«Итак! Вы находитесь в центре комплекса. Пожалуйста, постарайтесь обойтись без насилия!»

Комната, в которой появляются заключенные в начале игры. В этой комнате из действий доступны только «Посмотреть» и «Перейти». Эту комнату нельзя сдвинуть, она всегда должна оставаться в центре комплекса.

«Если вы собрались все вместе, то победа близка! Идите навстречу свету, и мы встретимся с вами на сцене. Теперь вы знамениты!»

Выход. Чтобы победить, все заключенные должны стоять в этой комнате и выдвинуть ее за пределы комплекса.

«Поздравляю, вы уже прошли половину пути!»

Эта комната обязательно используется в режиме Кооперации.

Когда персонаж входит в эту комнату, она активируется. Замените ее на пустую комнату. Вы не можете покинуть комплекс, пока не активируете эту комнату.

«Вставь патрон, раскрути барабан и нажми на курок!»

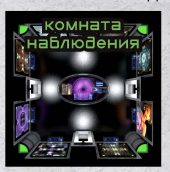
После открытия положите в комнату 6 фишек рулетки лицевой стороной вниз. Когда персонаж входит в комнату, все персонажи в ней берут по 1 жетону рулетки (начиная с только что вошедшего персонажа). Тот, кто вытащил жетон с черепом уничтожается, а фишки рулетки перемешиваются и заново выкладываются.

Когда комната открылась, поместите в нее Раптора. Когда персонаж (игрок или робот) заходит в комнату занятую раптором применяется эффект:

- если прибывший из голубой или красной комнаты, раптор остается в комнате и уничтожает его
- если прибывший из зеленой или желтой комнаты, раптор убегает в нее и уничтожает там всех персонажей

«Отлично, пустая комната! Наслаждайтесь тишиной!»

У этой комнаты нет никакого эффекта.



«Здесь повсюду камеры! Самое время заглянуть в одну из комнат!»

Втайне посмотрите на любую скрытую комнату и затем положите ее на место.

«Осторожно, эта комната трясется! Она движется!»

При входе в эту комнату поменяйте ее местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе со всеми стоящими на ней персонажами). Если все комнаты уже открыты, ничего не происходит.

«Поразительно, молекулярный телепорт!.. Но как он работает?»

Мгновенно переместите своего персонажа на другой открытый тоннель (если такой есть).

Если в комплексе открыто три тоннеля, игрок выбирает, в какой тоннель он переместит своего персонажа.

Если персонажа выталкнут или приведут в тоннель, когда в комплексе открыто еще два тоннеля, игрок выбирает, в какой тоннель он переместит своего персонажа.

«Превосходно! Повсюду рычаги и механизмы!»

Сдвиньте в выбранном направлении любой ряд или столбец комплекса (кроме ряда и столбца с Центральной комнатой). Сдвиньте каждую комнату этого ряда на одну клетку, подобно выполнению действия «Управлять» (стр. 4).

«Как приятно видеть вас целыми и невредимыми!»

Если персонаж входит в Комнату воскрешения, и при этом один или несколько персонажей мертвы, комната активируется. Если до этого не умер ни один персонаж, ничего не происходит. При активации Комнаты воскрешения верните всех умерших персонажей на Центральную комнату. Переверните их жетоны на счетчике раундов на сторону без черепа. После этого уничтожьте Комнату воскрешения, заменив ее на пустую комнату.

Начиная со следующего раунда все воскрешенные персонажи могут планировать свои действия.

- *Сброшенные жетоны адреналина не восстанавливаются.*
- ***Режим Подозрения:** роль персонажа сохраняется и после воскрешения.*

«Ваш новый лучший друг ждет вас с распростертыми объятьями...»

Каждый раз, когда персонаж входит в эту комнату, выполните два действия:

- Поставьте робота в эту комнату.

Внимание! Если открыты оба Зала роботов, и персонаж вошел в один из них, поставьте робота в Зал роботов, если в запасе еще остались роботы.

- Отдайте приказ любому роботу в комплексе (независимо от того, где он находится). Роботы могут только перейти или толкнуть.

«Удалось увидеть что-то интересное?»

Посмотрите 2 прилегающие комнаты.

«Пора решить этот КУБИК РУБИКА»

Поменяйте местами 2 любые соседние комнаты (кроме открытых голубых комнат).

«Потерялись? Я дам вам подсказку»

Когда из этой комнаты выходит последний персонаж, он выполняет эффект трансформации (стр. 2). **Дополнительный эффект для режимов «План побега» и «Головоломка»:** как только персонаж заходит в загадочную комнату, он берет карту подсказки или карту условия. В дальнейшем при входе в эту комнату новая карта не берется.

«В комплексе нет врачей, но в этой комнате есть все необходимое»

Возьмите обратно свой жетон адреналина ИЛИ одно из сброшенных действий (если вы потеряли его от какого-либо эффекта). Заметьте, что если вы используете жетон адреналина для перехода в Процедурный кабинет, то можете сразу получить его обратно.

«На исходную позицию! Хватит медлить!»

Переместите своего персонажа на Центральную комнату.

«Надеюсь, друзья не оставят тебя в этой камере одного!»

Вы можете выйти из этой комнаты в соседнюю комнату, только если там стоит другой персонаж, или если это Центральная комната.

ХАРДКОР

Примечание:

- *Если в соседней комнате стоит робот, вы можете выйти к нему из тюремной камеры.*

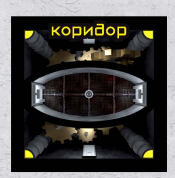
«Что мне нравится в этой комнате? Освежающая прохлада!»

Стоя в этой комнате, вы можете запланировать только одно действие и не можете запланировать адреналин.

Режим Подозрения: охранники, начавшие ход в этой комнате, тоже выполняют только одно действие за раунд.

«Темная комната! Она идеально подходит для развития осязания!»

Пока вы стоите в этой комнате, вы не можете использовать действие «Посмотреть».



«Всего два выхода. По-моему, выбор очевиден!»

Когда персонаж входит в эту комнату, поверните ее таким образом, чтобы вход в коридор прикасался к комнате, из которой пришел этот персонаж. У коридора всего 2 выхода. Стоящие в коридоре персонажи могут смотреть, переходить, толкать и выполнять особые действия только в этих двух направлениях.

ХАРДКОР

Примечания:

- *Если персонажа позвали в коридор, комната поворачивается в направлении, откуда он пришел.*
- *Правила действия коридора распространяются и на роботов.*
- *Все четыре комнаты вокруг коридора считаются соседними, независимо от его направления. Например, Брюс может копировать особое действие персонажа из коридора, если он стоит в одной из четырех соседних комнат, даже если коридор не направлен к нему.*

«Только посмотри на себя! Ты выглядишь неважно...»

Сбросьте жетон адреналина и оставшиеся запланированные действия. На этом ваш ход заканчивается. Начиная со следующей фазы планирования вы продолжаете играть как обычно.

Примечания:

- *Если вы уже использовали адреналин, и это было вашим последним действием, ничего не происходит.*
- *Франк может восстановить адреналин своим особым действием.*
- ***Примечание о действии паранойи:** персонаж в состоянии паранойи теряет жетон адреналина, но продолжает выполнять действия.*
- *Действует на раскрытых охранников.*

«Удивительно, весь комплекс начинает двигаться сам по себе».

Возьмите карту событий и выполните ее эффект. Если эффект выбирает целью одного или несколько конкретных персонажей (например, карта «Наказание»), вместо них целью становится ваш персонаж.

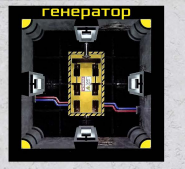
- *Если карта требует взять еще одну карту, возьмите ее и выполните ее эффект.*
- ***Примечание о картах безумия:** используйте их только на безумном уровне сложности режима Кооперации, или если все игроки согласятся их использовать.*

«Связь прервалась. Пожалуйста, дождитесь ее восстановления».

Пока в этой комнате стоит персонаж, игроки не могут обмениваться никакой информацией.

«Пришло время немного усложнить ситуацию. Эта игра стала слишком простой.»

Если возможно, поменяйте местами 1 соседнюю комнату, кроме голубой, на любую красную или желтую. Обе комнаты не могут быть занятыми.



«Я предупреждал вас не трогать эти рычаги...»

Пока эта комната занята, эффекты зелёных комнат не срабатывают.

«А может начнем сначала?»

Закройте все незанятые и незаблокированные (без жетона "Проход закрыт") комнаты. *Игроки могут использовать жетоны-памятки чтобы отметить 1 закрытую комнату.*

«Ну куда же вы так спешите?..»

Если это возможно, передвиньте в эту комнату персонажа из соседней комнаты. Этот персонаж не выполняет эффект Ложного выхода.

«Эта комната настолько поразительна, что в ней хочется остаться навсегда...»

Стоя в этой комнате, вы не можете запланировать действие «ПЕРЕЙТИ». Из этой комнаты можно выйти только при помощи адреналина, особого действия или других персонажей. **Макс может ПЕРЕНЕСТИ**, и **Дженифер может ПОЗВАТЬ** из этой комнаты, а **Сара может ОТКЛЮЧИТЬ** эту комнату. Раскрывшие свои роли охранники не планируют свои действия, поэтому эта комната на них не работает.

«Кислотная баня! Одной в ней хорошо, но вдвоем — лучше!»

Как только в эту комнату заходит второй персонаж, стоящий в этой комнате персонаж умирает.

«Мне нравится твой подход! Активирована смертельная ловушка! 5, 4, 3...»

Если следующим действием вы не выходите из этой комнаты, вы умираете.

«Задержи дыхание, вода прибывает! На твоем месте я бы постаралась отсюда уйти!»

После открытия эта комната закрывается и становится недоступной до конца игры. Положите на нее жетон «Проход закрыт». Если в следующем раунде после выполнения второго действия ваш персонаж останется в этой комнате, он умирает.

«Моя любимая комната! На 2-й сезон вас ждать не будем!»

Как только персонаж заходит в эту комнату, он сразу умирает.

«Постойте! Кажется, стена двинулась! *ШМЯК!*»

Как только персонаж выходит из этой комнаты, или робот входит в нее, она становится недоступной и убивает всех, кто в ней стоял. После этого положите на Мясорубку жетон «Проход закрыт».

ХАРДКОР

Роботы умирают при входе в любую красную комнату.

В состав игры входят 4 жетона «Проход закрыт». Если Затопленная комната или Мясорубка становятся недоступны, положите на них жетон «Проход закрыт». Он остается на этих комнатах до конца игры.

Только Эммет может снять эти жетоны своим особым действием (стр.12).

«Глупцы. Вы думали, что это всего лишь игра?»

При входе в эту комнату смешайте все свои жетоны действий (включая уже сыгранные) и сложите их в стопку рубашкой вверх. Вместо своего хода возьмите верхний жетон из стопки и выполните его действие.

Паранойя заканчивается в начале следующего раунда, если в стопке больше не осталось жетонов, или если вы вышли из Комнаты паранойи. Таким образом, если вы первым действием вышли из Комнаты паранойи, вторым действием вы должны взять случайное действие из стопки и разыграть его.

Если после первого действия в стопке действий не осталось жетонов, вторым действием вы ничего не делаете.

- ***Пояснение о действии адреналина:** если до входа в Комнату паранойи вы запланировали адреналин, то во время розыгрыша адреналина вы можете выбрать любое действие.*
- *Действует на раскрытых охранников.*
- *Если вы потеряли жетоны из-за действия карты события, не замешивайте их в стопку.*

«Чудесно! Комната вашей мечты!.. По крайней мере, она создает такое впечатление...»

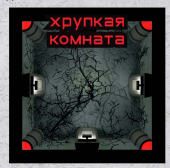
Когда персонаж входит в Комнату иллюзий, поменяйте ее с любой скрытой комнатой в комплексе, переместите своего персонажа на новую комнату и откройте ее. Если в комплексе не осталось скрытых комнат, ничего не происходит.

«К сожалению, наш эфир подходит к концу. Поторопитесь!»

Если персонаж входит в эту комнату до начала последнего раунда, счетчик раундов уменьшается на 1: все жетоны персонажей на счетчике раундов сдвигаются на 1 деление вправо без изменения порядка хода. Если персонаж входит в эту комнату во время последнего раунда, он умирает, и счетчик раундов не уменьшается. В обоих случаях после этого уничтожьте Ускоритель, заменив его на пустую комнату.

«Интересно, для чего здесь нужны все эти лазеры?..»

Эта комната безопасна, пока не будет открыта 25-я комната. Если 25-я комната открыта, эта комната действует как Комната смерти, мгновенно убивая всех, кто в ней находится.



«Кажется, строителям не дали времени закончить свою работу...»

Если эта комната сдвигается, она разрушается и становится недоступной (положите на нее жетон «Проход закрыт»). Все стоящие в ней персонажи умирают. Заметьте, что она не разрушается при использовании Комнаты взлома и особого действия Кевина.