

ROOM-25

DRUHÁ SEZÓNA

RUN - SURVIVE - ESCAPE

Draží kandidáti, vítajte!

Byli jste znova vybráni Ministerstvem zábavy jako protagonisté druhé sezóny naší skvělé soutěže!

Budete se muset vypořádat s novými pastmi, budete potkávat nové spoluvězně, používat naše dálkově řízené roboty, odkrývat své zvláštní schopnosti a vnesete do své hry i trochu adrenalinu.

Samozřejmě musíte být jak rychlí tak i opatrní.

„Skutečná televizní zábava“ právě začíná a bude přenášena do celého světa.

Vaše obecenstvo už na vás čeká ...

Zázraky nanochirurgie a televize umožnily všem hrdinům první sezóny přežít, navíc je produkční tým podrobil speciální léčbě za použití steroidů...

Díky působení Adrenalinu mohou nyní všechny postavy jednou za hru provést akci navíc.

Používáním Robotrenéra si také každý vyvinul a vytrénoval Zvláštní schopnost: Alice má vrstvu termálního maskování, která jí umožňuje doslova zmizet a vyhnout se tak jakémukoliv nebezpečí. Jennifer získala vůdcovské schopnosti a předvídavost a vylepšila svou přesvědčivost. Max, Kolohnát, desateronásobně zesílil a může s sebou nyní kohokoliv odnést (ať už pro jeho dobro, či k jeho škodě). Kevinovi (nebo také „K“ jak by se rád nechal nazývat) se podařilo nabourat do dálkového řídicího systému, který mu umožňuje ovládat roboty, případně měnit některé okolní místnosti. Šikulovi Franckovi stačí kratší čas k obnovení vyčerpaných sil. Vědec Emmett odhalil část tajemství komplexu, takže dokáže povolit a opět zakázat přístup do některých místností.

A navíc se k týmu v nové sezóně přidaly další dvě osoby. Podnikavá Sarah je expertem na elektronickou sabotáž a Bruce, který byl nedávno propuštěn z psychiatrického zařízení nebo věznice, a zjevně nemá všech pět pohromadě.

Je už pouze na vás, abyste v průběhu množství her v týmovém nebo individuálním režimu odhalili sílu jejich schopností.

Hra o přežití pro 1-8 hráčů nabízející pět různých stylů hraní:

Podezřivavý (semikooperativní) / Týmový / Konkurenční / Kooperativní / Sólóvy

Room 25 je původní hrou Francoise Rouzeho, inspirovanou vědecko-fantastickými a hororovými filmy (Kostka, Tron, Běžící muž, Saw) a mnoha reality show.

Ilustrace a grafiku vytvořili Daniel Balage a Camille Durand-Kriegel.

Druhou sezónu není možné hrát bez základní hry. Rozšíření umožňuje hru až 8 hráčů.

» OBSAH HRY

- 15 dílků místností
 - 2 figurky Robotů
 - 4 žetony „Nevstupovat“ pro Zaplavenou místnost a Místnost s Drtiči
 - 2 žetony „Uzamčeno“ pro Zvláštní schopnosti hráčů
 - 2 žetony Směru
 - 2 maskované verze postav pro Alici a Bruce s plastikovými podstavci
 - 2 žetony Rolí
 - 58 A.F.K. karet
- Pro každou postavu (2 nové + 6 ze základní hry):**
- 1 figurka
 - 4 žetony Akcí
 - 1 žeton Zvláštní schopnosti
 - 1 žeton Adrenalinu
 - 1 upomínkový žeton
 - 1 žeton postavy na počítadlo kola
 - 1 karta postavy
 - 1 karta Druhé sezóny

NOVÉ PŘEDMĚTY

⇒ **Hra obsahuje několik nových prvků:**

- žetony Adrenalinu (viz str. 2)
- Roboty (viz str. 2)
- karty A.F.K./Automatizované Funkce Komplexu (viz str. 2 a 8)
- Nové režimy pro kooperativní a sólo hraní (viz str. 3)
- Zvláštní schopnosti postav (viz str. 4)
- 10 nových druhů místností (viz str. 6)

Hra obsahuje kromě předmětů uvedených výše také 4 žetony „Nevstupovat“. Pokud se Zaplavená místnost, nebo Místnost s Drtiči (viz str. 6) stanou nedostupnými, položte na ně tento žeton. Žeton na nich zůstává položený až do konce hry, pouze Emmettova Zvláštní schopnost vám může pomoci jej odstranit (viz str. 4).



ADRENALIN

Žeton Adrenalinu umožňuje postavě provést jednou za hru tři akce v jednom kole.

Během fáze programování se musí hráč rozhodnout jestli použije žeton Adrenalinu. Pokud ano, položí tento žeton na vyznačené místo na své kartě postavy.

Pokud alespoň jeden hráč naplánoval akci Adrenalin, hraje se po skončení fáze Akcí ještě jedno akční kolo. V něm všichni hráči, kteří akci Adrenalin naplánovali, provedou ihned v pořadí od prvního hráče jednu ze čtyř základních akcí (Průzkum, Pohyb, Postrčení, nebo Posun). Můžou i zopakovat akci, kterou už v tomto kole provedli, nebo provést akci, kterou ztratili kvůli některému postihu.

Dodatečná akce Adrenalin neumožňuje hráčům použít jejich Zvláštní schopnosti.

Žeton Adrenalinu je poté zcela odstraněn ze hry. Franckovi umožňuje jeho Zvláštní schopnost vzít si takto zahozený žeton Adrenalinu zpět.

Detaily:

- *Jakmile je Adrenalin naprogramován, už nelze jeho použití zrušit.*
- *Pokud je postava v Ledové místnosti, nemůže Adrenalin použít.*
- *Akce Adrenalinu se spouští vždy až po skončení fáze Akcí a to i v případě, že hráč naplánoval pro toto kolo pouze jednu akci.*

ROBOTI

Roboti se přidávají do hry v okamžiku, kdy je aktivována Místnost Robotů (viz str. 6). Najednou mohou být v komplexu až dva Roboti (jeden za každou Místnost Robotů). Zničení Roboti nejsou vyřazení ze hry, ale vrací se do zásoby pro další použití.

Roboti mohou být využiti k průzkumu komplexu, ale mohou také Postrkovat postavy (nechtěně i chtěně). K ničemu jinému se využít nedají. Roboti jsou spuštěni aktivováním Místnosti Robotů, nebo využitím Kevinovy Zvláštní schopnosti. Roboty mohou aktivovat také některé A.F.K. karty.

V Kooperativním a Sóló režimu tedy roboti hráčům pomáhají, v ostatních režimech ale mohou hráčům udělat ze hry peklo.



KARTY A.F.K. (AUTOMATIZOVANÉ FUNKCE KOMPLEXU)



Karty A.F.K. generují události, které ovlivňují komplex a postavy v něm.

Zvedají obtížnost Kooperativního a Sóló režimu hry (viz str. 3). Mohou také přinést nečekané zvraty pokud do komplexu přidáte jednu nebo dvě A.F.K. místnosti (viz str. 6).

A.F.K. karty mají dva stupně obtížnosti:

- Nejpochetnější jsou karty Překážek. Ty zahrnují karty Pohybu komplexu a karty Trestů
- Karty Šílenství jsou pestřejší a jsou používány výhradně v úrovni „Šílená“ Sóló a Kooperativního režimu. Pokud ovšem chcete ze hry vyždímat maximum, můžete je použít i v jiných režimech hry.

A.F.K. karty jsou popsány na straně 8.

Poznámka: Hráči si mohou v kterémkoliv okamžiku hry prohlédnout odhazovací balíček s A.F.K. kartami.

Uživatelská příručka

Robot umí provádět pouze příkaz Pohyb nebo Postrčení. Kdykoliv vstoupí některá postava do Místnosti Robotů, nebo když Kevin aktivuje svoji Zvláštní schopnost, určí její hráč, kterému robotovi bude příkaz zadán.

V modrých místnostech (Pokoje 25, Centrální místnost, Odblokovávací místnost) robot nevykoná příkaz Postrčení.

» PŘÍKAZ Pohyb:

Hráč přesune robota do sousedící místnosti (tj., přílehlající stranou). Pokud je tato místnost stále ještě skrytá, ihned ji odhalte.

Důležité instrukce:

- **Robot nikdy nespouští efekt místnosti (včetně místnosti Robotů, Regenerační, Časové a Odblokovávací). Pasivní vlastnost Otočné místnosti ovšem robota nutí opustit ji pouze jedním ze dvou povolených směrů.**
- **Robot, který vstoupí do červené místnosti, je okamžitě zničen.**
- Robot může vstoupit do uzamčené místnosti, ale ne do nepřístupné (s žetonek Nevstupovat - Do Not Cross).

Detaily: Pokud robot vstoupí do Místnosti s drtiči, nebo do Kyselinové lázně, jsou všechny postavy v této místnosti včetně robota eliminovány.

Robot, který odhalí Místnost s drtiči, nebo Zaplavenou místnost, zároveň tuto místnost zneprístupní.

» PŘÍKAZ Postrčení:

Robot postrčí postavu, se kterou je v lokaci, do sousedící místnosti.

Důležité! Tento příkaz nelze provést pokud je robot v modré místnosti.

Obecné informace:

Robot nesmí být Přenášen nebo Postrkovan a to ani jiným Robotem. Pokud je Robot v místnosti sousedící s Vězením, může se k němu vězeň přesunout. Robot nemá schopnost Průzkumu, ani Posunutí.

PODEZŘÍVAVÝ / KONKURENČNÍ / TÝMOVÝ REŽIM

⇒ **Podezřívavý režim:** Nyní můžete hrát až v 8 hráčích.
7 hráčů: Hrajte na 9 kol. Přidejte jednu kartu vězně.
8 hráčů: Hrajte na 8 kol. Přidejte dvě karty vězně.
Pokud hrajete pouze s jedním strážcem, zvýší se počet nebezpečných místností (viz tabulka). Pro skupinu 5 hráčů se musíte při přípravě hry rozhodnout, zda budete hrát s jedním nebo dvěma strážci a podle toho příslušně upravíte složení komplexu.

⇒ **Konkurenční režim:** Můžete nyní hrát až ve 4 hráčích, každý ovládá 2 postavy.

⇒ **Týmový režim:** Můžete nyní hrát až v 8 hráčích (2 týmy po 4 hráčích).

Příklad vytvořeného komplexu pro Podezřívavý režim s jedním strážcem

- **5 zelených místností:** 1 místnost Robotů, 2 místnosti Dvojčat, 1 Věštecská místnost, 1 Oživovací místnost
- **8 žlutých místností:** 1 místnost s Rušičkou, 2 A.F.K. místnosti, 2 Otočné místnosti, 1 Zrcadlová místnost, 1 Vězení, 1 Vortex
- **10 červených místností:** 2 Smrtící místnosti, 1 Časovací místnost, 2 místnosti s Drtiči, 1 místnost Stihomamu, 1 místnost Přetvářky, 1 Kyselinová lázeň, 1 Popravčí místnost, 1 Zaplavená místnost

⇒ **Vytvořte si komplex podle svých představ.** Abyste udrželi hru vyváženou, uvádíme zde několik návrhů složení komplexu rozdělených dle herních režimů:

MÍSTNOSTI	Podezřívavý režim s jedním strážcem (4-5 hráčů)	Podezřívavý režim se dvěma strážci (5-8 hráčů)	Konkurenční nebo Týmový režim
MODRÉ	Centrální místnost + Pokoj 25		
ZELENÉ	5 libovolných	1 Oživovací místn. +1 místn. Robotů + 5 libovolných	1 Oživovací místn. + 5 libovolných
ŽLUTÉ	1 místn. s Rušičkou + 7 libovolných	1 místn. s Rušičkou + 7 libovolných	2 Vězení + 5 libovolných
ČERVENÉ	2 Smrtící místn. + 1 Časovací místn. + 7 libovolných	1 Smrtící místn. + 2 místn. s Drtiči + 5 libovolných	2 Smrtící místn. + 8 libovolných

Upozornění: Při přípravě hry musí být místnost Robotů zamíchána do rohových dílků podobně jako Věštecská místnost (viz pravidla základní hry).

Příklad komplexu pro Podezřívavý režim se dvěma strážci

- **7 zelených místností:** 2 místnosti Robotů, 3 místnosti Dvojčat, 1 Věštecská místnost, 1 Oživovací místnost
- **8 žlutých místností:** 1 místnost s Rušičkou, 1 A.F.K. místnost, 1 Zrcadlová místnost, 1 Otočná místnost, 1 Vězení, 1 Vortex, 1 Temná komora, 1 Ledová místnost
- **8 červených místností:** 1 Smrtící místnost, 2 místnosti s Drtiči, 1 místnost Stihomamu, 1 Místnost Přetvářky, 1 Kyselinová lázeň, 1 Popravčí místnost, 1 Zaplavená místnost

KOOPERATIVNÍ / SÓLO REŽIM

Obtížnost těchto dvou režimů byla výrazně zvýšena. Zde jsou změny oproti pravidlům v základní hře.

» Podmínky vítězství:

VŠECHNY postavy musí opustit komplex před vypršením časového limitu. Pokud kterákoliv z nich během hry zemře, hru jste prohráli.

Nemůžete opustit komplex v Pokoji 25, pokud některá postava před tím neaktivovala Odblokovávací místnost (viz Odblokovávací místnost na straně 7).

» Příprava:

Počet kol závisí na počtu hráčů:

- 4 postavy (1, 2, nebo 4 hráči) = 8 kol
- 5 postav (5 hráčů) = 7 kol
- 6 postav (3 nebo 6 hráčů) = 6 kol

» Průběh hry:

Pokud máte rádi výzvy a nečekané události, doporučujeme zkusit „Šílenou“ obtížnost. Pokud chcete lehčí hru, kterou budete mít více pod kontrolou, vyberte si Standardní obtížnost.

standardní obtížnost:

- Odstraňte A.F.K. karty Šílenství
- Ve všech kolech **S VÝJIMKOU posledního:** PŘED každou Fází Programování otočte dvě A.F.K. karty (nebo více pokud to karta přikazuje) a vyhodnoťte jejich efekty.

Šílená obtížnost:

- V kooperativním režimu: odstraňte ze hry Upomínkové žetony (v sólo módu je ve hře ponechte)

- Hrajte bez žetonů Adrenalinu
- Zamíchejte do balíčku také A.F.K. karty typu Šílenství
- Ve všech kolech **S VÝJIMKOU posledního:** PO fázi Programování, ale před tím, než první hráč provede svou první akci, otočte jednu A.F.K. kartu a ihned vyhodnoťte její efekt. Před druhou akcí prvního hráče otočte další A.F.K. kartu a rovněž ji ihned vyhodnoťte.

» Tvorba komplexu:

Odstraňte jeden Vortex, v sólo režimu odstraňte také místnost s Rušičkou a Zrcadlovou místnost.

MÍSTNOSTI	STANDARDNÍ OBTÍŽNOST	ŠÍLENÁ OBTÍŽNOST
MODRÉ	Centrální místnost + Pokoj 25 + Odblokovávací místnost	
ZELENÉ	2 místnosti Dvojčat + 1 místnost Robotů + 1 prázdná místnost	2 místnosti Dvojčat + 1 místnost Robotů
ŽLUTÉ	2 Otočné místnosti + 5 libovolných nebo náhodně vybraných	
ČERVENÉ	2 Smrtící místnosti + 1 Časovací místnost + 8 libovolných nebo náhodně vybraných	2 Smrtící místn. + 1 Časovací místn. + 1 místn. Stihomamu + 8 libovolných nebo náhodně vybraných

Příklad komplexu pro Standardní obtížnost Kooperativního režimu hry:

- **4 zelené místnosti:** 2 místnosti Dvojčat + 1 místnost Robotů + 1 prázdná místnost
- **7 žlutých místností:** 2 Otočné místnosti, 1 Vortex, 1 Zrcadlová místnost, 2 Temné komory, 1 místnost s Rušičkou
- **11 červených místností:** 2 Kyselinové lázně, 2 Zaplavené místnosti, 2 Popravčí místnosti, 2 Smrtící místnosti, 1 Časovací místnost, 2 místnosti s Drtiči

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Každá z postav má nyní Zvláštní schopnost.

Tuto Zvláštní schopnost reprezentuje žeton, který jí byl přidán k žetonům základních akcí (Průzkum, Pohyb, Postrčení, Posun). Během Fáze Programování nyní každý hráč vybírá dva z pěti dostupných žetonů.

Důležité: Zvláštní schopnosti nelze používat v Centrální místnosti a nelze je používat ani jako dodatečnou akci při použití Adrenalinu.

Jennifer: PŘIVOLÁNÍ

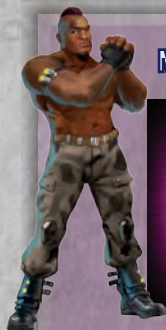


Přesuňte postavu dle svého výběru ze sousední místnosti k Jennifer. Přivolaná postava je touto místností ovlivněna.

Upřesnění:

- Jennifer nemůže nikoho přivolat do Zaplavené místnosti
- Jennifer nemůže nikoho přivolat do uzamčené místnosti (viz Emmetovy Speciální schopnosti)
- Pokud Jennifer někoho přivolá do Kyselinové lázně, je to ona, kdo spadne do kyseliny a je vyřazena
- Nelze přivolat Robotu nebo skrytou postavu (Alice a Bruce)

Max: PŘENESENÍ



Přesuňte spolu s Maxem jednu z postav, která se s ním nachází ve stejné místnosti. Max i přenášená postava jsou každý zvlášť zasaženi stejným způsobem efektem cílové místnosti.

Pokud efekt místnosti zahrnuje provedení nějaké volby, provádí tuto volbu Max. Například při vstupu do Věštecké místnosti se obě postavy podívají na stejnou skrytou místnost, Pohyblivá místnost se pohne pouze jednou, Kontrolní místnost posune pouze jednu řadu, obě postavy se přesunou do stejné místnosti Dvojčat a obě postavy jsou vyřazeny ve Smrtící místnosti. Při přesunu do Kyselinové lázně vybere Max postavu, která bude eliminována.

Upřesnění:

- Díky této Zvláštní schopnosti se mohou obě postavy zachránit opuštěním Místnosti s Drtiči
- Pokud v místnosti s Maxem nikdo není, je naprogramovaná akce Přenesení zcela ztracena
- Nelze přenášet Roboty

Franck: ZOTAVENÍ



Pokud už Franck svůj Adrenalin použil, získá jej díky této akci zpět. Obnovený Adrenalin může použít hned v dalším kole.

Upřesnění:

Pokud Franck svůj Adrenalin zatím nepoužil, nemá naprogramování této akce žádný efekt.

Emmet: 2 SCHOPNOSTI



Při přípravě hry obdrží Emmett dva žetony zámku

Emmett má dvě Zvláštní schopnosti (které jsou programovány za použití stejného žetonu) a vybírá si jednu z nich při vy-

hodnocení akce. Pakliže při vyhodnocování akce nelze jednu z těchto dvou Zvláštních schopností využít, musí Emmett použít zbývající.

OBNOVENÍ FUNKCE

Pokud je sousední místnost prázdná, odstraní z ní žeton „Nevstupovat“ a obrátí ji lícem dolů.

UZAMČENÍ

Umístí na sousední odhalenou místnost, která není modrá žeton Zámku. Místnost s takovým žetonem není přístupná pro ostatní postavy, můžou do ní vstupovat pouze Roboti, nebo sám Emmett. Postava, která již v uzamčené místnosti je, může místnost normálně opustit (ať už dobrovolně či nuceně), nebo z ní někoho Postrčit ven.

Upřesnění:

- Pokud jsou už oba žetony Zámku umístěny na plánu a má se položit další, je jeden z již položených žetonů přesunut na novou lokaci. Který z nich se bude přesunovat určí Emmett, a to i v případě, že pokládání žetonu neprovádí on (viz A.F.K. karty).
- Nelze položit oba žetony Zámku na stejnou místnost
- Pokud je Emmett vyřazen ze hry, jsou všechny žetony Zámku odstraněny z herního plánu (včetně těch položených díky A.F.K. kartám).

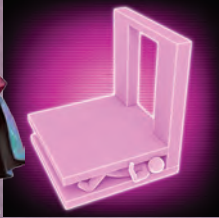
» Překonávání zámků (PIN)

Emmett může vstupovat i do místností uzamčených žetonem Zámku. Může být do takové místnosti také Přivolaná nebo Postrčen jinou postavou. Nemůže ale vstupovat do nepřístupných místností (označených žetonem Nevstupovat).





Alice: MASKOVÁNÍ



Ve fázi přípravy hry obdrží Alice maskovanou verzi své postavy (s plastovým stojánkem).

Alice až do začátku provádění své příští akce „zmizí“ (nezávisle na tom kdy k této akci dojde). Pro tuto

část hry je její figurka na herním plánu nahrazena její maskovanou verzí. Maskovaná postava nemůže být Postrčena, Přenesena, nebo Přivolána. Místnost, ve které stojí, je stále považována za obsazenou a její efekty se normálně provádí (Kyselinová lázeň, Místnost s Drtiči, Zaplavená místnost, atd.). Postava se opět stane viditelnou ve chvíli, kdy začne provádět svou příští akci. Vraťte na plán normální figurku a odstraňte maskovanou.

Upřesnění:

- Alice může zůstat ukryta po celé kolo pokud je Maskování její jediná naplánovaná akce
- A.F.K. karty Trest, Panika a Převinutí na ni nemají vliv a to ani když vstoupí do A.F.K. Místnosti

» Imunní vůči robotům (Android)

Alice je skrytý android. I v případě, že není maskovaná, může si zvolit, že na ni akce Robotů Postrčení nebude mít vliv.



KEVIN „K“: 2 SCHOPNOSTI



Kevin má dvě Zvláštní schopnosti (které jsou programovány za použití stejného žetonu) a vybírá si jednu z nich při vyhodnocení akce. Pokud při vyhodnocování akce nelze jednu z těchto dvou

Zvláštních schopností využít, musí Kevin použít zbývající.

NABOURÁNÍ KOMPLEXU

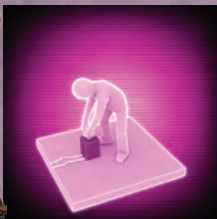
Prohodí dvě místnosti sousedící s Kevinovou, prázdné i obsazené. Tyto místnosti nesmí být „modré“.

NABOURÁNÍ ROBOTŮ

Okamžitě provede s některým robotem v komplexu akci POHYB nebo POSTRČENÍ. Pokud ve hře žádný Robot není, je akce nepoužitelná.



SARAH: 2 SCHOPNOSTI



Ve fázi přípravy hry obdrží Sarah dvě Prázdné místnosti.

Sarah má dvě Zvláštní schopnosti (které jsou programovány stejným žetonem) a vybírá si jednu z nich při vyhodnocování akce. Pokud při

vyhodnocování akce nelze jednu z těchto dvou Zvláštních schopností využít, musí Sarah použít zbývající.

SABOTÁŽ MÍSTNOSTI

Nahradí místnost, ve které se zrovna nachází, jednou ze svých Prázdných místností. Nahrazovaná místnost nesmí být „modrá“. Původní místnost se odstraní ze hry. Sarah může provést až dvě Sabotáže místností během celé hry.

Upřesnění:

- Pokud je Sarah v „modré“ místnosti, akce Sabotáž místnosti nebude fungovat
- Sarah může provést Sabotáž Popravčí místnosti, pokud je to její první akce poté co se do ní dostala a v takovém případě není vyřazena ze hry.
- Sabotáž Místnosti Robotů nezničí roboty, ale zamezí přidání nových, pokud budou někteří už nasazení zničení.
- Pokud Sarah Sabotuje Prázdnou místnost, stále přichází o jednu ze svých.

SABOTÁŽ ROBOTŮ

Sarah zničí robota, který je ve stejné místnosti jako ona. Pokud v její místnosti robot není, musí místo toho sabotovat tuto místnost (viz výše).



BRUCE: MIMIKRY



Při přípravě hry obdrží Bruce jednu Prázdnou místnost a maskovanou verzi své postavy (s plastovým stojánkem).

Bruce může využít části Zvláštních schopností jiných postav, které jsou

v tu chvíli ve stejné nebo sousední místnosti jak on. Díky tomu má často několik možností, ze kterých si jednu použitelnou MUSÍ vybrat.

Zde jsou schopnosti, které si Bruce může vybrat při imitování jiných postav:

- **Jennifer:** Bruce imituje její schopnost Přivolání. Pokud je toto Přivolání použito na Jennifer, může si zvolit, zda se Přivolat nechá nebo ne. Bez ohledu na její volbu je tato akce využita.
- **Franck:** Bruce může imitovat Franckovu schopnost Zotavení, pouze pokud jsou oba ve stejné místnosti.
- **Max:** Bruce může využít Maxovu schopnost Přenesení. Tuto schopnost ovšem nemůže použít na Maxe.
- **Kevin:** Bruce může využít pouze Kevinovu schopnost Nabourání robotů, nemůže využít Nabourání komplexu
- **Emmett:** Bruce může imitovat jeho schopnost Obnovení funkce. Nemůže umísťovat zámky.
- **Alice:** Bruce imituje Alicinu schopnost Maskování. Zůstává ale viditelný pro Alici, která jej může Postrčit.
- **Sarah:** Bruce může využít pouze její schopnost Sabotáž místnosti, a to pouze jednou za hru (použije Prázdnou místnost, kterou obdržel na začátku hry). Nemůže Sabotovat roboty.

Upřesnění:

- Mimikry nemají žádný efekt ve chvíli kdy při jejich vyhodnocení není v okolí Bruce žádná jiná postava. Pokud je v jeho okolí více postav, Bruce si mezi nimi vybere koho bude imitovat.
- Bruce nepřebírá speciální vlastnosti postav jako jsou PIN a Android.

NOVÉ MÍSTNOSTI



„Váš nový nejlepší přítel vás očekává s otevřenou náručí...“

Vždy když postava vstoupí do této místnosti, provedte následující dvě akce:

- Pokud v komplexu není žádný Robot, přidejte jednoho Robota do této místnosti
- Zadejte jednomu z Robotů v komplexu příkaz (nezáleží na vzdálenosti Robota od této místnosti). Tento příkaz může být pouze Pohyb nebo Postrčení (viz str. 2).

Důležité: Robot nikdy nespouští ani neaplikuje efekt místnosti, do které vstoupí (včetně místnosti Robotů, Oživovací místnosti, Časovací místnosti a Odblokovávací místnosti). Jedinými výjimkami jsou: Otočná místnost, místnost s Drtiči a Zaplavené místnosti.

Pokud Robot vstoupí do „červené“ místnosti, je okamžitě zničen.



„Pohlédni na sebe do zrcadla! Vůbec nevypadáš zdravě...“

Ztrácíte svůj žeton Adrenalinu. Pokud máte pro toto kolo naprogramovánu ještě nějakou další akci, je zrušena. Vaše kolo končí. Během příští Fáze Programování akcí programujete své akce normálně.

Upřesnění:


- Pokud jste už dříve svůj žeton Adrenalinu zahodili a v tomto kole nemáte naprogramovánu žádnou další akci, nemá na vás tato místnost žádný vliv.
- Franck stále může obnovit svůj žeton Adrenalinu, jak mu umožňuje jeho Zvláštní schopnost.
- Poznámka k efektu místnosti Stihomamu v Zrcadlové místnosti: Postava, která je pod vlivem efektu Stihomamu ztrácí svůj žeton Adrenalinu, ale ne své zbývající akce, protože ty nejsou naprogramovány.



„Nevím přesně, co to bylo, ale zaslechl jsem nějaký hluk, a pak se komplex znovu začal pohybovat.“

Ihned vezměte kartu z balíčku A.F.K. karet a proveďte její efekt.

Pokud má efekt působit na některé konkrétní postavy (například karty Trestu), postihne namísto toho efekt karty vaši postavu.

Pokud je na kartě symbol  vezměte další kartu a proveďte i její efekt.

Poznámka k červeným A.F.K. kartám: Nepřidávejte je k ostatním A.F.K. kartám pokud nepoužíváte Kooperativní nebo Sóló režim na úrovni „Šílenství“ nebo pokud všichni hráči před začátkem hry nesouhlasí, že se tyto karty přidají.



„Skvělé! Výborné! Molekulární paprskovač... bude ale fungovat?!“

Dvojčata mají stejný efekt jako další dvě Dvojčata ze základní hry. Pokud jsou ale teď ve hře odkryté všechny tři, může si hráč vybrat, do kterého ze zbývajících dvou se přesune.

Podobně pokud je postava do místnosti Postrčena nebo jinak přesunuta a zbylé dvě místnosti Dvojčat jsou odkryté, vybere si, ve které z nich skončí.



„Hněte sebou! Za chvíli nám končí vysílání.“

Pokud postava vstoupí do této místnosti a neprobíhá poslední kolo, odpočet je ihned o jedno kolo zkrácen - všechny žetony postav na počítadle kol se posunou o jedno políčko blíže konci hry bez toho, že by se měnilo jejich pořadí.

Pokud postava vstoupí do této místnosti v posledním kole, je její efekt jiný. Postava je vyřazena ze hry a počet kol se nemění. V obou případech je poté Časovací místnost odstraněna ze hry a nahrazena Prázdnou místností.



„Počkejte na mě! Zdá se mi, že se právě začaly pohybovat stěny! BUCH!“

Pokud některá postava odejde nebo naopak Robot vstoupí do této místnosti, spustí se její mechanismus.

Všechny postavy, které v místnosti zůstaly, jsou vyřazeny a místnost se stane pro zbytek hry nepřístupnou. Položte na ni žeton „Nevstupovat (Do Not Cross)“.

Stejně jako u ostatních červených místností - pokud do ní vstoupí Robot, je okamžitě zničen.

Místnost s Rušičkou



„Máme problém se spojením - prosím počkejte zde, než ho znovu navážeme.“

Po celou dobu kdy je některá postava v této místnosti, si hráči nesmí vyměňovat žádné informace, včetně diskuse ohledně programování akcí nebo nebezpečnosti jednotlivých místností.

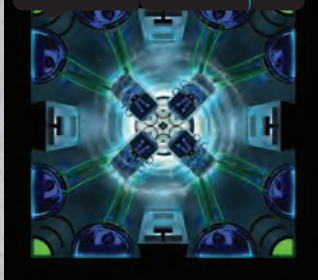
Odblokovávací místnost



„Gratulujeme! Půlku skládačky už máte vyřešenou.“

Tato místnost se používá pouze v Kooperativním, nebo Sólno režimu. Pokud postava vstoupí do Odblokovávací místnosti, je místnost nahrazena Prázdnou místností. Dokud k této výměně nedojde, nemůžete opustit komplex.

Oživovací místnost



„Jaké to potěšení vidět vás opět celé.“

Když postava vstoupí do Oživovací místnosti a alespoň jedna další postava už byla v průběhu hry vyřazena, spustí se efekt místnosti. Pokud jsou stále ještě ve hře všechny postavy, místnost se neaktivuje, zůstane pouze otočená lícem vzhůru.

Při aktivaci jsou ihned všechny vyřazené postavy navráceny do komplexu a objeví se v Centrální místnosti. Pokud k tomuto dojde, je Oživovací místnost zničena.

Hráči, kterým tyto oživené postavy patří, budou zase od začátku příštího kola programovat své akce.

Obraťte žetony těchto postav na počítadle tahů na jejich živou verzi. Pokud jste náhodou mezitím jejich žeton z počítadla odstranili, vraťte je nazpět tak, aby hráli jako první a nezměnil se tak počet tahů.

Pro podezřívavý režim: Když se oživená postava vrátí do hry, zůstává jí identita, kterou měla před začátkem hry (strážce / vězeň).

Pokud postava před svou smrtí použila žeton Adrenalinu, nemá jej po oživení k dispozici.

Otočná místnost



„Pouze dva východy. To vypadá na jednoduché rozhodování.“

Kdykoliv postava nebo Robot vstoupí do této místnosti, otočte ji tak, aby vstup do koridoru odpovídal místnosti, ze které postava, nebo Robot vešli.

Tato místnost obsahuje otočnou chodbu, která má pouze dva východy na rozdíl od obvyklých čtyř.

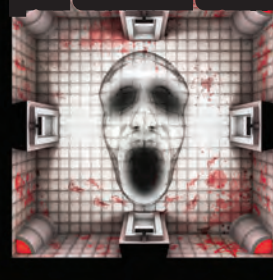
Postava v této místnosti se může Pohybovat, Prozkoumávat nebo Postrkovat pouze do místností, do kterých právě vedou východy. Zbýlé schopnosti postav a akce Posun nejsou natočením chodby ovlivněny.

Poznámky:

- Pokud je postava do této místnosti Přivolána (schopnost Jennifer, případně Bruce), chodba získá orientaci odpovídající vstupu z místnosti odkud byla postava přivolána.
- Roboti také musí dodržovat pravidla Otočné místnosti

Sousední místnosti: Přestože východy umožňují z místnosti odejít pouze dvěma stranami, jsou stále za sousedící považovány všechny čtyři okolní místnosti. Například Bruce může imitovat postavu v jedné ze čtyř sousedních místností i ve chvíli, kdy k není východ natočený.

Místnost Stihomamu



„Vy ubozí blázni! Vy jste si opravdu mysleli, že je to jenom hra?!“

Pokud vaše postava vstoupí do této místnosti, zamíchejte všechny své žetony akcí (včetně těch, které jste již případně v tomto tahu odehráli) a položte je lícem dolů do sloupečku na sebe. Ve svém tahu pak vezmete a otočíte horní žeton, provedete příslušnou akci a žeton odložíte.

Efekt stihomamu končí na začátku další programovací fáze poté, kdy jste takto nalosovali poslední akční žeton, nebo poté co jste opustili Místnost Stihomamu.

Pokud jste opustili Místnost Stihomamu svou první akcí v kole, musíte stále druhou akci vylosovat, nemůžete ji vynechat.

Pokud jste jako první akci vzali poslední akční žeton, druhou akci neprovádíte vůbec.

Upřesnění pro Adrenalin: Pokud hráč naprogramoval svůj Adrenalin, může si tuto dodatečnou akci zvolit, nemusí si ji losovat.

Podezřívavý režim: Místnost Stihomamu má vliv i na Strážce, ať už odhalené nebo neodhalené.

Pokud jste dříve díky některé A.F.K. kartě Trestu přišli o akční žeton, pak tento žeton do nalosovaného sloupečku akci nepřidáváte.

Popis A.F.K. karet

KARTY ŠÍLENSTVÍ

KARTY PŘEKÁŽEK

» Pohyb komplexu

Posuňte řadu místností vyznačenou na kartě ve směru šipky (podobně jako byste hráli akci Posun).



Karta Pohybu komplexu musí být po celou hru vždy čtena a hrána ve stejném směru.

Nejjednodušším způsobem jak toho dosáhnout, je nechat provádět Posun plynoucí z karty vždy stejného hráče.

Dodatečné symboly:



Provedte efekt karty dvakrát (posuňte řadu o dvě místnosti namísto jedné).



Vezměte další kartu a ihned proveďte její efekt.



Stejně jako u akce hráčů, je i důsledkem provedení karty Pohybu komplexu položení žetonu směru, který se odstraní až na konci kola. V jednom kole nemůže být tatáž řada posunuta v opačném směru. Pokud by karta protičela tomuto pravidlu, je její příkaz posunu ignorován.

» Trest

Všechny postavy vyobrazené na kartě ztrácejí pro zbytek hry jeden z následujících Žetonů akce: Průzkum, Posun, Zvláštní schopnost. Do konce hry už nemůžou tuto akci provádět.



Pokud byl daný žeton pro toto kolo naprogramován, ale jeho akce ještě nebyla provedena, je tato akce ztracena.

Upřesnění:

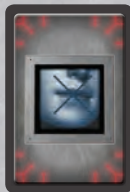
- Stejná postava může být kartami Trestu potrestána několikrát a ztratit tak více Žetonů akcí.
- Pokud hráč vzal tuto kartu v důsledku aktivace A.F.K. místnosti (viz str. 6), pak se nebere ohled na postavy zobrazené na kartě a je potrestána jeho postava.

» Výpadek proudu



Jsou zničeni všichni Roboti a všechny zelené karty jsou nahrazeny Prázdnými místnostmi (i v případě, že jsou v místnosti přítomny postavy).

» Rušička



Karta je položena tak, aby na ni všichni hráči po zbytek kola viděli.

V kooperativním režimu:

Pro zbytek kola je zakázána jakákoliv forma komunikace. Hráči si nesmí žádným způsobem vyměňovat informace (mluvením, psaním, ani gestikulací).

V sólo režimu: Z místností jsou odstraněny všechny Upomínkové žetony a po zbytek kola nemohou být nové pokládány.

» Převinutí



První hráč ihned přesune svou postavu do Centrální místnosti. Akce, které naprogramoval, zůstávají beze změny.

Alice je vůči tomuto efektu imunní.

» Robot



Pokud je postava prvního hráče v červené nebo modré místnosti, nemá tato karta žádný efekt.

V opačném případě je do místnosti k prvnímu hráči přesunut Robot (případně je Robot k němu nasazen, pokud ještě není žádný ve hře). Tento Robot poté postavu prvního hráče Postrčí do vedlejší žluté místnosti dle volby prvního hráče, pokud taková existuje.

» Časovaná bomba



Karta je položena tak, aby na ni všichni hráči po zbytek kola viděli.

Pokud je v průběhu tohoto kola vytažena další karta Časovaná bomba, všechny postavy v červených místnostech jsou okamžitě vyřazeny ze hry.

» Zámek



První hráč umístí žeton Zámku na sousední viditelnou ne-modrou místnost. Pouze Emmett může do této místnosti vstoupit. Pokud nejsou žádné žetony Zámku k dispozici, Emmett vybere, který z již položených žetonů bude přesunut.



» Deaktivování místnosti

Všechny neobsazené místnosti vyobrazené barvy (zelené, žluté, nebo červené), jsou otočeny lícem dolů. Všechny žetony položené na těchto místnostech, se odstraní a případně vrátí jejich majitelům.



» Chaos

Otočná místnost se otočí o 90° ve směru hodinových ručiček. Postavy, které se nacházejí ve stejné místnosti jako Robot, jsou Postrčeny do vedlejší žluté místnosti dle svého výběru, pokud taková existuje.

Postavy v místnostech Dvojčata jsou přesunuty do jiných viditelných místností Dvojčat.



» Urychlení

Během zbytku kola je při použití akce Posun posunuta zvolená řada místností v daném směru dvakrát.



» Panika

První hráč provede následující akci podle toho, se kterou postavou hraje:

Franck: zahodí svůj žeton Adrenalinu, ale může si jej později obnovit

Jennifer: pokud právě stojí ve žluté místnosti, jsou k ní přivolány všechny postavy ze sousedních místností. Pokud stojí v místnosti jiné barvy, nemá karta žádný efekt.

Kevin: Vymění pozice dvou místností sousedících s jeho postavou (s výjimkou modrých viditelných místností). Pokud jsou jedna, nebo více z nich obsazeny figurkami postav, musí být přednostně vyměněny tyto místnosti (pokud je to možné).

Emmett: Umístí do své místnosti žeton Zámku. Pokud je tato místnost modrá, karta nemá efekt.

Max: Přenese všechny postavy, které jsou s ním v místnosti, do sousední místnosti žluté barvy dle svého výběru. Pokud žádná žlutá místnost s Maxovou místností nesousedí, karta nemá žádný efekt.

Sarah: Vymění ne-modrou místnost, ve které stojí, za Prázdnou místnost ze své zásoby. Pokud takovou místnost už v zásobě nemá, pak karta nemá žádný efekt.

Bruce: Postrčí všechny postavy, které jsou s ním v místnosti, do sousední místnosti žluté barvy dle svého výběru. Pokud žádná žlutá místnost s Bruceovou místností nesousedí, karta nemá žádný efekt.

Alice: Karta je bez efektu.