

FRANÇOIS ROUZÉ

# POKÓJ-25

APOGEUM

BIEGNIJ-PRZETRWAJ-UCIEKNIJ



**„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!”**

W niedalekiej przyszłości program typu reality show o nazwie Pokój 25 przekroczy wszelkie granice dobrego smaku, mając na celu zwiększenie oglądalności i zaszokowanie widzów. Uczestnicy programu zostaną zamknięci w specjalnie skonstruowanym budynku składającym się z 25 pomieszczeń, w których za każdymi drzwiami czają się zagadki i niebezpieczeństwa, a wyjście z budynku jest tylko jedno.

## CELE KAŻDEGO Z TRYBÓW

W trybie KOOPERACJI gracze kontrolują więźniów, którzy starają się odnaleźć Pokój 25 i uciec razem przed końcem odliczania.

W trybie PODEJRZLIWOŚCI strażnicy (1 albo 2) starają się zinfiltrować więźniów, by nie pozwolić im na ucieczkę poprzez marnowanie ich czasu i wpędzanie ich w pułapki.

Alternatywne tryby gry można pobrać z naszej strony:  
[www.matagot.com/room25](http://www.matagot.com/room25)

## ZAWARTOŚĆ

- 47 kafelków pomieszczeń,
- 2 figurki robotów,
- dwustronna plansza:
  - strona KOOPERACJA,
  - strona PODEJRZLIWOŚĆ,
- 8 żetonów ról: 2 żetony strażników i 6 żetonów więźniów,
- 8 znaczników Sterowania,
- 4 żetony Zakaz wstępu,
- 2 znaczniki zamków,

- 2 żetony ukrycia,
- 58 kart Z.R.B. (Zautomatyzowanego Ruchu Budyńku).

### Dla każdej postaci:

- figurka,
- 5 żetonów akcji,
- 1 znacznik przypomnienia,
- 1 znacznik kolejności,
- 1 karta postaci,
- 1 żeton adrenaliny.

## SZYBKI START

Aby zapoznać się z zasadami gry, rozegrajcie próbną rozgrywkę, nie stosując się do zasad opisanych w sekcjach zatytułowanych „APOGEUM”. Użyjcie tej strony kart postaci, na której nie ma specjalnych zdolności.

Po kilku rozgrywkach zastosujcie się do zasad z sekcji „APOGEUM”, dzięki którym odkryjecie złożoność gry Pokój 25. Apogeuum. Odwróćcie karty postaci na stronę ze specjalnymi zdolnościami i skorzystajcie ze wszystkich pomieszczeń podczas kroku konstrukcji budynku. Jeśli chcecie, by rozgrywka stała się jeszcze bardziej wymagająca, wtasujcie karty szaleństwa w talię kart Z.R.B.

*Uwaga! Aby instrukcja była czytelniejsza i łatwiejsza w odbiorze, użyto rzeczowników w rodzaju męskim (gracz, gracze). Nie oznacza to jednak, że gra jest przeznaczona tylko dla 1 płci.*

Przykład. W grze 5-osobowej w trybie Podejrliwości gracze kładą planszę stroną z 10 rundami do góry (rozgrywka zajmie 10 rund). Następnie kładą na planszy znaczniki kolejności zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji „Odliczanie”, pamiętając o tym, żeby znaczniki kolejności ostatniego gracza położyć na polu „-10”.

# PRZYGOTOWANIE

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

## EKWIPUNEK DLA KAŻDEGO GRACZA

- ▶ Każdy gracz wybiera postać i otrzymuje związane z nią elementy gry:
  - 1 figurkę,
  - 4 żetony akcji (Ruch, Obserwacja, Wypchnięcie, Sterowanie),
  - 1 znacznik kolejności,
  - 1 znacznik przypomnienia,
  - 1 żeton adrenaliny,
  - 1 kartę postaci (zwróconą stroną podstawową ku górze).

- Połóżcie karty postaci stroną „Apogeuum” (ze specjalną zdolnością) do góry.
- Weźcie po 1 znaczniku specjalnej zdolności przypisanej do danej postaci.
- Emmett bierze 2 znaczniki zamków.
- Alice bierze 1 żeton ukrycia (z plastikową podstawką).
- Sara bierze 2 kafelki pustych pomieszczeń.
- Bruce bierze 1 kafelek pustego pomieszczenia i 1 żeton ukrycia (z plastikową podstawką).

## ODLICZANIE

W zależności od wybranego trybu i liczby graczy rozgrywka ma od 6 do 10 rund. Planszę połóżcie na stole, obróciwszy ją na stronę odpowiednią dla wybranego trybu rozrywki (zob. str. 5 i 6).

PODEJRZLIWOŚĆ: strona z 10 rundami.

KOOPERACJA: strona z 8 rundami.

Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który jako ostatni oglądał jakiś reality show. Połóżcie znaczniki kolejności na planszy zgodnie z kolejnością, w której siedzicie przy stole. Następnie umieśćcie znacznik kolejności ostatniego gracza (czyli siedzącego po prawej stronie gracza rozpoczynającego) na odpowiednim polu rund na planszy (zob. tabela poniżej).

TRYB GRY	LICZBA GRACZY	LICZBA RUND
PODEJRZLIWOŚĆ	4–6 POSTACI	10
	7 POSTACI	9
	8 POSTACI	8
KOOPERACJA	4 POSTACIE	8
	5 POSTACI	7
	6 POSTACI	6



GRA AUTORSTWA FRANÇOIS ROUZÉGO

PODZIĘKOWANIA: Chciałbym serdecznie podziękować mojej żonie, Mélanie, i moim dzieciom, Pauline i Matthieu, za okazane wsparcie. Dziękuję wszystkim przyjaciołom i testerom z Lyonu – Wasza pomoc wiele dla mnie znaczy. Ponadto dziękuję Gaëtanowi za szczególną rolę, którą odegrał w tym projekcie, a także Hichamowi, Mathieu, Yannowi i Arnaudowi za to, że mi zaufali, dzięki czemu moja pierwsza gra dotarła do graczy na całym świecie. Dziękuję tym wszystkim, którzy kupili Pokój 25 – mam nadzieję, że będzie dla Was i Waszych przyjaciół źródłem radości i dobrej zabawy!

Ilustracje i projekt graficzny: Daniel Balage i Camille Durand-Kriegel

## KONSTRUKCJA BUDYNKU

Plansza to kwadrat składający się z 25 pokoi. Niezależnie od trybu gry stwórzcie planszę w opisany poniżej sposób

- Stwórzcie układ budynku w zależności od trybu i poziomu trudności (zob. str. 5 i 6).
- Połóżcie Pokój centralny pośrodku stołu.
- Odłóżcie na bok POKÓJ 25 i następujące pokoje (jeśli z nich korzystacie): KONTROLNY, RUCHOMY, SALĘ WIDEO i KOMORĘ ROBOTÓW.
- Potasujcie pozostałe pomieszczenia i połóżcie 12 zakrytych na stole, tak jak pokazano na rysunku 1.
- Następnie dołóżcie odłożone wcześniej na bok pokoje do pozostałych kafelków (łącznie powinno ich być 12), potasujcie wszystkie razem awersem do dołu i połóżcie je na Strefach Wyjścia (jak na rysunku 2).



## PRZYGOTOWANIE I WSKAZÓWKA POCZĄTKOWA

- Gracze stawiają figurki postaci w Pokoju centralnym.
- Wszyscy gracze dysponują na początku rozgrywki 1 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 TYLKO 1 pomieszczenie bez względu na to, iloma postaciami kieruje.**

Widowisko czas zacząć!



# PRZEBIEG GRY

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

Każda runda składa się z 3 faz:

- **PROGRAMOWANIE** – wszyscy gracze wybierają symultanicznie po 2 akcje przed końcem rundy; jeśli chcą, raz w ciągu gry mogą użyć ADRENALINY,
- **AKCJE** – gracze w określonej kolejności wykonują swoją pierwszą akcję, a następnie – w tej samej kolejności – drugą,
- **ODLICZANIE** – zmiana kolejności graczy, odliczenie 1 rundy.

## 1. PROGRAMOWANIE

Każdy gracz ma do wyboru 4 podstawowe akcje: Obserwację, Ruch, Wypchnięcie i Sterowanie. Zostały opisane na stronie 4.

W trybie APOGEUM postacie mają specjalne zdolności (zob. str. 11 i 12).

Każdy gracz wybiera 2 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.

Gracze wybierają swoje akcje równocześnie i w ukryciu.

Gracz może zdecydować się na wybór tylko 1 akcji. W takim przypadku umieszcza jej żeton pomiędzy 2 polami programowania. Podczas fazy Akcji będzie miał wybór, czy zagrać tę akcję w trakcie pierwszej kolejki akcji, czy drugiej (zob. niżej).



**Żeton adrenaliny.** Żeton adrenaliny pozwala postaci raz na grę wykonać trzecią akcję. Adrenalina nie pozwala graczom korzystać z ich specjalnych zdolności.

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. Żeton adrenaliny aktywuje się zawsze po zakończeniu fazy Akcji, nawet jeśli podczas danej rundy postać wykonała tylko 1 akcję.

- Raz zaprogramowanej akcji adrenaliny nie można anulować.



Przykład. Podczas fazy Programowania grający postacią Francka wybrał 2 akcje: Obserwacja (pierwsza akcja) i Ruch (druga akcja). Położył zakryte żetony akcji w odpowiedniej kolejności przy swojej karcie postaci. Zaplanował także akcję adrenaliny, aby zagrać trzecią akcję, gdy pozostali gracze wykonają wszystkie swoje akcje. Jako trzecią akcję może wykonać 1 z 4 akcji podstawowych. Może nawet powtórzyć akcję Obserwacji albo Ruchu, którą wykonał już raz podczas tej rundy.

## 2. AKCJE

- Pierwszy gracz ujawnia swoją pierwszą akcję i natychmiast wprowadza jej efekt w życie.
- Następnie, grając 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 miałaby 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).

## OPIS AKCJI

**Ważne!** Pomieszczenia są uważane za sąsiadujące z postacią, jeśli przylegają pionowo albo poziomo (ale nie po skosie) do pomieszczenia, w którym ta postać się znajduje.



### OBSERWACJA

Wybierz jedno z pomieszczeń sąsiadujących z Twoją postacią i w tajemnicy podejrzuj treść kafelka. Odłóż zakryty kafelek na miejsce awerssem do dołu. Możesz podać innym graczom wskazówki na temat poziomu niebezpieczeństwa tego pomieszczenia (czerwony, żółty, zielony albo niebieski), ale **NIE MOŻESZ** pokazać im kafelka ani zdradzić nazwy pomieszczenia.



### RUCH

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



### WYPCHNIĘCIE

Przesuń do sąsiedniego pomieszczenia postać znajdującą się w tym samym pomieszczeniu co Twoja postać. 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. Wypychanie postaci z Pokoju centralnego jest ZABRONIONE, ale za to wpychanie postaci DO niego już nie.*



### STEROWANIE

Przesuń szereg/kolumnę pomieszczeń zawierającą to, w którym znajduje się Twoja postać, o 1 pomieszczenie w wybranym przez siebie kierunku (poziomym albo pionowym). W rezultacie wszystkie pomieszczenia w danym szeregu/kolumnie przesuną się o 1 pozycję w tym samym kierunku, natomiast postaci pozostaną w pomieszczeniach, które zajmowały, i przesuną się wraz z nimi.

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

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



2. *Uwaga!* Dany szereg/kolumna może w trakcie 1 rundy zostać kilkakrotnie przesunięty, ale zawsze w **TYM SAMYM** kierunku.



Jeśli po zakończeniu fazy Akcji okaże się, że przynajmniej jeden z graczy zaplanował akcję adrenaliny, należy rozegrać jeszcze 1 rundę. Zgodnie z kolejnością graczy każdy uczestnik gry, który zaplanował akcję adrenaliny, natychmiast wykonuje 1 z 4 podstawowych akcji (Ruch, Obserwacja, Wypchnięcie albo Sterowanie). Gracz może nawet powtórzyć akcję, którą wykonał już raz podczas tej rundy albo którą stracił w wyniku kary (np. karta Z.R.B. „Kara”).

➤ Po wykonaniu akcji adrenaliny jej żeton należy usunąć z gry.

### » ZNACZNIKI PRZYPOMNIENIA

Każdy gracz dysponuje 1 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.



## 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. Jego znacznik kolejności przesuwa się 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 zostać pierwszym graczem, jej znacznik należy usunąć i pierwszym graczem zostaje następny gracz w kolejności.

➤ Pierwszy gracz powinien głośno wypowiedzieć liczbę pozostałych rund.



## UCIECZKA Z BUDYNKU

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

- Aktywować Pokój kontrolny (tylko tryb Kooperacji).
- Zlokalizować Pokój 25 i do niego dotrzeć.
- Użyć akcji Sterowania (zob. str. 3) w celu wysunięcia Pokoju 25 ze wszystkimi więźniami w środku ze Strefy Wyjścia poza budynek.

*Uwaga!* W trybie Podejrzliwości więźniowie mogą wysunąć Pokój 25 nawet wtedy, gdy znajdują się w nim 1 albo 2 strażnicy.



**Przykład.** Wszyscy gracze znajdują się w Pokoju 25. Aby wygrać, muszą wysunąć kafelek poza budynek. Zagrywając akcją Sterowania, mogą przesunąć szereg/kolumnę z pomieszczeniem w odpowiednim kierunku.

## TRYB: PODEJRZLIWOŚĆ

„Drodzy uczestnicy, jesteście zamknięci w niebezpiecznym labiryncie, z którego musicie uciec. Ale to nie wszystko! Nasza wytrenowana ekipa strażników robi 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.

### » przygotowanie

LICZBA GRACZY	PODZIAŁ RÓL	LICZBA RUND
4	3 WIĘŹNIÓW + 1 STRAŻNIK	10
5	4 WIĘŹNIÓW + 1 STRAŻNIK ALBO 3 WIĘŹNIÓW + 2 STRAŻNIKÓW*	10
6	4 WIĘŹNIÓW + 2 STRAŻNIKÓW	10
7	5 WIĘŹNIÓW + 2 STRAŻNIKÓW	9
8	6 WIĘŹNIÓW + 2 STRAŻNIKÓW	8

\* W rozgrywce 5-osobowej może wziąć udział 1 albo 2 strażników (w zależności od ich liczby należy grać z odpowiednimi pomieszczeniami, aby zachować zbalansowany poziom trudności).

Rozdajcie graczom zakryte żetony ról. Po obejrzeniu ich treści gracze kładą je zakryte przed sobą.

### » przebieg gry

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

### » alarm!

Jeśli któraś z postaci wejdzie do Pokoju 25 w 1 z 5 pierwszych rund gry, aktywuje alarm! Natychmiast przesuńcie (nie zmieniając ich kolejności) znaczniki kolejności graczy w taki sposób, aby aktualnie ostatni gracz znalazł się na polu „-5”.

### » ujawnienie się strażników

Gdy Pokój 25 zostanie ujawniony, strażnicy mogą ujawnić swoją tożsamość, odwracając żetony strażników w dowolnym momencie swojej tury. Począwszy od kolejnej rundy i aż do końca rozgrywki, ujawniony strażnik traci swój żeton adrenaliny i 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 więźniów

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

### » śmierć postaci

Jeśli ginie pierwsza postać, utrzymuje swoją tożsamość w tajemnicy.

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 także jest więźniem, gra kończy się wygraną strażników.

**Ważne! Na początku OSTATNIEJ RUNDY, przed fazą Programowania WSZYSTKIE wyeliminowane postacie muszą ujawnić swoje tożsamości.**

### » zdjęcie maski

Podczas rozgrywki z 1 strażnikiem, gdy do Pokoju 25 wejdą wszystkie postacie poza 1 (wyliminowaną albo żywą), ta postać musi ujawnić swoją tożsamość (nawet jeśli jest więźniem).

Podczas rozgrywki z 2 strażnikami stosuje się tę samą zasadę za każdym razem, gdy 2 postacie znajdują się poza Pokojem 25.

**W obu przypadkach tożsamości postaci w Pokoju 25 pozostają nieujawnione.**

### » warunki zwycięstwa

WIĘŹNIOWIE wygrywają:

- Jeśli WSZYSCY więźniowie znajdują się w Pokoju 25 i wysuną go poza budynek akcją Sterowania przed zakończeniem odliczania.
- Jeśli tylko 1 więzień został zabity, pozostali mogą nadal uciec, ale TYLKO podczas OSTATNIEJ RUNDY odliczania.
- Jeśli tylko 1 więzień nie znajduje się w Pokoju 25 i żaden więzień nie został zabity, pozostali mogą nadal uciec, ale TYLKO podczas OSTATNIEJ RUNDY odliczania.

STRAŻNICY wygrywają:

- Jeśli 2 więźniów zostanie zabitych.
- Jeśli więźniom nie uda się uciec przed zakończeniem odliczania.



### tryb Podejrliwości z 1 strażnikiem



### tryb Podejrliwości z 2 strażnikami



## APOGEUM

Stwórzcie swój idealny budynek.

Aby zachować zbalansowany poziom trudności, podczas konstrukcji budynku powinniście korzystać z poniższej tabeli.

POMIESZCZENIA	tryb Podejrliwości z 1 strażnikiem (od 4 do 5 graczy)	tryb Podejrliwości z 2 strażnikami (od 5 do 8 graczy)
NIEBIESKIE	Pokój centralny + Pokój 25	
ZIELONE	5 wybranych pomieszczeń	1 Komora regeneracji + + 1 Komora robotów + + 5 wybranych pomieszczeń
ŻÓLTE	1 Komora zakłócania + + 7 wybranych pomieszczeń	1 Komora zakłócania + + 7 wybranych pomieszczeń
CZERWONE	2 Komory śmierci + + 1 Pokój zegarowy + + 7 wybranych pomieszczeń	1 Komora śmierci + + 2 Komory pił + + 5 wybranych pomieszczeń

Uwaga! Komory robotów należą do 12 pomieszczeń, które podczas przygotowania powinny znaleźć się w Strefie Wyjścia razem z Salą wideo, Pokojem kontrolnym i Ruchomym pokojem (zob. str. 3).

## TRYB: KOOPERACJA

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

### » przygotowanie

LICZBA GRACZY	LICZBA POSTACI	LICZBA RUND
1	4*	8
2	4 (PO 2 NA GRACZA)*	8
3	6 (PO 2 NA GRACZA)*	6
4	4	8
5	5	7
6	6	6

\* W grze 1-, 2- i 3-osobowej każdy z graczy kontroluje kilka postaci niezależnie od siebie (każda postać ma osobne żetony akcji itd.). Akcje należy zagrywać zakryte, chyba że gra się w tryb Solo.

### » 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 (zob. str. 7).

### » przebieg gry

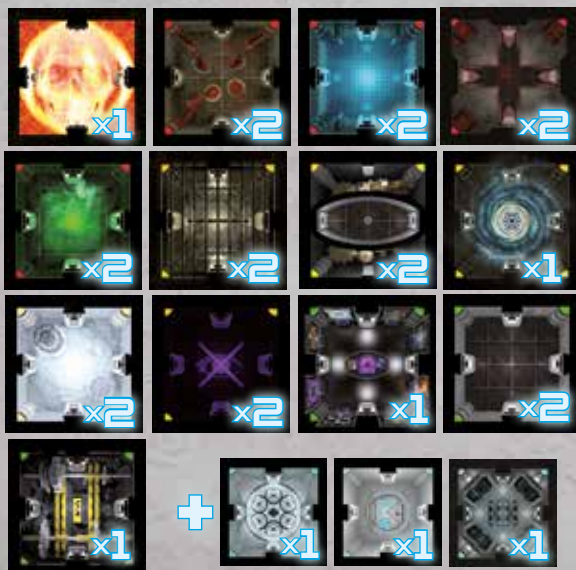
- Usuńcie z talii Z.R.B. wszystkie karty szaleństwa.
- We wszystkich rundach **Z WYJĄTKIEM ostatniej** PRZED każdą fazą Programowania wylosujcie 2 karty Z.R.B. (albo więcej, jeśli treść karty nakazuje losować kolejne karty) i zastosujcie się do ich efektów.

## SZALEŃSTWO

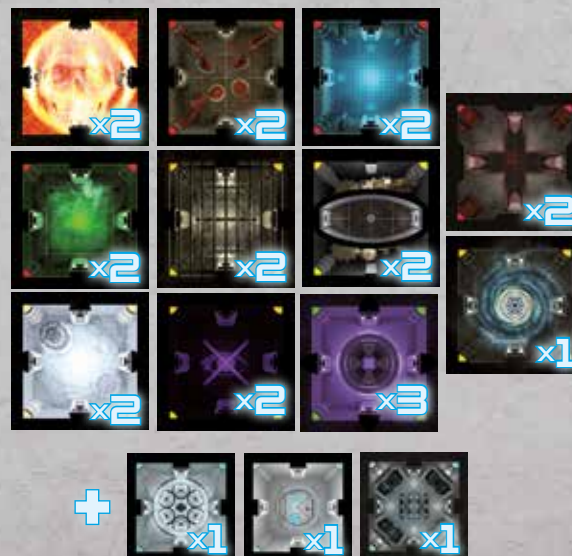
Jeśli jesteście gotowi na większe wyzwanie, spróbujcie rozgrywki z kartami szaleństwa!

- Grajcie bez znaczników przypomnienia i żetonów adrenaliny.
- Wtasujcie do talii Z.R.B. wszystkie karty szaleństwa.
- We wszystkich rundach **Z WYJĄTKIEM ostatniej**: PO każdej fazie Programowania, ale przed pierwszą akcją pierwszego gracza, wylosujcie 1 kartę Z.R.B. (albo więcej kart, jeśli takie polecenie widnieje na kartach) i natychmiast zastosujcie się do jej efektu. Następnie przed drugą akcją pierwszego gracza wylosujcie drugą kartę i również zastosujcie się do jej efektu.

### tryb Kooperacji: pierwsza próba



### tryb Kooperacji: normalna rozgrywka



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

„Od tej pory budynek porusza się sam i działa na waszą niekorzyść”.

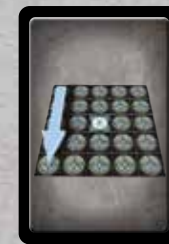


Karty Z.R.B. generują natychmiastowe efekty, które wpływają na budynek lub postacie. Karty Z.R.B. znacznie utrudniają grę w trybach Kooperacji i Solo (zob. str. 3), natomiast jeśli w Waszym budynku znajdują się 1–2 pokoje Z.R.B., mogą okazać się nieoczekiwane pomocne (zob. str. 6).

Karty Z.R.B. mają 2 poziomy trudności:

- 39 kart Barrier, w tym karty Ruchu budynku i karty Kary.
- 19 kart Szaleństwa, które są znacznie bardziej zróżnicowane i przeznaczone tylko do gry w trybach Kooperacji na szaleńczym poziomie trudności. Oczywiście gracze mogą je włączyć do talii podczas rozgrywek w innych trybach, żeby zwiększyć ich różnorodność.

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



KARTA PODSTAWOWA



KARTA SZALEŃSTWA

Stwórzcie swój idealny budynek.

Aby zachować zbalansowany poziom trudności, podczas konstrukcji budynku powinniście korzystać z poniższej tabeli.

NIEBIESKIE	Pokój centralny + Pokój 25 + Pokój kontrolny
ZIELONE	4 zielone pomieszczenia, bez Komory regeneracji
ŻÓŁTE	2 Komory obrotowe + 5 wybranych lub wylosowanych pomieszczeń
CZERWONE	2 Komory śmierci + 1 Pokój zegarowy + 8 wybranych lub wylosowanych pomieszczeń

Uwaga! Komory robotów należą do 12 pomieszczeń, które podczas przygotowania powinny znaleźć się w Strefie Wyjścia razem z Salą wideo, Pokojem kontrolnym i Ruchomym pokojem (zob. str. 3).

# OPIS KART Z.R.B.

## KARTY PODSTAWOWE



### ruch budynku (x32)

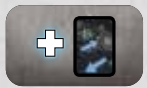
Przesuń zaznaczony na karcie szereg/kolumnę (w taki sam sposób jak podczas akcji Sterowania).

*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 2 razy (przesuń rzęd o 2 pozycje).



Wylosuj nową kartę i natychmiast zastosuj jej efekt.



*Po zastosowaniu efektu karty ruchu budynku należy umieścić obok poruszonego rzędu znacznik Sterowania (w taki sposób jak w przypadku akcji sterowania), który zostanie usunięty na koniec rundy. W danej rundzie nie można przesuwac danego rzędu w przeciwnych kierunkach. Jeśli treść karty nakazuje co innego, należy ją zignorować.*



### kara (x7)

Obie widoczne na karcie postacie tracą do końca gry jedną z poniższych akcji: Obserwacja, Sterowanie albo Specjalna zdolność. Takie postacie do końca rozgrywki nie mogą korzystać z danej akcji. Jeśli żeton danej akcji został zaprogramowany, ale nierozpatrzone, również zostaje odrzucony, a wynikająca z niego akcja przepada.

### Wyjaśnienia:

- Jedna postać może stać się celem kilku kart Kary i stracić kilka akcji.
- Jeśli gracz wylosuje kartę Kary, aktywując pokój Z.R.B. (zob. str. 10), tylko on otrzyma wynikłą z karty karę, nawet jeśli to nie jego postać znajduje się na karcie.

## KARTY SZALEŃSTWA



*Gdy ten symbol widnieje na górze karty szaleństwa, jej efekt rozpatruje gracz, którego znacznik kolejności znajduje się na pierwszym polu na planszy.*



### awaria elektryczności (x1)

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



### zakłócanie (x2)

Kartę umieszcza się awerssem do góry. 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.



### cofnięcie (x1)

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

Alice jest odporna na działanie tego efektu.



### ROBOT (x2)

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

Do pomieszczenia postaci pierwszego gracza należy przesunąć robota (albo go tam umieścić, 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 (x2)

Kartę kładzie się awerssem do góry, żeby była widoczna do końca rundy. Jeśli podczas tej samej rundy zostanie wylosowana druga karta Bomby zegarowej, wszystkie postacie znajdujące się w czerwonych pomieszczeniach zostaną wyeliminowane.



### blokada (x1)

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.



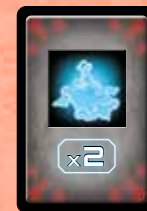
### wyłączone pomieszczenia (po 1 każdego koloru)

Należy zakryć wszystkie niezajęte pomieszczenia wskazanego na karcie koloru (zielone, żółte albo czerwone).



### chaos (x2)

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 (x2)

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



### panika (x3)

Pierwszy gracz stosuje wobec swojej postaci poniższy efekt:

**Franck** odrzuca swój żeton adrenaliny (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 2 sąsiadujące ze sobą pomieszczenia (oprócz odkrytych niebieskich pomieszczeń). Jeśli to możliwe, gracz musi wybrać zajęte pomieszczenie (albo pomieszczenia).

**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.

Ta karta nie ma żadnego efektu na **Alice**.

# PODSTAWOWE POKOJE



„Jesteś w centrum budynku.

*Przykro mi, ale agresja jest tu niedozwolona”.*

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



„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.



„Gratulujemy! Rozwiązałeś  
połowę zagadki!”

Ten pokój jest wymagany podczas rozgrywki w trybie Kooperacji.

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.

## pokoje zielone = bezpieczne



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

To pomieszczenie jest puste i nie ma żadnego efektu.



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

Obejrzyj kafelek dowolnego pomieszczenia i odtóż go z powrotem, nie zdradzając innym jego treści.



„Uważaj, ten pokój się trzęsie 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.



„Niesamowite! Transporter  
molekularny... Ale czy zadziała?”

Natychmiast przesun swoją postać do innego odkrytego Pokoju z tunelem (jeśli taki istnieje). Jeśli wszystkie 3 Pokoje z tunelem są odkryte, gracz wybiera, do którego z pozostałych 2 chce się przenieść.

Jeśli gracz zostaje wepchnięty albo wciągnięty do Pokoju z tunelem, a pozostałe 2 Pokoje z tunelem są odkryte, również może zdecydować, do którego chce się przenieść.



„Wspaniale! Maszynieria  
i mnóstwo kontroltek! Wyglądasz  
niezwykle profesjonalnie z tymi  
umorusanymi dłońmi...”

Przesun wybrany szereg/kolumnę (niezawierające Pokoju Centralnego) w wybranym kierunku o 1 pozycję. Przesun je w taki sam sposób jak w przypadku akcji Sterowania (zob. str. 4).



## pokoje żółte = przeszkody

**pokój z wirem**



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

Przenieś figurkę swojej postaci do *Pokoju centralnego*.

**cela**



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

Możesz opuścić *Celę* tylko na 2 sposoby: przechodząc do sąsiedniego pomieszczenia zajętego przez inną postać albo do *Pokoju centralnego*, jeśli sąsiaduje z *Celą*.

**Uwaga!**

- Jeśli w pomieszczeniu sąsiadującym z *Celą* znajduje się robot, zamknięty w *Celi* gracz może się do niego przenieść.

**APOGEUM**

**komora chłodu**



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

Gdy znajdujesz się w tym pomieszczeniu w fazie Programowania, możesz zaplanować tylko 1 akcję. Nie możesz skorzystać tu z żetonu adrenaliny. W trybie Podejrzliwości dotyczy to także ujawnionego strażnika.

**ciemny pokój**



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

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

**komora obrotowa**



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

Gdy jakaś postać wejdzie do *Komory obrotowej*, należy ją ustawić w taki sposób, aby długi korytarz znajdował się w linii prostej z pomieszczeniem, z którego ta postać do niej weszła.

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 wypychać inne postacie jedynie przez te 2 wyjścia. Ustawienie korytarza nie wpływa na inne zdolności i akcje Sterowania.

**APOGEUM**

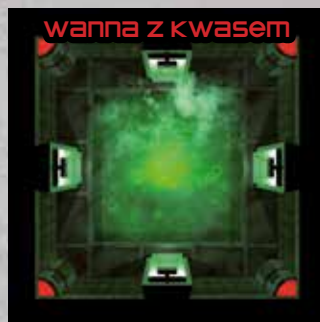
**Uwaga!**

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

- Komora obrotowa wpływa również na roboty.
- Uwagi dotyczące sąsiednich pomieszczeń:** Wszystkie 4 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.

## pokoje czerwone = śmiertelne niebezpieczeństwo

**wanna z kwasem**



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

Gdy tylko w pomieszczeniu znajdują się 2 postacie, ta z nich, która znalazła się w nim wcześniej, zostaje natychmiast wyeliminowana.

**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.

**zalana komora**



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

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

**komora śmierci**



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

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

**komora pił**



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

Gdy 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.

**APOGEUM**

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



Oprócz elementów opisanych powyżej w pudełku znajdują się też 4 znaczki Zakazu wstępu. Gdy *Zalana komora* albo *Komora pił* staną się niedostępne, należy na takim pomieszczeniu umieścić ten właśnie znaczek. Pozostanie na nim do końca gry. Tylko specjalna zdolność Emmeta może go usunąć (zob. str. 12).

# POMIESZCZENIA APOGEUM

**Nowe pomieszczenia  
to jeszcze bardziej  
skomplikowana  
i niebezpieczna rozgrywka!**



*„Jak miło widzieć cię znów  
w jednym kawałku!”*

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

Gdy to pomieszczenie zostanie aktywowane, wszystkie wyeliminowane z gry postacie wracają natychmiast do *Pokoju centralnego*. Gdy 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.

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



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

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

- Umieść robota w tym pomieszczeniu.

*(Uwaga! Jeśli obie Komory robotów są odkryte i do jednej z nich wejdzie postać, umieść w niej nowego robota, chyba że w grze znajdują się już 2 roboty).*

- Wydadź rozkaz dowolnemu robotowi znajdującemu się w budynku (bez względu na dzielącą pomieszczenia odległość). To może być rozkaz RUCHU albo WYPCHNIĘCIA.



## ROBOTY

Roboty pojawiają się w grze, gdy zostanie aktywowany efekt *Komory robotów*. Zniszczonych robotów nie usuwa się z gry – zamiast tego trafiają z powrotem do puli zapasów.

Roboty służą do badania budynku, będą jednak również wypychać postacie (naumyślnie albo przypadkowo) do sąsiednich pomieszczeń. Roboty nie pełnią żadnych innych funkcji. W trybie Kooperacji roboty będą pomagać graczom, natomiast w trybie Podejrzliwości mogą zgotować im piekło.

### INSTRUKCJA OBSŁUGI

Robot może tylko wykonywać akcję Ruchu i Wypchnięcia. Gdy w budynku znajdują się 2 roboty, a jakaś postać wykona akcję hakowania robota albo wejdzie do *Komory robotów*, wybiera, którym robotem kieruje.

#### » 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 przesunął (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.
- Robot może przesunąć 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* albo *Wanny z kwasem*, wszystkie zajmujące to pomieszczenie postacie (w tym robot) zostaną wyeliminowane.
- Robot, który odkryje *Komorę pił* albo *Zalaną komorę*, automatycznie czyni to pomieszczenie niedostępnym.

#### » 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 nie może być przenoszony ani wypchnięty nawet przez innego robota.
- Robot nie posiada zdolności obserwacji ani sterowania pomieszczeniem.



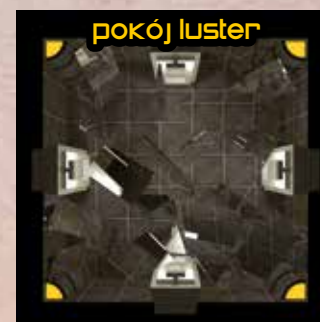
*„Nie wiem, co powoduje ten  
dźwięk, ale kiedy go słyszę,  
budynek znów się przesuwa”.*

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

Jeśli efekt odnosi się do 1 albo kilku konkretnych postaci (np. została wylosowana karta Kary), zastosuj go tylko do swojej postaci.

*Jeśli karta ma symbol ponownego dobierania, dobierz dodatkową kartę i zastosuj jej efekt.*

*Uwaga dotycząca kart szaleństwa: nie mieszaj ich z pozostałymi kartami Z.R.B., chyba że grasz w trybie Kooperacji na szaleńczym poziomie trudności albo też wszyscy gracze zgodzili się na to przed rozpoczęciem rozgrywki.*



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

Tracisz swój żeton adrenaliny. Jeśli zaprogramowałeś na tę rundę inne akcje, zostają 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 Paranoi traci swój żeton adrenaliny, ale nie swoje pozostałe akcje (bo nie zostały zaprogramowane).
- To samo dotyczy ujawnionych strażników.

## KOMORA ZAKŁÓCANIA



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

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

## 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 zakryty 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 opuściłeś 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 możesz wykonać drugiej akcji.

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

**Tryb Podejrzliwości.** 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.

## 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, umieść w nim swoją postać i zastosuj jego efekt. Tym samym Pokój iluzji zmienia miejsce, ale zawsze pozostaje już odkryty. Jeśli wszystkie pomieszczenia są odkryte, Pokój iluzji nie ma efektu.

## POKÓJ ZEGAROWY



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

Jeśli postać wejdzie do tego pomieszczenia przed ostatnią rundą, odliczanie należy przyspieszyć o 1 rundę – wszystkie znaczniki kolejności należy przesunąć 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 odliczanie nie zostanie przyspieszone. W obu przypadkach Pokój zegarowy należy usunąć z gry i zastąpić Pustym pomieszczeniem.

# SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Teraz wszystkie postacie posiadają specjalne zdolności.

Każda postać posiada odpowiadający swojej specjalnej zdolności żeton, który należy dołączyć do jej 4 podstawowych akcji (Ruchu, Obserwacji, Wypchnięcia i Sterowania). Od tej pory podczas fazy Programowania każdy gracz wybiera 2 z 5 dostępnych żetonów.

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

## JENNIFER: WEZWANIE



Natychmiast przesun 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, chyba że chodzi o Emmeta (zob. 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).

## 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 wtedy zastąpić jej figurką.

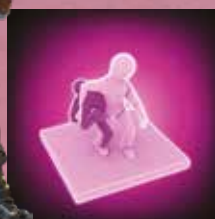
**Wyjaśnienia:**

- Jeśli to jej jedyna akcja, Alice może pozostać niewidzialna przez całą rundę.
- Alice jest odporna na efekty kart Z.R.B.: Kary, Paniki i Coñięcia (nawet jeśli weszła do pokoju Z.R.B.).

### » odporność na roboty (android)

Alice jest tak naprawdę androidem. Nawet gdy nie jest ukryta, może zdecydować, że nie chce być wypchnięta przez robota. W takim wypadku robot wypycha inną postać, jeśli jakaś znajduje się w pomieszczeniu.

## MAX: NOSZENIE



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

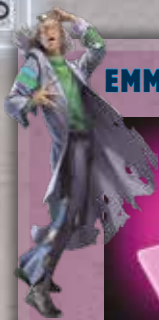
Efekt pomieszczenia, w którym znajdują się Max i niesiona przez niego postać, wpłynie na obie postacie, ale jeśli należy dokonać jakiegoś wyboru, dokonuje go Max. Na przykład po wejściu do Sali wideo ogląda się to samo pomieszczenie, Ruchomy pokój przesuwa się tylko raz, Sterownia przesuwa się tylko o 1 pozycję,

obie postacie przesuwać 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.

## EMMET: 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 pomieszczeniu, które zajmuje Emmet, albo na sąsiednim odkrytym pomieszczeniu koloru innego niż niebieski. Dopóki na takim pomieszczeniu spoczywa żeton zamka, staje się niedostępne dla wszystkich prócz robotów i samego Emmeta. Postać znajdująca się w zamkniętym pomieszczeniu może je opuścić (dobrowolnie albo 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 2 żetonów zamka na 1 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 albo wepchnięty przez inną postać. Nadal nie może wchodzić do pomieszczeń niedostępnych (takich, na których znajduje się żeton Zakazu wstępu).

## 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

Zamień pomieszczenie w kolorze innym niż niebieski, w którym znajduje się Sarah, na jedno z jej Pustych pomieszczeń. Zamienione 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 zrobi, nie umrze.
- Sabotaż Komory robotów nie niszczy znajdujących się w grze robotów.
- 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 (zob. powyżej).

## 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

Zamień miejscami 2 pomieszczenia (w kolorze innym niż niebieski) sąsiadujące z pomieszczeniem, w którym znajduje się Kevin. Postacie w tych pomieszczeniach poruszają się razem z nimi.

### HAKOWANIE ROBOTA

Natychmiast wydać znajdującemu się w budynku robotowi rozkaz RUCHU albo WYPCHNIĘCIA.

## BRUCE: MIMIKRA



Na początku rozgrywki Bruce otrzymuje kafelki 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 Maxa, 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 skorzysta.
- Bruce nie otrzymuje odporności innych postaci (Android i PIN).

## FRANCK: WITALNOŚĆ



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

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