

ROOM-25

RUN-SURVIVE-ESCAPE

A nem túl távoli jövőben a Room 25 nevű valóságshow átlépi a jó ízlés határait, hogy növelje a nézettséget és sokkolja nézőit. A jelöltek egy 25 szobából álló, váratlan és veszélyes következményeket tartogató komplexumba záírók. Ahhoz, hogy megtalálják a 25-ös szobát és gyorsan megmeneküljenek, meg kell bízniuk egymásban és együtt kell működniük. Néha azonban öök szívárognak be a rabok közé és megpróbálják minden szükséges eszközzel megakadályozni őket a menekülésben...

□ **Helló kedves jelöltek! A Szórakoztatási Minisztérium Önöket választotta ki, hogy részt vegyenek ebben a fergeteges műsorban! Adásunkat világszerte sugározzuk HD minőségben, így Önök több millió nézőt fognak szórakoztatni azzal, hogy kimenekülnek a halálos csapdákat rejtő komplexumból! A menekülésre korlátozott idő áll rendelkezésükre! Kezdjük hát! És ne felejtsek el mosolyogni – a kamera forog!”**

ELŐKÉSZÜLETEK

„Jelöltek! Eljött az Önök 30 másodperces hírneve: Kik Önök és mivel foglalkoznak?”

→ Minden játékos választ egy karaktert (a karakterek között nincs különbség, nincsenek különleges jellemzőik) és elveszi a karakter játékelemeit:

- 1 figura
- 4 akciójelző (mozgás, megfigyelés, lökés, vezérlés)
- 1 sorrendjelző
- 1 emlékeztető jelző
- 1 karakterlap

→ A kiválasztott játéktípusnak megfelelően helyezük el a kétoldalú táblát:

• GYANAKVÁS, VERSENY vagy CSAPAT játékmódban: 10 fordulás oldal

• KOOPERÁCIÓ vagy SZÓLÓ játékmódban: 8 fordulás oldal

→ Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb nézett tévés valóságshow-t. Az utolsó játékos (a kezdőjátékostól jobbra ülő első játékos) sorrendjelzőjét a kétoldalú tábla -10/-8-as mezőjére

Egy fél-kooperatív játék 1-6 játékos részére

A Room 25 egy eredeti játék François Rouzétól, melyet olyan sci-fi mozifilmek ihlettek, mint A kocka, a Tron és A menekülő ember. A készítő a figurákat a műfaj filmjeiből meitve alkották meg. Illusztrációk és grafika: Daniel Balage és Camille Durand-Kriegel.

» JÁTÉKELEMEK

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• 32 szobalapka• 1 kétoldalú tábla:<ul style="list-style-type: none">• egy 8 fordulás” oldal• egy 10 fordulás” oldal• 6 szereplapka: 2 őrlapka és 4 rablapka• 6 vezérlésjelző | Minden karakter számára: <ul style="list-style-type: none">• 1 figura• 4 akciójelző• 1 emlékeztető jelző• 1 sorrendjelző• 1 karakterlap |
|---|--|

helyezzük. Ezután az óramutató járásával ellentétes irányba haladva minden játékos az utolsó játékos jelzőjétől balra elhelyezi sorrendjelzőjét. Így a sorban a kezdőjátékos jelzője lesz az első.

A komplexum felépítése

A tábla egy 25 szobából álló, négyzet alakú komplexum. A játékmódtól függetlenül a következők szerint állíthatjuk össze.

→ Válasszuk ki a komplexum összeállítását a játszani kívánt játékmód és nehézség alapján (lásd A komplexum összeállítását a szabályok végén).

→ A központi szobát helyezük az asztal közepére.

→ Tegyük félre a megfigyelőszobát és a 25-ös szobát.

→ A maradék 22 szobát keverjük meg és helyezzünk belőlük 12-t képpel lefelé.

→ Ezután a 10 kimaradt szobához adjuk hozzá a megfigyelőszobát és a 25-ös szobát, keverjük össze őket, és egy 5x5-ös négyzetet kialakítva alkossuk meg a táblát. A 25-ös szoba így már a játék elején a tábla egyik rejtett szélére kerül. Az utólag lehelyezett lapkák alkotják a kilépő zónákat.



Kilépő zónák



Kezdő segítség

Minden játékos kap egy kezdő segítséget. Az első forduló során az első programozási fázis előtt minden játékos titokban megnézi az egyik olyan szobát, amely szomszédos (átlós irányban nem) a központi szobával, majd képpel lefelé viaszteszi azt a helyére.

Figyelem: A játékmódtól függetlenül minden játékos csak EGY szobát nézhet meg.

A JÁTÉK MENETE

A játékmódtól függően egy játék 8 vagy 10 fordulóból állhat.

Minden forduló 3 különböző fázisból áll:

- **programozás** (minden játékos kiválaszt két akciót)
- **akció** (a játékosok sorrendben haladva végrehajtják első akciójukat, majd azután a másodikat)
- **visszaszámlálás** (mozgatnak egy sorrendjelzőt, megváltoztatva ezzel a forduló sorrendjét)

1. Programozás

Minden játékos kiválaszt két akciót, és képpel lefelé maga elé helyezi őket a karakterlapján arra kijelölt mezőkre.

Az akciók sorrendje fontos, mivel a felső akciót az alsó előtt hajtjuk végre.

A két megmaradt akciót a félreértések elkerülése végett félre kell tennünk.

Megjegyzés: Mivel a döntés titkos, a játékosok egyszerre választják ki akciójukat.

Egy játékos dönthet úgy is, hogy csak egy akciót programoz be. Ebben az esetben a programot a két programozó mező közé kell helyeznie. Az akciófázis során eldöntheti majd, hogy akcióját az első vagy a második akciófordulóban szeretné végrehajtani (lásd lentebb).

2. Akció

→ Az első játékos felfedi első akcióját (a felsőt), és azonnal végrehajtja.

→ Ezután a forduló sorrendjének megfelelően a többi játékos is így tesz, míg az összes játékos végre nem hajtotta az első akcióját.

→ A játékosok a második akciójukat is ugyanígy végrehajtják.

Minden beprogramozott akciót végre KELL hajtani, még ha az a játékos ellen is fordul.

Ha egy akciót nem lehet végrehajtani, az akció elveszik (ha például egy játékos lökés akciót programoz be, de egyedül van a szobában).

3. Visszaszámlálás

Ha minden akciót végrehajtottunk, a FORDULÓ VÉGET ÉR:

→ A játékosok minden akciójukat visszaveszik a kezükbe (az adott fordulóban használt akciók a következő fordulóban újra használhatóak lesznek).

→ A kezdőjátékosból utolsó játékos lesz; sorrendjelzőjét mozgassuk a kétoldali táblán lévő sor végére, elősegítve ezzel a visszaszámlálást. Az ő baloldali szomszédja lesz az új kezdőjátékos.

→ Hangosan jelentsük be a hátralévő fordulók számát.



MENEKÜLÉS A KOPLEXUMBÓL

Ahhoz, hogy a karakterek kimeneküljenek a komplexumból:

- meg kell találniuk a 25-ös szobát,
- el kell jutniuk oda,
- az egyik kilépő zónába kell mozgatniuk azt (lásd az 1. oldalt),
- majd használniuk kell a vezérlés akciót, amikor már az összes rab a 25-ös szobában van, hogy kimozgassák azt a komplexumból. Egyedül LEHETETLEN megmenekülni.

Megjegyzés: Játékmódtól függetlenül a rabok akkor is kimozgathatják a kijáratot a komplexumból, ha a szobában ellenfelek vannak (beleértve az öröket).

RIADÓ!

Nagyszerű! Megtalálták a kijáratot! Gyorsítsuk fel a visszaszámlálást! Csak 5 fordulójuk maradt a teljes nyomáscsökkentésig."

Ha egy karakter a játék első 5 fordulója során lép be a 25-ös szobába az olyan játékmódokban (Gyanakvás, Verseny és Csapat), ahol a kétoldali tábla 10 fordulós oldalát használjuk, a riasztó aktiválódik! A karakterek fordulójelzőjét azonnal mozgassuk át úgy, hogy az utolsó játékos jelzője a kétoldali tábla -5-ös mezőjére kerüljön.



AZ akciók leírása



→ MEGFIGYELÉS

Válassz ki a karaktereddel szomszédos szobák közül egyet, majd titokban nézd meg.

Miután megnézted, helyezd vissza képpel lefelé. A szoba veszélyességi szintjére utalhatsz, de a többi játékosnak NEM mutathatod meg, vagy mondhatod meg a szoba nevét.



→ LÖKÉS

Mozgass át egy veled azonos szobában lévő karaktert egy szomszédos szobába. Saját karaktered a helyén marad, az átmozgatott karakterre

pedig azonnal kifejti a hatását az az új szoba, amelybe átlökted. Ha a szoba addig rejtve volt, most felfedjük.

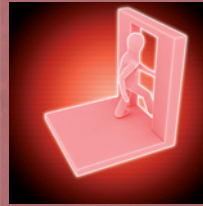
Kivétel: A karaktereket SZIGORÚAN TILOS a központi szobából kilöknöd, de a központi szobába átlökheted őket.

» » Emlékeztető jelzők

Minden játékos rendelkezik egy emlékeztető jelzővel, melyet fordulóján során bármikor használhat, az akciói végrehajtásán kívül. Ezt a jelzőt a tábla bármelyik rejtett szobájára elhelyezheti emlékeztetésként. A jelző csak akkor kerül vissza tulajdonosához, ha a megjelölt szobát felfedték. A játékos ezután újra használhatja azt.



Fontos: Azokat a szobákat tekintjük egy karakterrel szomszédosnak, amelyek közvetlenül a karakter szobája mellett vannak, KIVEVE az átlásan elhelyezkedő szobákat.



→ MOZGÁS

Mozgasd a karaktered egy szomszédos szobába.

Ha ezt a szobát még nem fedték fel, fordítsd fel, amikor belépsz. A szoba a játék végéig felfedve marad. Bármilyen történjék, érvényesítsék a szoba képességét (lásd a 6. oldalt). A szobák egy újabb karakter belépésekor mindig kifejti hatásukat.



→ VEZÉRLÉS

Told el egy mezővel a választásod szerinti irányba azt a sort, amelyben karaktered is tartózkodik (vízszintesen vagy függőlegesen).

Az összes szoba ugyanabba az irányba mozog át egy mezővel úgy, hogy minden karakter abban a szobában maradjon, amelyen állt, és a szobákkal együtt csúszik odébb.

A sor végén lévő szoba kilép a komplexumból és a sor másik végére kerül (lásd lentebb).



Ezután vedd el magadhoz egy vezérlésjelzőt és helyezd a mozgatott sor mellé úgy, hogy a nyíl hegye a mozgatás irányába mutasson.



1. kivétel: a központi szobát NEM LEHET mozgatni és mindig a komplexum közepén marad. Emiatt a vezérlés akcióit LEHETLEN a középső sorban használni (melyben a központi szoba található).

2. kivétel: Egy soron egy fordulónál többször is eltolhatunk, de CSAK UGYANABBA az irányba.

JÁTÉKMÓDOK

A Room 25 mindenkinek szól, mi minden érzést kiszolgálunk. Válassza ki az Önnek tetsző módot!”

A Room 25 ötféle játékmódot kínál:

- Gyanakvás (4-6 játékos részére)
- Kooperáció (2-6 játékos részére)
- Verseny (2-3 játékos részére)
- Csapat (4-6 játékos részére)
- Szóló (1 játékos részére)

A rabok célja minden módban az, hogy kiszabaduljanak, mielőtt a visszaszámlálás véget ér (az utolsó forduló végéig).

Gyanakvás játékmód

➔ (4 főről játszható)

➔ Kétoldalú tábla: 10 forduló oldal

Kedves jelöltek, egy veszélyes labirintusba zártuk Önöket, ahonnan ki kell szabadulniuk! Ám ez nem minden! Képzett örökből álló csapatunk fogja önöket segíteni abban, hogy ne jussanak ki! Hát nem nagyszerű?”

» » **Cél**

MINDEN rabnak EL KELL jutnia a 25-ös szobába és ki kell mozgatniuk azt a komplexumból. Az öröknek bármilyen szükséges eszközzel meg kell akadályozniuk, hogy a rabok kijussanak, beleértve akár az eltávolításukat is.

» » **Játékmenet**

A játék menete a 2-3. oldalon vázolt módon fog zajlani a következő kiegészítésekkel:

» » **Szereposztás: Örök és rabok**

4 játékos: Keverjétek meg 4 rab és 1 ör szereplőjét.

5 vagy 6 játékos: Keverjétek meg 4 rab és 2 ör szereplőjét.

Megjegyzés: 4 és 5 játékos esetén eggyel több kártya lesz, mint játékos, így nem tudhatjuk, hogy hány ör szívárog be a játékosok közé. 4 játékos esetén az is előfordulhat, hogy nem lesz köztük ör.

Osszátok minden játékosnak egy szereplőkártyát. A játékosok titokban megnézik azt, majd maguk elé helyezik azt, képpel lefelé. A ki-maradt szereplőkártyát megnézés nélkül tegyék vissza a dobozba.

» » **Az Örök felfedése**

Egy ör a játék során bármikor felfedheti magát a saját körében. A következő fordulótól kezdve

a játék végéig a felfedett örök nem kell beprogramoznia az akcióit. Akcióját akkor fogja kiválasztani, amikor rá kerül a sor, és azonnal végre is hajtja azt. Második akciója nem lehet azonos az első akciójával.

» » **A rabok felfedése**

A rabok SEMMILYEN KÖRÜLMÉNYEK KÖZÖTT NEM fedhetik fel kilétüket a játék során, kivéve a különleges helyzeteket, melyekre az alábbi szabályok lesznek érvényben.

» » **Le az álarccokkal**

Ha a játék során bármikor olyan helyzet alakul ki, hogy a játékosok többsége a 25-ös szobában együtt tartózkodik, a távol lévő játékos(ok)nak kötelező felfednie magát.

» » **Győzelmi feltételek**

A RABOK nyerik a játékot:

- Ha MINDEN rab együtt van a 25-ös szobában, és ki-mozgatják a szobát a komplexumból egy vezérlés akció segítségével, mielőtt véget ér a visszaszámlálás.
- Ha csak egy rab halt meg vagy nem tudta elérni időben a 25-ös szobát, a többiek még megmenekülhetnek, de CSAK a visszaszámlálás UTOLSÓ FORDULÓJA során.

Az ÖRÖK nyerik a játékot:

- Ha két rab meghal.
- Ha a rabok nem szabadultak ki, mielőtt a visszaszámlálás véget ér.

» » **Egy karakter halála**

Ha egy karakter meghal, kilétét titokban kell tartania.

Ha egy második karakter is meghal: az elsőként megölt karakternek fel KELL fednie kilétét.

- Ha az első karakter ör volt, a játék folytatódik tovább.
- Ha az első karakter rab volt, a másodikként megölt karakternek is fel KELL fednie kilétét.
- Ha a második ör volt, a játék folytatódik tovább.
- Ha a második rab volt, a játék véget ér és az örök nyertek.

Csapat játékmód

➔ (4-6 játékos részére)

➔ Kétoldalú tábla: 10 forduló oldal

Kedves jelöltek! Önöket választottuk ki a csapatok összezsapására! Ez a kedvencem, itt nincsenek korlátok!”

» » **Cél**

A játékosok két csapatot alkotnak, játékosonként 1 rabbal. Az a csapat nyeri meg a játékot, aki elsőként jut ki a komplexumból vagy távolítja el összes ellenfelét.



ör



rab

» » Előkészületek

4 játékos: A csapattársak kiválasztanak magunknak egy karakterpárost a kooperatív játékmódnál leírtak szerint (lásd a Kooperatív játékmód Előkészületek bevezetését).

6 játékos: A csapattársak kiválasztanak magunknak három különböző karaktert a talpaik formája alapján (1 kör, 1 négyzet és 1 kereszt alakú talppal rendelkezőt), és mindegyikük magához veszi az egyiket.

A játékosok úgy üljenek az asztal köré, hogy a két csapat tagjai felváltva kövessék egymást (például A1, B1, A2, B2, A3, B3).

» » Játékmenet

A játék menete a 2.-3. oldalon vázolt módon fog zajlani. A játék elején határozózták meg, hogy a csapattársak kommunikálhatnak-e egymással, és ha igen, akkor hogyan.

» » Győzelmi feltételek

Az a csapat nyeri a játékot, aki elsőként szabadul ki ÖSSZES csapattagjával.

Ha egy karakter kiesik, a csapat többi tagja csak az utolsó fordulóban szabadulhat ki a komplexumból.

Ha a visszaszámlálás végéig egyik csapatnak sem sikerül kiszabadulnia, az a csapat nyer, akinek több rabja van a 25-ös szobában.

Kooperatív játékmód

→ (2-6 játékos részére)

→ Kétoldalú tábla: 8 fordulós oldal

Kedves jelöltek! Önök úgy döntöttek, hogy összetartanak, ehhez csak gratulálni tudok! Ennek megünneplésére a produkció 20% kedvezményt biztosít Önöknek a kiszabadulásra rendelkezésre álló időből!"

» » Cél

A rabok együtt játszanak, az őket kijátszó örök nélkül. Emiatt azonban csak 8 forduló áll rendelkezésükre, hogy megtalálják a 25-ös szobát és kimozgassák azt a komplexumból.

» » Előkészületek

2-3 játékos részére:

Minden játékos választ egy karakterpárost.

- a tudóst és a kockát
- a pasit és a csajt
- a kolosszust és a kislányt

Az azonos csapatba tartozó karakterek talpának formája azonos (kör, négyzet, kereszt).

Miután kiválasztották a kezdőjátékost, az előkészületek általános szabályait (1. oldal) alkalmazva állítsátok fel a játékosok sorrendjét a következő módosítással: a játékosok sorrendjelzőit két körben helyezték le, hogy egy játékos két karaktere ne egymást követő sorrendben kerüljön sorra.

4-6 játékos részére:

Kövessétek az 1. oldal előkészületeit.

» » Játékmenet

A játék menete a 2.-3. oldalon vázolt módon fog zajlani. A játékosok karaktereiket egymástól függetlenül irányítják (mindkettőnek 4 akciólapkája van, stb.).

» » Győzelmi feltételek

TELJES GYŐZELEM, ha MINDEN karakter eléri a 25-ös szobát, és kiszabadul a komplexumból, mielőtt a visszaszámlálás véget érne.
RÉSZELEGES GYŐZELEM, ha csak EGY karakter esik ki a játékból. Amint több mint egy karakter esik ki, az összes rab azonnal elveszti a játékot.

Verseny játékmód

→ (2-3 játékos részére)

→ Kétoldalú tábla: 10 fordulós oldal

Kedves jelöltek! Az őrök nyaralni mentek? Micsoda felüdülés! Most egymással küzdhetnek meg, hogy eldőljön, ki az az egy, aki kijuthat! Ez még jobb lesz!"

» » Cél

Minden játékos 2 rabot vesz magához. Örök nincsenek.

A játékosok egymás ellen játszanak. A játékot az a játékos nyeri meg, aki elsőként jut ki mindegyik karakterével a komplexumból, vagy távolítja el ellenfeleit.

» » Előkészületek

Kövessétek a kooperatív játékmód 2-3 főre szóló előkészületeit.

» » Győzelmi feltételek

Egy játékos akkor nyer:

- Ha az ő karakterei szabadulnak ki először.
- Ha az ő csapata marad utoljára életben.
- Ha egyik karakterét eltávolították, a visszaszámlálás utolsó fordulójáig vámia kell, hogy egyedül kiszabadulhasson.

Szóló játékmód

→ (1 játékos részére)

→ Kétoldalú tábla: 8 fordulós oldal

Kedves jelöltek! Önök kaptár tudatot fejlesztettek ki! Egy gondolat négy embert irányít: most egyként fognak játszani!"

» » Cél

Négy rabot fogsz irányítani, akikkel a akciólapkákat programozás nélkül használva kell a 8. forduló végéig kijutnod a komplexumból.

» » Győzelmi feltételek

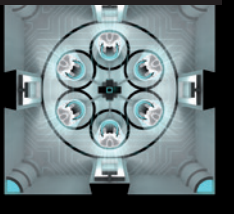
Akkor nyered meg a játékot, ha MINDEGYIK rab eléri a 25-ös szobát és kiszabadul a komplexumból.

Ha egy karaktered meghal, azonnal veszítesz. Ha a rabok a 8. forduló végéig nem menekültek ki, veszítettél.

A SZOBÁK LEÍRÁSA

A szobák színekódjai
zöld - biztonságos sárga - akadály piros - halálos veszély

Központi szoba



„Csodás! Önök a komplexum központjában vannak. Sajnálom, de itt tilos az agresszió!”

Minden rab ebben a szobában kezdi a játékot. Itt csak megfigyelés és mozgós akciót hajthatunk végre. Ezt a szobát semmilyen módon nem lehet elmozgatni és a játék végéig középen fog maradni.

25-ös szoba



„Ha nincsenek egyedül, már közel a győzelem! Jöjjenek a fény felé, és találkozzunk a színpadon, Önök híresek lesznek!”

A kijárat szobája. Ha minden rab belépett ebbe a szobába, egyiküknek ki kell mozgatnia azt a komplexumból egy vezérlés akcióval.

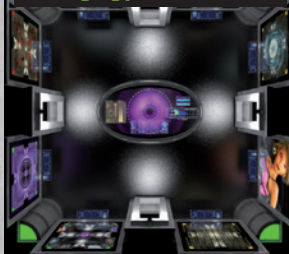
Örvénykamra



„Vissza az egyes mezőre! Igyekezzenek!”

Helyezd át a karaktered figuráját a központi szobába.

Megfigyelőszoba



„Monitorok, remek! Itt az ideje, hogy elhelyezzék jelölőiket!”

Nézd meg titokban a tábla egyik szobáját, majd tedd vissza a helyére.

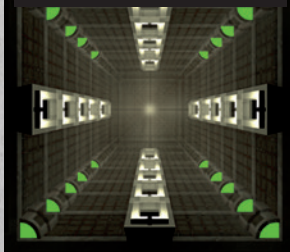
Csapdaszoba



„Imádom a stílusukat! Épp most aktiváltak egy halálos csapatát! 5-4-3...”

A következő akcióddal el kell hagynod ezt a szobát, különben kivégez.

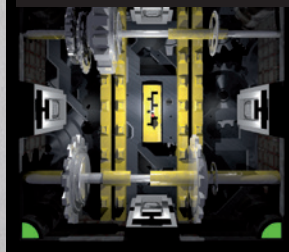
Mozgó szoba



„Vigyázat, ez rázkódik! És mindjárt mozogni fog!”

Helyezd a karaktered ebbe a szobába, miután felfedted. Ezután fogd a szobát a karaktereddel együtt és cseréld fel a tábla bármelyik rejtett szobájával. A rejtett szoba rejtve marad. Ha már minden szobát felfedtünk, a szoba nem fejti ki a hatását.

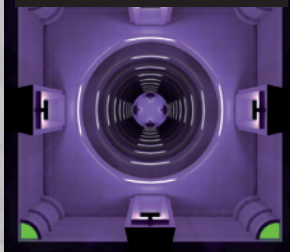
Vezérlőszoba



„Ragyogó! Gépezetek és vezérlők! Igazán helyesek ilyen koszos kezekkel!”

Told el a tábla bármelyik sorát (a középsőket kivéve) egy választásod szerinti irányba. A sorban lévő szobákat egy mezővel told arább a vezérlés akció szabályai szerint (lásd Az akciók leírása — Vezérlés bekezdést).

Ikerszoba



„Ez az! Döbbenetes! Egy molekuláris transzporter... De vajon működni fog?”

Ha a másik ikerszobát már felfedték, mozgasd át abba a karaktered. Ha azt még nem fedték fel, semmi sem történik.

Üres szoba



„Nagyszerű, egy üres szobát! Évézzék a szünetet!”

Ez a szoba üres és nincs semmilyen képessége.

Halálkamra



„Ez a kedvencem! Az Ön számára nem lesz második évad!”

Ha ebbe a szobába belépsz, azonnal meghalsz.

Börtöncella



„A cellát kívülről zárták be... Remélem, vannak barátai a környéken!”

Ezt a szobát csak úgy hagyhatod el, ha egy olyan szomszédos szobába lépsz, melyben van egy karakter VAGY ha a központi szobába lépsz át, ha az szomszédos a cellával, amikor el akarod hagyni.

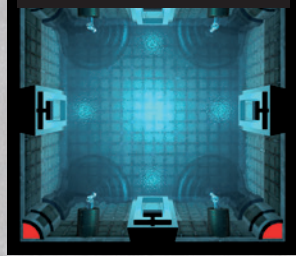
Illúziószoba



„Pompás! Az álmai szobája, vagy legalábbis annak adja ki magát...”

Az illúziószobát azonnal cseréld ki a tábla egyik rejtett szobájával. Fedd fel az új szobát, helyezd rá a karaktered és érvényesítsd a hatását. Az illúzió szobája ezáltal átkerül a tábla egy másik részére, ahol felfedve marad a játék végéig. Ha már minden szobát felfedtünk, ennek a szobának nem lesz hatása.

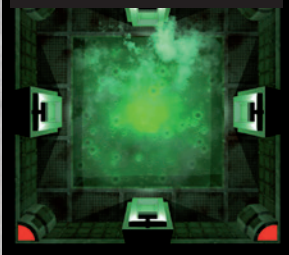
Elárasztott szoba



„Tartsa vissza a levegőt, emelkedik a víz! Az Ön helyében én eltűnnék innen!”

Amint belépsz, ez a szoba belülről bezáródik és megközelíthetetlenülé válik (a játék további részében senki sem léphet rá). Ha karaktered még a következő fordulóban a második akciót követően is ebben a szobában van, megfulladsz.

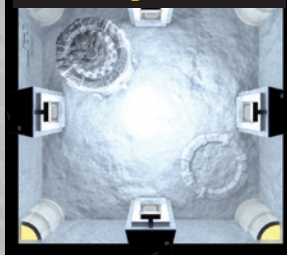
Savfürdő



„Egy savfürdő! Egyedül lenyűgöző, de még jobb megosztani az élményt!”

Amint a szobában két karakter van, a második érzéssel az elsőként érkező karakter meghal.

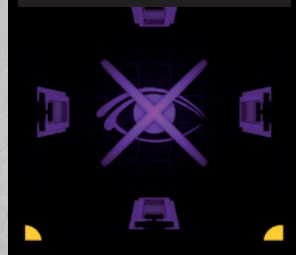
Hidegkamra



„Amit a legjobban szeretek a hidegkamrában, az a hőmérséklet! Hát nincs igazam?”

Amíg ebben a szobában tartózkodsz, csak egy akciót tudsz programozni a programozási fázis során.

Sötétkamra



„Csodálatos, egy sötétkamrával! Tökéletes a tapintás érzékének fejlesztésére... már ha van rá idejük!”

Ebben a szobában nem használható a megfigyelés akció.

A komplexum összeállítása

Ellenőrizzék az alábbi listát. A központi szobához és a 25-ös szobához vegyék el a kiválasztott játékmóddhoz és nehézséghez szükséges 23 szobát.

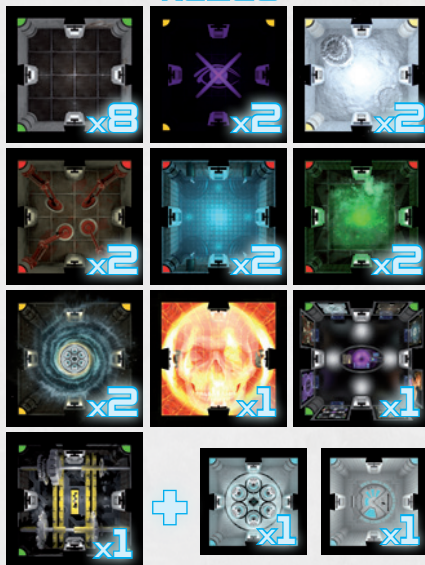
Ezután lépjenek az 1. oldalra a komplexum összeállításához.

8 üres szoba	2 börtöncella
2 sötétkamra	2 ikerszoba
2 hidegkamra	1 megfigyelő szoba
2 csapdászoba	1 vezérlőszoba
2 elárastott szoba	1 illúziószoba
2 savfürdő	1 mozgó szoba
2 örvénykamra	1 központi szoba
2 halálkamra	1 25-ös szoba

➔ **Haladó játékosoknak:** Ha nagyobb kihívást szeretnétek, magatok is összeállíthatjátok a komplexumot és/vagy játszhattok emlékeztető jelzők nélkül.

Megjegyzés: NEM ajánlott 2 örvénykamrával ÉS 2 halálkamrával egyszerre játszani.

Kezdő



Gyakorlott: Verseny játékmód



Gyakorlott: Gyanakvás játékmód

