

Правила настольной игры «Комната 25» (Room-25)

Автор игры: Франсуа Рузе (François Rouzé)

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 1-6 участников от 10 лет

Беги – выживай – спасайся!

В недалёком будущем авторы реалити-шоу под названием «Комната 25» готовы пуститься во все тяжкие, лишь бы поднять рейтинг своей передачи и шокировать зрителей. Участники шоу заперты в Доме, в каждой из 25 комнат которого их ждут опасности и неожиданности. Им нужно будет сплотиться перед лицом опасности, поскорее найти комнату 25 и вместе сбежать! Но иногда охранники прикидываются «своими», пытаясь любыми способами помешать участникам шоу спастись...

«Приветствую вас, дорогие участники! Вы были выбраны министерством Развлечений для участия в легендарном шоу! Наблюдая за каждым вашим шагом на пути к спасению от смертельных опасностей нашего Дома, миллионы людей по всему миру будут восхищаться вами! Время ограничено! Начнём! И не забывайте улыбаться – вас снимает скрытая камера!».

Компоненты

- 32 тайла комнат
- 1 двустороннее игровое поле:
сторона 8 раундов
сторона 10 раундов
- 6 тайлов ролей: 2 охранника и 4 заключённых
- 6 жетонов контроля

Для каждого персонажа:

- 1 фигурка
- 4 жетона действия
- 1 жетон-напоминалка
- 1 маркер хода
- 1 лист персонажа

Подготовка к игре

«Дорогие участники! Вот ваша минута славы: расскажите немного о себе!»

Каждый игрок выбирает себе персонажа (персонажи не обладают особыми способностями, так что для игры разницы между ними нет) и берёт соответствующие предметы:

- 1 фигурку
- 4 жетона действия (Передвинуться, Заглянуть, Толкнуть, Контролировать)
- 1 маркер хода
- 1 жетон-напоминалка

- 1 лист персонажа

Расположите игровое поле вверх той стороной, на которой вы решили играть:

- режим Подозрения, Соревнования или Команд: сторона 10 раундов
- режим Кооперации или Одиночный режим: сторона 8 раундов

Игрок, последним смотревший реалити-шоу, начинает игру.

Маркер хода последнего игрока (сидящего справа от первого игрока) кладётся на деление -10/-8 игрового поля. Затем все игроки в направлении против часовой стрелки по очереди кладут свои жетоны слева от предыдущих. Таким образом, жетон первого игрока оказывается первым в ряду.

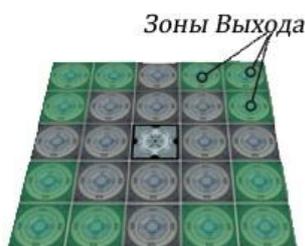
Строим Дом

Игровое поле представляет собой Дом, в котором 25 комнат. Вне зависимости от того, на какой стороне поля вы играете, придерживайтесь следующих правил подготовки этого поля.

- Выберите план Дома, в зависимости от желаемого уровня сложности игры (варианты плана смотрите в конце правил). Возьмите 25 соответствующих тайлов комнат.
- Расположите Центральную комнату в середине стола.
- Отложите в сторону комнату Наблюдения и Комнату 25.
- Перемешайте остальные 22 тайла комнат и 12 из них разложите рубашкой вверх, как показано на рисунке.



- К оставшимся 10 комнатам добавьте комнату Наблюдения и Комнату 25, перемешайте их и взакрытую разложите их на поле по краям, чтобы получился квадрат 5x5. Таким образом, в начале игры Комната 25 лежит рубашкой вверх в одной из Зон Выхода – угловых зон поля.



Начальная подсказка

У всех игроков есть начальная подсказка. Во время первого хода перед фазой Программирования каждый игрок может подсмотреть один из тайлов комнат, находящихся рядом с Центральной комнатой (комнаты, расположенные по диагонали от неё, не считаются). Игрок смотрит на тайл и кладёт его обратной рубашкой вверх.

Внимание: вне зависимости от выбранного режима игры каждый игрок может посмотреть только один тайл.

Ход игры

В зависимости от выбранного режима, игра будет проходить либо в 8, либо в 10 раундов. Каждый раунд состоит из трёх фаз:

- **Программирование** (каждый игрок выбирает два действия)
- **Действие** (игроки по очереди сначала осуществляют своё первое действие, потом – второе)
- **Отсчёт** (передвигается маркер хода, меняется порядок хода)

1. Программирование

Каждый игрок выбирает два действия, которые он помещает в соответствующие деления на листе своего персонажа лицевой стороной вниз. Расположение влияет на порядок выполнения действий: действие, расположенное выше, будет выполнено раньше.

Два оставшихся действия отложите в сторону, чтобы они вам не мешали.

Примечание: поскольку выбор игрока тайный, все выбирают свои действия одновременно. Игрок может запрограммировать своего персонажа только на одно действие. Для этого нужно положить жетон между ячейками программирования. Во время фазы Действия такой игрок может выбрать, разыграть ли жетон в первом круге или во втором (см. ниже).

2. Действие



- Каждый игрок открывает своё первое действие (то, что расположено выше) и разыгрывает его.
- Затем следующий игрок делает то же самое – и так до тех пор, пока все игроки не разыграют свои первые действия.
- Каждый участник разыгрывает своё второе действие по тому же алгоритму, что и первое.

Все запрограммированные действия обязательно должны быть выполнены, даже если это навредит игроку.

Если действие не может быть выполнено (например, запрограммировано действие «Толкнуть», а персонаж находится один в комнате), то игрок его теряет.

3. Отсчёт

Когда все действия разыграны, раунд завершается:

- Игроки забирают назад свои жетоны действия (действия могут повторяться в разных раундах).
- Первый игрок теперь будет последним (его маркер хода передвигается в конец ряда на игровом поле, показывая обратный отсчёт раундов – оставшегося времени), а его сосед слева становится новым первым игроком.
- Громко объявите число оставшихся раундов!



Сбежать из Дома

Чтобы сбежать из Дома персонажи должны:

- Найти комнату 25
- Оказаться в ней
- Передвинуть её к одной из Зон выхода (см. с.2)
- Использовать действие Контроля, чтобы передвинуть комнату 25 за пределы Дома в тот момент, когда все участники находятся в ней. Сбежать из Дома в одиночку невозможно!

Примечание: Вне зависимости от выбранного режима игры участники могут передвинуть комнату за пределы Дома, даже если их соперники (охранники) также находятся в ней.

Тревога!

«Просто потрясающе! Вы нашли выход!

Ускорим обратный отсчёт! До разгерметизации осталось всего 5 раундов!».

При игре в режиме Подозрения, Соревнования или Команд (10 раундов), если персонаж заходит в Комнату 25 в одном из первых 5 раундов, включается сигнал тревоги!

Немедленно передвиньте все маркеры хода персонажей так, чтобы маркер последнего игрока находился на -5 делении игрового поля.



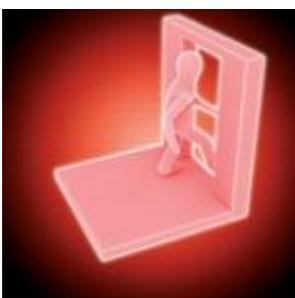
Описания действий

Важно: соседние комнаты – это все комнаты рядом с комнатой игрока, кроме тех, что расположены по диагонали от неё.



Заглянуть

Выберите одну из соседних комнат и загляните в неё (посмотрите тайл и положите его обратной стороной вниз). Вы можете давать другим игрокам подсказки относительно уровня опасности в комнате, но запрещено показывать им тайл или говорить название комнаты.



Передвинуться

Передвиньте своего персонажа в соседнюю комнату. Если комната была закрыта, оказавшись внутри, вы её открываете. Тайл переворачивается лицевой стороной вверх и остаётся открытым до конца игры.

Немедленно примените эффект комнаты, в которую вошли (см. далее). Эффект комнаты применяется каждый раз, когда в неё заходит персонаж.



Толкнуть

Передвиньте персонажа, находящегося в одной комнате с вами, в соседнюю комнату.

Ваш персонаж остаётся на месте, а тот, кого вы толкнули, испытывает на себе эффект комнаты, где он оказался. Если комната была закрыта, она открывается.

Исключение: нельзя вытолкнуть персонажа из Центральной Комнаты, но толкнуть персонажа в Центральную Комнату можно.



Контролировать

Передвиньте ряд комнат, в котором расположена комната с вашим персонажем по горизонтали или вертикали. Весь ряд смещается на одну комнату в выбранном вами направлении. Все находящиеся в комнатах персонажи перемещаются вместе с ними.

Комната в конце ряда, оказавшаяся за пределами Дома, перемещается в противоположный конец передвинутого ряда (см. ниже).



После этого возьмите жетон контроля и поместите напротив ряда, который только что передвинули, так, чтобы стрелка указывала направление перемещения.



Первое исключение: Центральную комнату нельзя двигать, она всегда остаётся в середине Дома. Таким образом, невозможно подвинуть средний ряд, частью которого она является.

Второе исключение: В течение раунда ряд можно двигать несколько раз, но только в одном и том же направлении.

Жетоны-напоминалки



У каждого игрока есть жетон-напоминалка, который он может использовать в любой момент во время своего хода в дополнение к своим действиям. Этот жетон можно положить на одну из закрытых комнат в качестве напоминания. Как только комната открывается, игрок забирает жетон и может снова его использовать.

Режимы игры

«Комната 25 – игра для всех! Мы угодим даже самым взыскательным! Выберите свой режим!».

В игре есть 5 режимов:

- режим **Подозрения** (4-6 игроков)
- режим **Кооперации** (2-6 игроков)
- режим **Соревнования** (2-3 игрока)
- режим **Команд** (4-6 игроков)
- **Одиночный режим** (1 игрок)

Во всех режимах цель заключённых – сбежать из Дома, прежде чем истечёт отведённое на это время.

Режим Подозрения

- от 4 игроков
- игровое поле: сторона 10 раундов

«Дорогие участники! Вас заперли в опаснейшем лабиринте! Ваша задача – выбраться из него. Но это ещё не всё. С вами наши лучшие охранники, которые не дадут вам сбежать. Здорово, правда?».

Цель

Все заключённые должны добраться до Комнаты 25 и передвинуть её за пределы Дома. Охранники обязаны любыми средствами помешать заключённым сбежать! Даже если без жертв не обойдётся!

Ход игры

Игра проходит по вышеизложенным правилам, но с некоторыми изменениями:

Распределение ролей:

охранники и заключённые



В игре для **4 игроков**: перемешайте 4 тайла заключённых и 1 тайл охранника.

В игре для **5-6 игроков**: перемешайте 4 тайла заключённых и 2 тайла охранника.

Примечание: в случае игры вчетвером или впятером один тайл остаётся лишним, благодаря чему неизвестно, сколько охранников и сколько заключённых в игре. В игре вчетвером охранников может совсем не быть.

Раздайте каждому по тайлу роли. Все смотрят на свои тайлы и кладут их перед собой рубашкой вверх. Лишний тайл (если он остаётся) убирается в коробку (смотреть на него нельзя).

Разоблачение охранника

Охранник может раскрыть свою роль в любой момент игры. Если он сделал это, то со следующего же раунда он не программирует свои действия. Он выбирает действие непосредственно перед ходом, сразу кладёт жетон и выполняет это действие. Второе его действие должно отличаться от первого.

Разоблачение заключённых

Заключённые не имеют права открывать свои роли во время игры, за исключением особых случаев, описанных ниже.

Сорвать маску

В любой момент игры, если абсолютное большинство персонажей находится в Комнате 25, оставшиеся игроки должны немедленно раскрыть свои роли.

Условия победы**Заключённые побеждают:**

- Если все заключённые, находясь в Комнате 25, передвинули её за пределы Дома до завершения обратного отсчёта
- Если только один заключённый был убит или не добрался до Комнаты 25 вовремя, остальные могут сбежать, но только в самом последнем раунде.

Охранники побеждают:

- Если было убито 2 и более заключённых.
- Если заключённые не сбежали до завершения обратного отсчёта.

Смерть персонажа

Если персонажа убили, он все равно не раскрывает своей роли.

Если убили второго персонажа, первый убитый обязан раскрыть свою роль:

- Если первый убитый оказался охранником, то игра продолжается.
- Если первый убитый оказался заключённым, то второй раскрывает свою роль:
- Если второй убитый оказался охранником, то игра продолжается.
- Если второй убитый оказался заключённым, то игра заканчивается победой охранников.

Режим Команд

- 4 или 6 игроков

- игровое поле: сторона 10 раундов

«Дорогие участники! Вас выбрали для командного столкновения! Возможно всё!».

Цель

Игроки делятся на команды, каждый игрок берёт себе роль заключённого.

Побеждает команда, которой первой удастся сбежать из Дома или устранить соперников!

Подготовка

в игре **для 4 игроков**: участники одной команды выбирают двух персонажей по правилам, описанным в разделе «Кооперативная игра».

в игре **для 6 игроков**: участники одной команды выбирают трёх персонажей с разными формами подставки (в каждой команде должен быть 1 персонаж с круглой подставкой, 1 с квадратной, 1 с крестообразной).

Участники каждой команды садятся за стол через одного – А1, Б1, А2, Б2, А3, Б3.

Ход игры

Игра проходит по базовым правилам.

Перед началом игры нужно договориться, имеют ли право игроки одной команды общаться между собой, и если да, то каким образом.

Условия победы

Первая команда, сбежавшая из Дома полным составом, побеждает.

Если одного персонажа убили, то его коллеги по команде смогут сбежать только во время последнего раунда.

Если до завершения обратного отсчёта ни одной команде не удалось сбежать, побеждает та из них, чьих персонажей больше в Комнате 25.

Режим Кооперации

- 2-6 игроков

- игровое поле: сторона 8 раундов

«Дорогие участники, вы решили “держаться вместе”, с чем вас и поздравляю! В качестве подарка получите 20% скидки на отведённое вам время!».

Цель

Все участники играют вместе, в игре нет охранников.

Но у вас будет всего 8 раундов, чтобы найти Комнату 25 и передвинуть её за пределы Дома.

Подготовка**Для 2-3 игроков**

Каждый игрок получает двух персонажей («дуэт»):

- Учёный и Зануда
- Пацан и Фифа
- Громила и Малышка

У фигурок одного «дуэта» одинаковая форма подставки (круглая, квадратная, крестообразная).

Выберите первого игрока, а затем разложите маркеры хода, как указано на странице 2, но сделайте это так, чтобы персонажи одного игрока не ходили сразу друг за другом.

Для 4-6 игроков

Подготовьтесь к игре, как описано в правилах на стр. 2.

Ход игры

Игра проходит по базовым правилам, каждый участник играет за своего персонажа и не зависит от остальных.

Условия победы

Полная победа достигается, если все игроки оказались в Комнате 25 и сбежали из Дома до завершения отсчёта.

Частичная победа достигается, если убили только одного персонажа.

Как только убивают второго персонажа, игра считается проигранной.

Режим Соревнования

- 2-3 игрока

- игровое поле: сторона 10 раундов

«Дорогие участники! Наши охранники отдыхают! Вам предоставляется уникальная возможность побороться друг с другом! Спаситесь в одиночку! Станьте героем!».

Цель

Каждый герой берет себе двух заключённых. Охранников в игре нет.

Участники играют друг против друга. Тот, чьи двое персонажей спаслись первыми или уничтожили соперников, побеждает!

Подготовка

Проведите подготовку по правилам режима кооперации для 2-3 игроков.

Условия победы**Игрок побеждает...**

- если два его персонажа сбежали первыми.

- если два его персонажа – единственные выжившие.
- если один из его персонажей убит, то второй может сбежать только в последнем раунде.

Одиночный режим

- 1 игрок
- игровое поле: сторона 8 раундов

«Дорогие участники! У вас развился коллективный разум! Четыре человека – один мозг!».

Цель

Играйте четырьмя заключёнными, не программируя действий, а используя тайлы сразу же. Сбегите из Дома до конца 8 раунда.

Условия победы

Если все заключённые, находясь в Комнате 25, сбежали из Дома до конца 8 раунда, вы выигрываете.

Если убивают хотя бы одного заключённого, вы проигрываете. Если заключённым не удалось сбежать до конца 8 раунда, вы проигрываете.

Описание комнат

Цветовой шифр комнат: зелёный – безопасно, жёлтый – неприятности, красный – смертельная опасность.



Центральная комната

«Отлично! Вы в центре дома! Извините, никакой агрессии».

Это комната, в которой все заключённые начинают игру. Находясь здесь, вы можете выбрать только действия Заглянуть и Передвинуться. Двигать (Контролировать) эту комнату запрещено, она остаётся в центре Дома на протяжении всей игры.



Комната 25

«Если вы здесь не один, вы близки к победе! Идите на свет – и добро пожаловать на сцену! Теперь вы знаменитость!».

Это комната выхода. Когда в ней собираются все заключённые, один из них должен передвинуть её к выходу, используя действие Контролировать.



Водоворот

«Вас унесло к началу! Придётся поторопиться!».

Переместите фигурку персонажа в центральную комнату.



Комната Наблюдения

«О, видеонаблюдение! Пришло время действовать!».

Посмотрите один из закрытых тайлов комнат и положите его обратно лицевой стороной вниз. Никому не показывайте тайл.



Ловушка

«Ну, молодчина! Вы только что активировали смертельный капкан! 5...4...3...».

Следующим действием покиньте комнату, иначе вас убьют.



Ходячая комната

«Держись, она шевелится! Она вот-вот пойдёт!».

Поместите персонажа в комнату после её открытия. Затем возьмите комнату вместе с персонажем и поменяйте её местами с любой закрытой комнатой. Если все комнаты открыты, эффект Ходячей комнаты не применяется.



Комната Контроля

«То что надо! Рычаги и механизмы! А тебе идут грязные руки!».

Передвиньте любой ряд комнат (кроме среднего) в любом направлении по вашему выбору (как при совершении действия Контролировать).



Комната-Близняшка

«Невероятно! Потрясающе! Телепорт! Эээ... а он работает?».

Если вторая комната-Близняшка уже открыта, то переместите персонажа в неё. Если нет, ничего не происходит.



Пустая комната

«Отлично! Пустая комната! Можно расслабиться...».

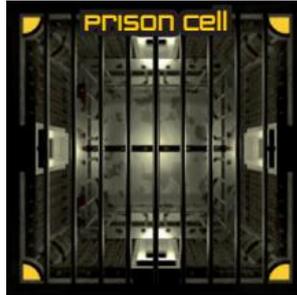
Это просто пустая комната, здесь ничего не происходит.



Комната Смерти

«О, это моя любимая! Кажется, второй сезон вам не светит...».

Оказавшись в этой комнате, ваш персонаж мгновенно умирает.



Тюрьма

«Вас заперли! Зовите на помощь друзей!».

Выбраться из комнаты можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она находится по соседству.



Комната иллюзий

«Восхитительно! Это комната вашей мечты... Ну, или вам показалось!».

Сразу же поменяйте комнату Иллюзий местами с любой закрытой комнатой. Откройте новую комнату, поместите в неё персонажа и примените её эффект. Перемещённая комната Иллюзий остаётся открытой до конца игры. Если все комнаты уже открыты, то её эффект не применяется.



Затопленная комната

«Задержи дыхание, вода прибывает! Я бы на твоём месте делал ноги отсюда!».

Как только персонаж заходит в эту комнату, она закрывается изнутри. Никто не может войти в неё до конца игры. Если после второго действия следующего раунда персонаж из неё не вышел, он умирает.



Кислотная баня

«Хорошо попариться в кислотной баньке! А вдвоём – ещё лучше!».

Как только двое персонажей оказываются в этой комнате, тот из них, кто зашёл первым, умирает.



Морозилка

«Что я больше всего люблю в морозилках? Правильно: морозную свежесть!».

Находясь в этой комнате, можно запрограммировать только одно действие во время фазы Программирования.



Тёмная комната

«Чудесная тёмная комната! Развивайте осязание! Если успеете, конечно...».

Находясь в этой комнате, вы не можете совершать действие Заглянуть.

План Дома

Посмотрите на списки ниже. Помимо Центральной комнаты и Комнаты 25, возьмите 23 комнаты в соответствии с выбранным режимом сложности, а затем постройте из них Дом (см. раздел «Строим Дом»).

Всего доступно:

- 8 Пустых комнат
- 2 Тёмные комнаты
- 2 Морозилки
- 2 Ловушки
- 2 Затопленные комнаты
- 2 Кислотные Бани
- 2 Водоворота
- 2 Комнаты Смерти
- 2 Тюрьмы
- 2 Комнаты-Близняшки
- 1 Комната Наблюдения
- 1 Комната Контроля
- 1 Комната Иллюзий
- 1 Ходячая комната
- 1 Центральная комната
- 1 Комната 25

Для продвинутых игроков: чтобы усложнить игру и сделать её ещё интереснее, вы можете выбрать для себя план Дома без жетонов-напоминалок.

Примечание: Не рекомендуется играть с двумя Водоворотами и двумя комнатами Смерти одновременно.

Новичок



Эксперт: режим Соревнования



Эксперт: режим Подозрения

