Mapy. Nie mają innego wyjścia!

Każda rozgrywka w trybie łamigłówki jest inna.

100-procentowy tryb kooperacyjny dla 2-7 graczy

»» CEL

Wszyscy więźniowie grają razem, nie ma strażników. Gracze muszą odszukać 8 kart Mapy ukrytych w Efemerycznych pokojach. Każdy Zakodowany pokój można otworzyć za pomocą 2 kart Mapy. Aby uciec z budynku, gracze muszą aktywować wszystkie 4 Zakodowane pokoje i sprawić, aby Pokój 25 znalazł się w pozycji wskazanej przez 8 kart Mapy.

»» PRZYGOTOWANIE

Planszę należy położyć stroną „8 rund” ku górze.

W zależności od liczby graczy liczba rund prezentuje się następująco:

- 4 postaci (gra solo, 2 albo 4 graczy) = 7 rund;
- 5 postaci (5 graczy) = 6 rund;
- 6 postaci (3 albo 6 graczy) = 6 rund.

Poziom trudności. Po rozegraniu kilku partii można zwiększyć poziom trudności przez skrócenie liczby rund o 1 pole w prawo podczas przygotowania gry.

Budynek konstruuje się przy użyciu:

- 8 Efemerycznych pokojów;
- 4 Zakodowanych pokojów;
- 4 losowo dobranych żółtych pomieszczeń;
- 2 losowo dobranych zielonych pomieszczeń;
- 4 losowo dobranych czerwonych pomieszczeń;
- Sali wideo;
- Pokoju 25;
- Pokoju centralnego.

- Podczas konstruowania budynku należy postępować według zasad standardowych.
- Należy uformować stos transformacji zgodnie z zasadami ze str. 2.
- Należy potasować 20 kart Mapy. Następnie dobrać losowo 8 kart i położyć je w zakrytym stosie obok planszy.
- Znacznik orientacji należy położyć obok planszy. W czasie rozgrywki pozostaje nieruchomy.

»» WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gracze nie mogą uciec z budynku, jeśli nie aktywują wcześniej 4 Zakodowanych pokojów (zob. str. 7).

Ponadto Pokój 25 musi znajdować się na pozycji wskazanej przez 8 kart Mapy (zob. str. 7).

WSZYSTKIE postaci muszą uciec przed zakończeniem odliczania. Jeśli jakaś postać zginie, gracze wspólnie przegrywają.

»» PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega według reguł gry podstawowej, ale z dodatkowymi zasadami.

Gdy postać wchodzi do Efemerycznego pokoju, dobiera wierzchnią kartę ze stosu kart Mapy. Jeśli jakaś postać dołączy do niej później, nie dobiera już karty, ponieważ gracze dobierają tylko 1 kartę Mapy w każdym Efemerycznym pokoju.

»» ZASADY AKTYWACJI ZAKODOWANEGO POKOJU

W celu aktywowania Zakodowanego pokoju, tak jak opisano na str. 3, pozycja tego pokoju w budynku musi zgadzać się ze wskazówkami zawartymi na 2 wcześniej odkrytych kartach Mapy.

Aby aktywować Zakodowany pokój, gracz musi:

- znajdować się w tym pokoju;
- dysponować zaprogramowaną akcją STEROWANIA.

Podczas przeprowadzania akcji STEROWANIA gracz musi wskazać 2 odkryte karty Mapy z jeszcze niewykorzystanych kart.

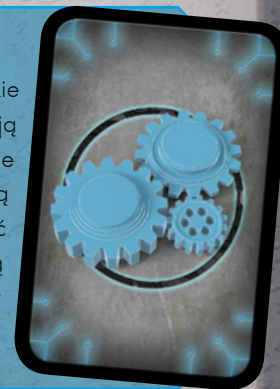
Jeśli warunki obu kart są spełnione, Zakodowany pokój zostaje aktywowany. Obie karty należy następnie odłożyć na bok, ponieważ będą potrzebne na końcu gry. Nie mogą być wykorzystane do aktywacji żadnego innego Zakodowanego pokoju.

Używanie kart Z.R.B.

- Tryb łamigłówki jest całkowicie kompatybilny z trybem Kooperacji wykorzystującym karty Z.R.B.
- 4 Zakodowane pokoje zastępują Pokój kontrolny, który nie jest używany w grze.
- „Poziom szaleńczy” jest przeznaczony tylko dla najbardziej wytrawnych graczy!

Karty Mapy

Każda karta przedstawia warunki pozycjonowania pokoju. Wszystkie karty zostały opisane na str. 7. Gdy gracz dobiera kartę Mapy, układa ją w sposób, jaki wskazuje wskaźnik orientacji planszy. Karty są używane do aktywowania Zakodowanych pokojów i pozwalają na ostateczną ucieczkę z budynku wewnątrz Pokoju 25. Jedna karta Mapy może być użyta do aktywacji tylko 1 Zakodowanego pokoju, dlatego każdą wykorzystaną kartę należy odłożyć na bok. Na koniec gry karty pomogą graczom w ucieczce z budynku.



Max znajduje się w Zakodowanym pokoju. Dotychczas zostały odkryte 4 karty Mapy, z których żadna nie została jeszcze wykorzystana.

Aby aktywować Zakodowany pokój, Max przeprowadza akcję STEROWANIA i wybiera kartę numer 2 (Zakodowany pokój nie znajduje się w żadnym z wykreślonych miejsc) oraz kartę numer 3 (Zakodowany pokój sąsiaduje z zielonym pomieszczeniem). Max mógł także wykorzystać kartę numer 1, ponieważ Zakodowany pokój sąsiaduje także z czerwonym pomieszczeniem, ale nie mógł użyć karty numer 4, ponieważ pokój ten sąsiaduje z żółtym pomieszczeniem.

» efekty aktywacji (WSZYSTKIE efekty wchodzą w życie)

- 1. Wyrzucenie.** Każda postać znajdująca się w pokoju zostaje przeniesiona do sąsiedniego, wybranego przez siebie, pomieszczenia.
- 2. Transformacja.** Gracz, który przeprowadził akcję STEROWANIA, wprowadza w życie efekt transformacji w odniesieniu do tego pokoju (jego kafelek należy odłożyć na bok, aby kontrolować liczbę aktywowanych pokoiów).
- 3. Dodatkowy czas.** Znaczniki kolejności wszystkich graczy zostają przesunięte o 1 pole w tył na torze rund. Od tego momentu gracze mają dodatkową rundę na wydostanie się z budynku. Bieżącą rundę należy rozegrać bez zmian.

» KONIEC gry – wyjście przez POKÓJ 25

Gdy wszystkie 4 *Zakodowane pokoje* zostaną aktywowane, gracze mogą podjąć próbę ucieczki z budynku, gromadząc się w *Pokoju 25*.

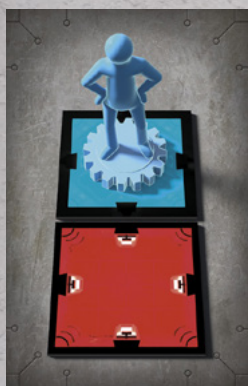
ALE, aby tak się stało, muszą wpierw przejść test końcowy. Podczas przeprowadzania akcji STEROWANIA, której celem jest wypchnięcie *Pokoju 25* poza budynek, położenie *Pokoju 25* musi odpowiadać WSZYSTKIM wskazówkom widniejącym na 8 kartach Mapy biorących udział w rozgrywce. Jeśli tak jest, gracze wygrywają. W przeciwnym wypadku gracze nie mogą uciec. Muszą wpierw sprawić, aby *Pokój 25* znalazł się na pozycji, która odpowiada wszystkim 8 kartom Mapy.

*Uwaga! Niektóre wskazówki są łatwe do spełnienia, ponieważ pokrywają się z warunkami ucieczki. Na przykład warunek z karty Mapy mówiącej „Wszystkie postacie muszą się znajdować w tym samym szeregu/kolumnie o dany pokój” jest automatycznie spełniony, gdy wszyscy gracze przebywają razem w *Pokoju 25*.*

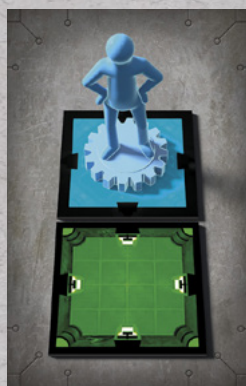
KARTY MAPY



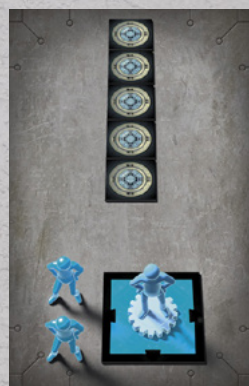
Zakodowany pokój nie może znajdować się na żadnej z wykreślonych pozycji.



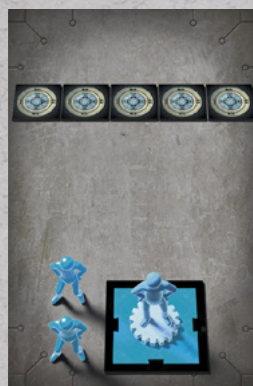
Zakodowany pokój musi sąsiadować z czerwonym pomieszczeniem.



Zakodowany pokój musi sąsiadować z zielonym pomieszczeniem.



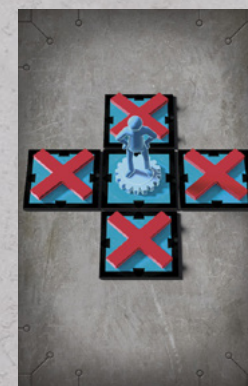
Co najmniej 2 inne postacie muszą się znajdować w kolumnie, w której znajduje się Zakodowany pokój.



Co najmniej 2 inne postacie muszą się znajdować w szeregu, w którym znajduje się Zakodowany pokój.



Zakodowany pokój nie może sąsiadować z żółtym pomieszczeniem.



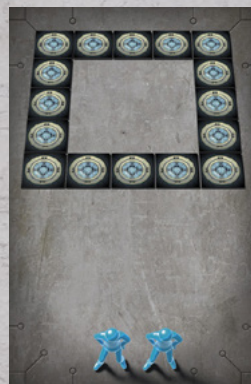
Zakodowany pokój nie może sąsiadować z niebieskim pomieszczeniem.



Co najmniej 2 zielone pomieszczenia muszą się znajdować w szeregu, w którym znajduje się Zakodowany pokój.



W szeregu, w którym znajduje się Zakodowany pokój, nie może się znajdować żadne czerwone pomieszczenie.



Co najmniej 2 postacie muszą się znajdować w pomieszczeniach na obrzeżach budynku.



W szeregu, w którym znajduje się Zakodowany pokój, nie mogą się znajdować 2 identyczne pomieszczenia.



W kolumnie, w której znajduje się Zakodowany pokój, muszą się znajdować co najmniej 2 identyczne pomieszczenia.



W Zakodowanym pokoju muszą się znajdować co najmniej 3 postacie.



Zakodowany pokój musi sąsiadować z co najmniej 3 różnymi pomieszczeniami.

