

ROOM-25

VIP

«Шановні учасники, Міністерство розваг обрало вас для нової версії нашого чудового шоу!

Сьогодні ввечері ми запросили особливу зірку, VIP-в'язня, який повинен вибратися живим із комплексу. Подбайте про нього, бо якщо він загине, охоронці переможуть. Як завжди, будьте обережні, не йдіть наосліп і не наражайте VIP-в'язня на небезпеку.

Час розпочати видовище!

Не розчаруйте глядачів та гарно розважте їх під час цього нового випробування!»

» КОМПОНЕНТИ

- 40 протекторів для тайлів кімнат
- 1 жетон VIP
- 5 тайлів кімнат
- 2 пусті кімнати
- 6 жетонів рулетки

Режим гри: ПІДОЗРА з VIP

Це варіант для режиму ПІДОЗРИ на 4-8 гравців. Особливість даного варіанту в тому, що один із гравців грає за VIP і починає гру відкрито.

» Мета режиму

VIP повинен дістатися до Кімнати 25 і втекти разом із рештою в'язнів.

Якщо VIP загине, **ОХОРОНЦІ** негайно виграють.

Увага! Якщо ви граєте з Кімнатою відродження, гра не зупиняється, оскільки є шанс, що VIP-в'язень повернеться до гри.

» Приготування до гри

Підготуйте ролі відповідно до правил режиму ПІДОЗРИ, але перед роздачею жетонів ролей, 1 з них необхідно замінити на жетон VIP.

- » Гравець, який отримав жетон VIP, розкриває його, перш ніж гравці почнуть перший етап планування дій.
- » VIP скидає свій жетон адреналіну.
- » VIP може відновити жетон адреналіну, якщо VIP — Франк, він використовує свою особливу дію.

» Хід гри

Гра відбувається за правилами основної гри, але з урахуванням додаткових правил (див. нижче).

» Пересування VIP-в'язня

VIP поспіхом шукає вихід і не підозрює про небезпеку, вірячи у свою вдачу.

- » VIP, як і відкритий охоронець, не планує своїх дій.
- » VIP повинен рухатися **принаймні один раз за раунд** (якщо він не знаходиться в Кімнаті 25).
- » Якщо VIP не рухався до кінця поточного раунду, **ОХОРОНЦІ** негайно перемагають (якщо VIP не знаходиться в Кімнаті 25).

Кожна з таких ситуацій виконує вимогу обов'язкового руху:

- VIP перейшов за допомогою дії.
- VIP був виштовхнутий в іншу кімнату.
- Успішна дія перенесення (коли VIP переноситься або коли хтось переносить його).
- Успішна дія поклику виконана на VIP (Дженніфер).
- Руйнування кімнати в якій є VIP.

» Умови перемоги

В'ЯЗНІ перемагають, якщо:

- VIP досягає Кімнати 25 і тікає з іншими в'язнями.

ОХОРОНЦІ виграють, якщо:

- VIP загинув.

НОВІ КІМНАТИ

Зелені = безпечні



«Вдалося побачити щось цікаве?»

Таємно подивіться на 2 прилеглі кімнати.

Жовті = перешкоди



«Настав час трохи ускладнити ситуацію. Ця гра стала занадто простою.»

Якщо можливо, поміняйте місцями одну сусідню кімнату, крім блакитної, на будь-яку червону або жовту. Обидві кімнати не можуть бути зайнятими.



«Ми попереджали вас не чіпати ці важелі...»

Поки ця кімната зайнята, ефекти зелених кімнат не спрацьовують.



«А може почнемо спочатку?»

Закрийте всі незайняті та незаблоковані (без жетона "Прохід закритий") кімнати.

Гравці можуть використати жетони-пам'ятки, щоб відзначити 1 закриту кімнату.

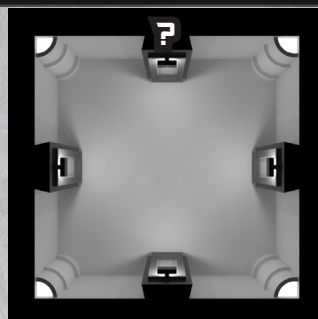
Червоні = небезпечні



«Всього один до шести, обожнюю цю гру!»

Після відкриття покладіть у кімнату 6 фішок рулетки долілиць. Коли персонаж входить до кімнати, усі персонажі в ній беруть по 1 жетону рулетки (починаючи з персонажа, що щойно увійшов). Той, хто витягнув жетон із черепом, вмирає, а фішки рулетки перемішуються та знову викладаються в кімнату долілиць.

Вільні кімнати



«Дайте волю своїй уяві!»

Скопіюйте іншу чи створіть свою власну кімнату!