ROOM-25
SEASON 2
RUN · SURVIVE · ESCAPE

Um jogo de sobrevivência para 1 a 8 jogadores com 5 modos diferentes de partida:

Suspicion (semi-cooperative)/Team/ Competitive/Cooperative/Solo

Room 25 é um jogo original criado por François Rouzé, inspirado em filmes de ficção científica e horror (Cubo, Tron, O Sobrevivente e Jogos Mortais) e muitos outros reality shows. Ilustrações e gráficos por Daniel Balage e Camille Durand-Kriegel. Tradução: Kleber Bertazzo. Revisão: Cristiano Cuty e Marcelo Oliveira.

É necessário o jogo básico para usar a expansão da 2ª Temporada, que agora permite até 8 jogadores.

"Caros candidatos, olá! Vocês novamente foram selecionados pelo Ministério do Entretenimento para participarem da nova temporada de nosso fabuloso jogo! Vocês serão submetidos a novas armadilhas, conhecerão novos companheiros de cela, usarão seus robôs controlados por controle remoto, revelarão suas habilidades especiais e colocarão alguma adrenalina em seus jogos. No entanto, vocês precisarão ser rápidos, mas cuidadosos. O "Show de TV Real" logo começará e será transmitido para todo o mundo. A audiência os espera..."

Graças aos prodígios da televisão e da nano-cirurgia, todos os heróis da primeira temporada sobreviveram, e a equipe de produção também providenciou um tratamento especial com esteroides... Agora todos os personagens podem realizar uma ação adicional uma vez por partida, graças aos efeitos da adrenalina.

Usando um Técnico Cibernético, também desenvolveram habilidades Especiais:

Alice tem uma camada de camuflagem que a permite desaparecer, evitando qualquer agressão. Jennifer ganhou liderança, prevenção e aprendeu persuasão. Max, o Colosso, aumentou sua força dez vezes e agora pode carregar (para o bem ou para o mal) com ele. Kevin (ou "K" como gosta de ser chamado) *hackeou* um controle remoto que o permite tomar controle de um robô ou agir em certas salas adjacentes. O boa pinta Franck agora se recupera mais rápido. Emmett, o cientista, desbloqueou alguns segredos do Complexo e pode abrir e fechar o acesso a algumas salas.

Finalmente, dois novos indivíduos se juntaram à equipe para a nova temporada. Sarah, a aventureira, é especialista em sabotagem eletrônica e Bruce, que foi recentemente libertado da prisão ou do manicômio e parece que tem uns parafusos a menos.

Cabe a você descobrir seus talentos através de várias partidas juntos, como uma equipe ou cada um por si.

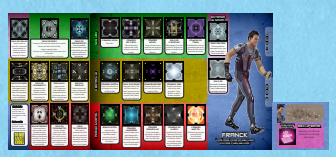
» CONTEÚDO

- 15 fichas de sala
- 4 miniaturas
- 16 Fichas de Ação
- 58 cartas M.A.C.
- 8 Fichas de Adrenalina
- 18 Fichas de Personagem
- 2 Fichas de Função
- 14 Marcadores

NOVOS ITENS

➔ O jogo tem vários novos recursos:

- Fichas de Adrenalina (veja página 2)
- Robôs (veja página 2)
- Cartas M.A.C./Movimento Apartado do Complexo (veja páginas 2 e 8)
- Novos modos Cooperativo e Solo (veja página 3)
- Habilidades especiais para os personagens (veja página 4)
- 10 novos tipos de salas (veja página 6)
- 8 novas fichas pequenas, contendo um espaço para a ficha de Adrenalina e um lembrete do talento do personagem.



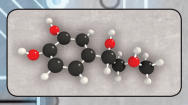
Coloque esta ficha pequena no canto inferior direto de sua ficha de Personagem e coloque a Ficha de Novas Salas à esquerda.



Adicionalmente aos itens relacionados acima, o jogo contém 4 marcadores "Do not Cross". Quando uma Câmara Inundada ou uma Sala Trituradora (veja página 6) se tornarem inacessíveis, coloque um marcador sobre elas. Ele permanece até o final da partida. Apenas a habilidade especial do Emmett pode ajudar a removê-los (veja página 4).

Room 25 S2 regles PTBR DEF.indd 1 06/11/16 13:15

ADRENALINA



A ficha de Adrenalina permite que o personagem realize uma terceira ação, uma vez por partida.

Durante a fase de programação, o jogador deve decidir se usa ou não a ficha de Adrenalina. Se ele quiser usar, coloque o marcador próximo ao local correspondente na ficha de seu personagem.

Depois das Ações, se ao menos um jogador tiver programado uma ação de Adrenalina, mais uma rodada é jogada. Na ordem do turno, cada jogador que programou uma ação de Adrenalina escolhe uma das quatro ações básicas (OLHAR, MOVER, EMPURRAR OU CONTROLAR) imediatamente. Eles também podem repetir uma ação já escolhida neste turno ou uma ação perdida em razão de alguma penalidade.

Adrenalina não permite aos jogadores usarem suas Habilidades Especiais.

Então, a ficha de Adrenalina é removida da partida. A Habilidade Especial de Franck o permite recuperar a ficha de Adrenalina descartada.

Detalhes:

- *Uma vez programada, não será possível desistir de usar a Adrenalina.*
- *Se um personagem estiver na Câmara Fria, ele não pode programar sua Adrenalina.*
- *A ficha de Adrenalina é sempre ativada depois da fase de ação, mesmo que um personagem tenha programado apenas uma ação durante o turno.*

CARTAS M.A.C.

(MOV. APARTADO DO COMPLEXO)



As cartas M.A.C. geram eventos imediatos que afetam o complexo ou os personagens.

Essas cartas tornam os modos Cooperativo e Solo muito mais difíceis (veja página 3). Elas também podem proporcionar assistência inesperada se você estiver usando uma ou duas das salas M.A.C. em seu complexo (veja página 6).

As cartas M.A.C. têm dois níveis de dificuldade:

- Cartas de Barreira são as mais numerosas. Elas incluem cartas de movimento do complexo e cartas de punição.
- Cartas de Insanidade são mais variadas e reservadas para "Nível Insano" em partidas Solo e Cooperativo. Você pode optar por incluir Cartas de Insanidade em outros modos de partida se desejar aumentar as possibilidades de acontecimentos.

As cartas M.A.C. estão descritas na página 8.

Note: os jogadores podem olhar as cartas M.A.C. descartadas a qualquer momento durante a partida.

ROBÔS

Os Robôs aparecem quando as Salas do Robô são ativadas (veja página 6). Podem haver até dois robôs simultaneamente no complexo (um por Sala do Robô). Robôs destruídos não estão fora da partida, mas retornam pro suprimento.

Robôs podem ser usados para explorarem o complexo, mas também podem empurrar personagens (ajudando ou não). Estas são as únicas duas coisas que eles podem fazer. Isto requer que a Sala do Robô seja ativada ou que a Habilidade Especial de Kevin seja realizada. Algumas cartas M.A.C. também podem fazer os robôs agirem.

Os robôs podem ajudar a equipe nos modos Cooperativo ou Solo, mas podem criar um inferno nos outros modos.



Manual do usuário

Um robô pode apenas mover ou empurrar. Quando um personagem entra na Sala do Robô ou quando Kevin usa sua Habilidade Especial, ele escolhe qual robô usar.

Um robô em uma sala azul (Sala 25, Sala Central ou Sala da Senha) não pode empurrar.

» ORDEM - MOVER:

O jogador move o robô para uma sala adjacente à sala que o robô está. Se a sala estiver escondida, é imediatamente revelada.

Muito importante:

- **Nunca aplique os efeitos da sala em um robô (incluindo a Sala Robô, Regeneração, Cronômetro e Senha). A Sala Pivotante força que suas ações sejam movidas para uma das duas direções.**
- **Um robô que entrar em uma sala vermelha é destruído imediatamente.**
- Ele pode entrar em uma sala trancada mas não em um espaço inacessível (com um marcador "Do not Cross").

Detalhes:

Se um robô entra em uma Sala Trituradora ou Banho Ácido, todos os ocupantes, incluindo o robô são eliminados.

Um robô que revelar a Sala Trituradora ou a Câmara Inundada também torna a sala inacessível imediatamente.

» ORDEM - EMPURRAR:

O robô empurra um personagem para uma sala adjacente.

Importante! Esta ordem não é possível se o robô estiver em uma sala azul.

Detalhes Gerais:

Um robô nunca pode ser carregado ou empurrado, mesmo que seja por um outro robô.

Se um robô estiver adjacente à Cela da Prisão, o personagem prisioneiro pode se mover até ele.

O robô não tem habilidade de olhar ou controlar uma sala.

Room 25 S2 regles PTBR DEF.indd 2 06/11/16 13:15

MODO SUSPEITA / COMPETIÇÃO / EQUIPE

Modo Suspeita: agora você pode jogar em até 8 jogadores. 7 jogadores: jogue 9 turnos. Adicione uma ficha de prisioneiro. 8 jogadores: jogue 8 turnos. Adicione duas fichas de prisioneiro. O número de salas desafiadoras aumenta se houver apenas um guarda (veja o quadro). Para equipes de até 5 jogadores, você tem que escolher durante a preparação se você irá incluir 1 ou 2 guardas e ajustar o complexo adequadamente.

Modo Competição: agora você pode jogar este modo com até 4 jogadores com 2 personagens cada.

Modo Equipe: agora você pode jogar este modo com 8 jogadores (2 equipes de 4 jogadores).

Crie um complexo ao seu gosto. Para manter a partida equilibrada, aqui estão algumas sugestões baseadas no modo de partida escolhido:

SALAS	Modo Suspeita com 1 guarda **(4 a 5 jogadores)**	Modo Suspeita com 2 guardas **(5 a 8 jogadores)**	Modos Competição ou Equipe
AZUIS	Sala Central + Sala 25		
VERDES	5 à sua escolha	1 Sala da Regeneração + 1 Sala do Robô + 5 à sua escolha	1 Sala da Regeneração + 5 à sua escolha
AMARELAS	Sala de Isolamento + 7 à sua escolha	Sala de Isolamento + 7 à sua escolha	2 Celas da Prisão + 5 à sua escolha
VERMELHAS	2 Câmaras Mortais + 1 Sala do Cronômetro + 7 à sua escolha	1 Câmara Mortal + 2 Salas Trituradoras + 5 à sua escolha	2 Câmaras Mortais + 8 à sua escolha

Atenção: quando estiver preparando uma partida, as Salas do Robô devem ser embaralhadas com as salas da zona de saída, assim como a Câmara da Visão.

Exemplo de complexo no modo suspeita com 1 guarda

- **5 Salas Verdes:** 1 Sala do Robô, 2 Câmaras do Túnel, 1 Câmara da Visão, 1 Sala da Regeneração
- **8 Salas Amarelas:** 1 Sala de Isolamento, 2 Salas M.A.C., 2 Salas Pivotantes, 1 Sala do Espelho, 1 Cela da Prisão, 1 Sala Vortex
- **10 Salas Vermelhas:** 2 Câmaras Mortais, 1 Sala do Cronômetro, 2 Salas Trituradoras, 1 Sala da Paranoia, 1 Câmara da Ilusão, 1 Banho Ácido, 1 Câmara da Armadilha, 1 Câmara Inundada

Exemplo de um complexo no modo suspeita com 2 guardas

- **7 Salas Verdes:** 2 Salas do Robô, 3 Câmaras do Túnel, 1 Câmara da Visão, 1 Sala da Regeneração
- **8 Salas Amarelas:** 1 Sala de Isolamento, 1 Sala M.A.C., 1 Sala do Espelho, 1 Sala Pivotante, 1 Cela da Prisão, 1 Sala Vortex, 1 Câmara Escura, 1 Câmara Fria
- **8 Salas Vermelhas:** 1 Câmara Mortal, 2 Salas Trituradoras, 1 Sala da Paranoia, 1 Câmara da Ilusão, 1 Banho Ácido, 1 Câmara da Armadilha, 1 Câmara Inundada

MODOS COOPERATIVO E SOLO

A dificuldade destes dois modos foi enormemente elevada. Eis as mudanças nas regras básicas da partida.

» condição de vitória :

TODOS os personagens têm que escapar antes que o tempo termine. Se algum personagem for eliminado, a partida é perdida. Você não pode escapar pela Sala 25 se a Sala da Senha não tiver sido ativada anteriormente por um personagem (veja Sala da Senha, página 7).

» preparação:

o número de turnos depende do número de jogadores:

- 4 personagens (1, 2 ou 4 jogadores) = 8 turnos
- 5 personagens (5 jogadores) = 7 turnos
- 6 personagens (3 ou 6 jogadores) = 6 turnos

» ciclo da partida

Se você gosta de desafios e eventos inesperados, nós recomendamos o Nível Insano. Se você preferir um controle maior e uma partida de menor dificuldade, escolha o nível normal.

Nível Normal:

- Remova as cartas M.A.C. de Insanidade.
- Todos os turnos, EXCETO durante o turno final: ANTES de cada fase de programação, saque 2 cartas M.A.C. (ou mais se as cartas determinarem que você saque novamente) e aplique seus efeitos.

Nível Insano:

- No Modo Cooperativo: jogue sem as Fichas de Memorização (no modo Solo, continue usando as Fichas de Memorização).
- Jogue sem as fichas de Adrenalina.
- Embaralhe cartas de Insanidade no M.A.C..
- Todos os turnos, EXCETO durante o turno final: DEPOIS da fase de programação, saque 1 carta M.A.C. antes da primeira ação do primeiro jogador e a resolva imediatamente. Saque outra carta antes da segunda ação do primeiro jogador e a resolva.

» composição do complexo

Remova uma das duas Salas Vortex. No modo solo, remova também a Sala de Isolamento e as Salas Espelho.

SALAS	NÍVEL NORMAL	NÍVEL INSANO
AZUIS	Sala Central + Sala 25 + Sala da Senha	
VERDES	2 Câmaras do Túnel + 1 Sala do Robô + 1 Câmara Vazia	2 Câmaras do Túnel + 1 Sala do Robô
AMARELAS	2 Salas Pivotantes + 5 à sua escolha ou sorteadas	2 Salas Pivotantes + 5 à sua escolha ou sorteadas
VERMELHAS	2 Câmaras Mortais + 1 Sala do Cronômetro + 8 à sua escolha ou sorteadas	2 Câmaras Mortais+ 1 Sala do Cronômetro + 1 Sala da Paranoia + 8 à sua escolha ou sorteadas

Exemplo de complexo: nível normal, modo cooperativo

- **4 Salas Verdes:** 2 Câmaras do Túnel, 1 Sala do Robô, 1 Câmara Vazia
- **7 Salas Amarelas:** 2 Salas Pivotantes, 1 Sala Vortex, 1 Sala do Espelho, 2 Câmaras Escuras, 1 Sala de Isolamento
- **11 Salas Vermelhas:** 2 Banhos Ácidos, 2 Câmaras Inundadas, 2 Câmaras da Armadilha, 2 Câmaras Mortais, 1 Sala do Cronômetro, 2 Salas Trituradoras

Room 25 S2 regles PTBR DEF.indd 3 06/11/16 13:15

HABILIDADES ESPECIAIS

Todos os personagens agora têm Habilidades Especiais.
Estas Habilidades Especiais são representadas por uma ficha especial para cada personagem, que é adicionada às suas quatro ações básicas (Olhar, Mover, Empurrar e Controlar). Durante sua fase de programação, cada jogador agora seleciona duas fichas de cinco disponíveis.

Importante: Habilidades Especiais não podem ser usadas na Sala Central ou quando estiver usando Adrenalina.



JENNIFER: CHAMAR

Mova um personagem adjacente à sua escolha para a sala que você ocupa. O personagem chamado é afetado pela sala.

Explicações:
- *Jennifer não pode chamar alguém para a Câmara Inundada.*
- *Jennifer não pode chamar alguém para dentro de uma sala trancada (veja a Habilidade Especial de Emmett).*
- *Se Jennifer chamar alguém para o Banho Ácido, é ela que será elminada.*
- *Um robô ou um personagem escondido (Alice ou Bruce) não podem ser chamados.*



MAX: CARREGAR

Mova outro personagem presente na sala de Max juntamente com Max.

Max e o personagem carregado são ambos afetados pela sala de destino, de modo idêntico. Se a sala demandar uma escolha a ser feita, Max é quem escolhe. Por exemplo, ambos olham a mesma sala quando chegam na Câmara da Visão, a Câmara Móvel move-se somente uma vez, a Câmara do Controle move apenas uma linha, ambos os personagens movem-se para a mesma Câmara do Túnel e ambos são eliminados na Câmara Mortal. Quando entram no Banho Ácido, Max decide quem é eliminado.

Explicações:
- *Com esta Habilidade Especial, ambos os personagens podem sobreviver deixando a Sala de Trituração juntos.*
- *A ação Carregar é perdida se não houver nenhum outro personagem na sala quando for revelada.*
- *Um robô não pode ser carregado.*



FRANCK: RECUPERAR

Recupere a sua ficha de Adrenalina se você já tiver usado. Você pode programá-la no próximo turno.

Explicação: esta Habilidade não tem efeito se você ainda tiver sua ficha de Adrenalina.



EMMETT : 2 HABILIDADES

No início da partida, Emmett recebe duas fichas de Cadeado.

Emmet tem duas Habilidades Especiais (que são programadas com a mesma ficha). Ele escolhe quando revela a ação. Se uma destas Habilidades não for possível quando for resolvida, ele deve escolher a outra.

REATIVAR

Remova a ficha "Do Not Cross" de uma sala adjacente se ela não estiver ocupada. Esta sala é então virada para baixo.

TRANCAR



Coloque uma ficha de Cadeado numa sala visível adjacente que não seja Azul. Enquanto o cadeado permanecer no local, a sala é inacessível para todos os outros, exceto robôs ou o próprio Emmett. Um personagem numa sala trancada pode sair (voluntária ou forçadamente) ou empurrar alguém para fora.

Explicações:
- *Se as duas fichas de Cadeado já estiverem instaladas e a ação de trancar for acionada novamente, Emmet deve decidir de qual sala irá mover a ficha, independentemente do personagem que usou esta Habilidade.*
- *Você não pode colocar dois Cadeados na mesma sala.*
- *Se Emmett for eliminado, todas as fichas são removidas do Complexo (mesmo aquelas colocadas por uma carta M.A.C.).*

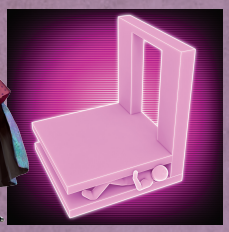
» **IMUNIDADE AOS CADEADOS (PIN)**

Emmett pode entrar em salas que estiverem fechadas com uma ficha de Cadeado. Ele também pode ser empurrado ou chamado por um outro personagem. Ele, no entanto, não pode entrar em salas inacessíveis (salas com a ficha "Do Not Cross").

Room 25 S2 regles PTBR DEF.indd 4 06/11/16 13:15



Alice : ESCONDER-SE



No início da partida, Alice recebe as suas fichas de "Escondida" (com uma base plástica).

Alice desaparece até a sua próxima ação, não importando quando isso ocorrer. Durante este tempo, substitua sua miniatura por sua ficha de "Escondida". Um personagem escondido não pode ser empurrado, carregado ou chamado. Sua sala continua sendo considerada como ocupada, e os efeitos desta sala são aplicados normalmente (Banho Ácido, Sala Trituradora, Câmara Inundada etc.).
O personagem se torna visível assim que realiza uma ação. Substitua sua ficha de "Escondido" por sua miniatura normal.

Explicações:

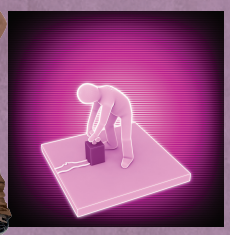
- *Alice pode permanecer escondida um turno inteiro, se for sua única ação.*
- *As cartas M.A.C. de Punição, Pânico e Rebobinar nunca a afetam, mesmo que ela entre na Sala M.A.C..*

» Imunidade a robôs (android)

Alice é secretamente um android. Mesmo quando ela não está escondida, ela pode escolher não ser empurrada por um robô.



Sarah : 2 HABILIDADES



No início da partira, Sarah recebe duas Salas Vazias.

Sarah tem duas Habilidades Especiais (que são programadas usando a mesma ficha). Ela escolhe qual Habilidade quando revela a ação. e uma destas Habilidades não for possível quando for resolvida, ela deve escolher a outra.

SABOTAR UMA SALA

Substitua uma sala não Azul que ela ocupe com uma de suas salas vazias. A sala substituída é descartada.
Sarah pode sabotar até 2 salas em uma partida.

Explicações:

- *Se Sarah em uma sala Azul, a sabotagem não funciona.*
- *Sarah pode sabotar uma Sala Armadilha que ela entre com uma ação prévia. Se ela fizer isso, ela não morre.*
- *Sabotar uma Sala do Robô não destrói o robô, mas impede que um novo robô entre em jogo se o anterior for destruído.*
- *Se Sarah sabotar uma Sala Vazia, ela ainda perde uma de suas Salas Vazias.*

SABOTAR UM ROBÔ

Sarah destrói um robô presente na sua sala atual. Se não houver robô na sua sala, ela deve sabotar a sala (veja acima).



Kevin "K" : 2 HABILIDADES



Kevin tem duas Habilidades Especiais (que são programadas com a mesma ficha). Ele escolhe quando revela a ação. Se uma destas Habilidades não for possível quando for resolvida, ele deve escolher a outra.

HACKEAR O COMPLEXO

Troque duas salas não Azuis adjacentes à sala ocupada por Kevin, independentemente de estarem ocupadas ou não.

HACKEAR UM ROBÔ

Imediatamente dê uma ordem de MOVER ou EMPURRAR a um robô em qualquer lugar no Complexo. Se não houver robôs no Complexo, esta habilidade não tem efeito.



Bruce : IMITAR



No início da partida, Bruce recebe uma Sala Vazia e suas fichas de "Escondido" (com base plástica).

Bruce pode usar parte de uma Habilidade Especial de outro personagem que eseteja adjacente ou na mesma sala que ele. Por causa disso, algumas vezes ele terá diversas opções. Se uma opção não for possível, ele deverá usar outra.

Aqui estão os efeitos quando Bruce imita outro personagem:

- **Jennifer:** Bruce imita o efeito da Habilidade Chamar. Se este efeito for usado em Jennifer, ela pode escolher não se mover. Independentemente de sua decisão, a ação terá sido usada.
- **Franck:** Bruce pode imitar a habilidade de Recuperar somente se Franck estiver na mesma sala de Bruce.
- **Max:** Bruce pode usar a habilidade de Carregar de Max. No entanto, Max não pode ser carregado.
- **Kevin:** Bruce pode somente usar a habilidade de Kevin para Hackear um robô. Ele não pode Hackear o Complexo.
- **Emmett:** Bruce pode somente imitar a habilidade de Reativar de Emmett. Ele não pode colocar cadeados.
- **Alice:** Bruce imita a habilidade de Esconder-se de Alice. Entretanto, ele permanece visível para Alice, que pode empurrá-lo.
- **Sarah:** Bruce pode apenas imitar a habilidade de Sarah de Sabotar uma Sala uma vez (usando a Sala Vazia que ele recebeu no início da partida). Ele não pode sabotar um robô.

Explicações:

- *Imitar não tem efeito se não houver nenhum personagem próximo no momento de resolver a ação. Se muitos personagens estiverem próximos, Bruce pode escolher qual Habilidade Especial imitar.*
- *Bruce não tem as imunidades dos outros personagens, como "Android" ou "Pin".*

Room 25 S2 regles PTBR DEF.indd 5 06/11/16 13:15

NOVAS SALAS



"Seu mais novo melhor amigo o espera de braços abertos..."

Toda vez que um personagem entrar nesta sala, realize as seguintes duas ações:

- Se não houver robô no complexo, coloque um robô nesta sala.
- Dê uma ordem para qualquer robô que já esteja no complexo (independentemente de sua distância desta sala). A ordem tem que ser Mover ou Empurrar (veja página 2).

Importante: um robô nunca aciona ou resolve os efeitos de uma sala (incluindo as Salas do Robô, da Regeneração, do Cronômetro ou da Senha). Únicas exceções: a Sala Pivotante, a Sala Trituradora e a Câmara Inundada.
Quando um robô entra em uma sala vermelha, ele é destruído imediatamente.



"Olhe para você no espelho! Você não aparenta estar bem... "

Perca sua ficha de Adrenalina. Se você tiver outras ações programadas neste turno, elas são canceladas. Seu turno termina. Você pode programar normalmente na próxima fase de programação.

Explicações:

- *Se sua ficha de Adrenalina já tiver sido descartada e você não tiver nenhuma outra ação programada neste turno, esta sala não tem efeito sobre você.*
- *Para Franck, a ficha de Adrenalina ainda pode ser recuperada usando sua habilidade especial.*
- *Nota sobre as salas da Paranoia e do Espelho: um personagem sob os efeitos da Sala da Paranoia perde sua ficha de Adrenalina, mas não suas ações restantes, já que elas não estão programadas.*



"Eu não sei o que é isto. Mas eu ouvi um barulho e depois o complexo novamente se moveu."

Saque imediatamente uma carta do deck M.A.C. e aplique seus efeitos.

Se o efeito for aplicado em um ou mais personagens específicos (por exemplo, as cartas de "punição"), em vez disso, seu personagem sofre seus efeitos.

Se a carta tiver o símbolo "Saque Novamente", saque uma nova carta e aplique seus efeitos.

Nota sobre as cartas M.A.C. vermelhas: não as embaralhe com as outras cartas M.A.C. a menos que você esteja usando a variante Cooperativo "Insano" ou o modo Solo, ou a menos que todos os jogadores concordem em fazê-lo antes do início da partida.



"Fabuloso, um teletransportador de moléculas... mas ele funciona?"

Esta sala tem o mesmo efeito da Câmara do Túnel do jogo base, mas se todas as três Câmaras do Túnel estiverem visíveis, o jogador escolher para qual das outras duas seu personagem se moverá.

Da mesma forma, se o personagem for empurrado ou puxado para dentro da Câmara do Túnel e as outras duas estiverem visíveis, o jogador pode decidir para qual das outras duas ele irá se mover.



"Desculpe, logo ficaremos sem ar. Apresse-se!"

Se um personagem entrar nesta sala antes do fim do último turno, a contagem regressiva é reduzida em 1 turno – todos os marcadores de turno são avançados um espaço sem trocar a ordem.

Se o personagem entrar nesta sala durante o último turno, o efeito da sala é diferente. Este personagem é eliminado da partida imediatamente e a contagem regressiva não diminui.

Em ambos os casos, a Sala do Cronômetro é retirada da partida e substituída por uma Câmara Vazia.



"Esperem por mim, acho que vi as paredes se movendo!" "BLAM!"

Quando um personagem sair ou um robô entrar nela, a Sala Trituradora entra em ação.

Qualquer personagem que permanecer nesta sala é eliminado e esta sala se torna inacessível pelo o resto da partida. Coloque um marcador "Do not Cross" sobre esta sala.

Assim como todas as salas vermelhas, qualquer robô que entrar nesta sala é destruído imediatamente.

Room 25 S2 regles PTBR DEF.indd 6 06/11/16 13:15



"Problemas de conexão – por favor espere aqui enquanto nos reconectamos."

Enquanto um personagem permanecer nesta sala, nenhuma informação pode ser trocada entre os jogadores, incluindo discussões de programação ou do nível de perigo das salas.



"Parabéns! Vocês resolveram metade do quebra-cabeças!"

Esta sala só é usada nos modos Cooperativo e Solo.

Quando um personagem entrar na Sala da Senha, ela é ativada. Substitua-a por uma Câmara Vazia. Você não pode escapar do Complexo na Sala 25 até que ela seja ativada.



"Que prazer ver você inteiro!"

Quando um personagem entrar na Sala da Regeneração ele a ativa se um ou mais personagens já tiverem sido eliminados. Se nenhum personagem tiver sido eliminado, a Sala da Regeneração não ativa quando um personagem entrar nela. Ela simplesmente permanece revelada.

Quando a sala for ativada, todos os personagens eliminados retornam para a Sala Central.

Os jogadores que tiverem seus personagens regenerados estarão aptos a programar ações no início do próximo turno.

Vire seus marcadores de turno de volta para o lado sem a caveira. Se os marcadores tiverem sido retirados do tabuleiro, coloque-os de volta de modo que ajam primeiro, para não alterar a quantidade de turnos restantes.

Modo de Suspeita: um personagem que for regenerado mantém a mesma função que possuía.
Qualquer ficha de Adrenalina que tiver sido usada, permanece perdida.



"Apenas duas saídas. Para mim parece uma decisão fácil!"

Sempre que um personagem ou um robô entrar nesta sala, vire-a de forma que ela fique alinhada com a sala da qual o personagem ou o robô saiu.

Esta sala consiste em um corredor giratório que tem apenas duas saídas em vez das 4 usuais.

Um personagem nesta sala poderá apenas olhar, mover ou empurrar pela saída do corredor.

Notas específicas:
- *Se um personagem for chamado para o interior desta sala (pela Jennifer ou pelo Bruce), o corredor toma a orientação da sala da qual o personagem foi puxado.*
- *Robôs são afetados pela Sala Pivotante.*

Notas para salas adjacentes: todas as quatro salas ao redor da Sala Pivotante ainda são consideradas adjacentes a ela. Bruce (por exemplo) ainda pode imitar um personagem nesta sala se ele estiver em uma das quatro salas ao redor, mesmo que ela não se alinhe com sua sala.



"Seus pobres tolos. Vocês pensaram que era apenas um jogo?"

Quando seu personagem entrar nesta sala, misture todas as suas fichas de ação (inclusive as usadas neste turno) e faça uma pilha com as faces para baixo. Em seu turno, saque a ficha do topo da pilha, realize a ação e depois descarte a ficha.

A paranoia termina no início da próxima fase de programação se sua pilha de Ações tiver acabado ou se você tiver saído da Sala da Paranoia. Neste caso, se seu personagem sair da sala na primeira ação, você ainda tem que sacar sua segunda ação do turno.

Se seu personagem usar sua última ficha de Ação na primeira ação, ele não terá sua segunda ação.

Explicação da Adrenalina: se o jogador tiver programado sua Adrenalina, ele pode escolher a ação que desejar e não precisará de pegá-la aleatoriamente da pilha.

Modo Suspeita: a Sala da Paranoia também afeta guardas revelados ou não.

Se você tiver perdido algumas de suas fichas devido às cartas M.A.C. de Punição, não as embaralhe na sua pilha.

Room 25 S2 regles PTBR DEF.indd 7 06/11/16 13:15

descrição das cartas M.A.C.

cartas de barreira

» movimento do complexo



Mova a fila do mapa marcada com uma seta (como uma Ação de Controle).

Cartas de Movimento do complexo devem ser lidas no mesmo sentido ao longo da partida. Cartas de Movimento do complexo devem ser manuseadas com a mesma orientação em toda a partida. O meio mais fácil de fazer isso é usar o mesmo jogador como referência, assim as linhas sempre serão movidas sob a perspectiva deste jogador.

Símbolos adicionais:



Ative o efeito duas vezes (mova a linha dois espaços).

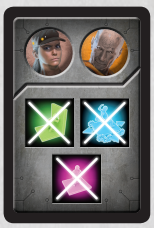


Saque uma nova carta imediatamente e aplique seus efeitos.



Assim como a ação Controlar dos jogadores, cada Carta de Movimento do Complexo resulta na colocação de fichas de "Controle", as quais serão removidas ao final do turno. A mesma linha não pode ser movida na direção oposta no mesmo turno. Se uma carta contradisser esta regra, esta carta de movimento é ignorada.

» PUNIÇÃO



Ambos os personagens desenhados na carta perdem uma das seguintes fichas de Ação até o final da partida: Olhar, Controlar ou a Habilidade Especial. Eles não podem realizar esta ação pelo resto da partida.

Se a ficha tiver sido programada mas não tiver sido processada, a ação também será perdida.

Explicações:

- *Um único personagem pode ser alvo de múltiplas cartas de punição e vir a perder múltiplas Ações.*
- *Se um jogador sacar esta carta quando ativar uma sala M.A.C. (veja página 6), ele sofre os efeitos sozinho, mesmo que sua imagem não esteja desenhada na carta.*

cartas de insanidade



» blackout

Todos os robôs são destruídos e todas as salas verdes são trocadas por Câmaras Vazia (mesmo ocupadas).



» isolamento

Esta carta permanece revelada até o final do turno.

Modo Cooperativo: não é possível nenhuma comunicação durante todo este turno. Os jogadores não podem de forma alguma trocar nenhuma informação (seja falando, escrevendo ou gesticulando).

Modo Solo: todas as fichas de Memorização desaparecem do tabuleiro e novas fichas não podem ser colocadas até que o próximo turno se inicie.



» rebobinar

O primeiro jogador coloca imediatamente seu personagem na Sala Central. As ações programadas permanecem inalteradas.

Alice é imune a este efeito.



» robô

Se o personagem do primeiro jogador estiver em uma sala vermelha ou azul, esta carta não tem efeito.

De outra forma, o robô é movido para a sala do primeiro jogador (ou colocado ali se não houver nenhum robô em jogo). Este robô empurra o personagem do primeiro jogador para uma sala amarela adjacente à escolha dele (se houver).



» bomba relógio

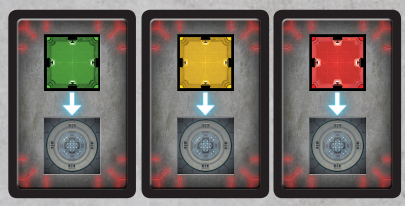
Esta carta permanece revelada até o final do turno.

Se uma segunda carta de bomba relógio for revelada neste turno, todos os personagens em salas vermelhas morrem imediatamente.



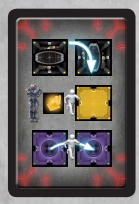
» trancado

O primeiro jogador coloca um cadeado em uma sala adjacente revelada. Se nenhuma ficha de cadeado estiver disponível, Emmet deve mover alguma que já esteja no tabuleiro.



» salas desabilitadas

Todas as salas desocupadas da mesma cor mostrada na carta (verde, amarela ou vermelha) são viradas com a face para baixo. Quaisquer fichas nestas salas são removidas e devolvidas a seus donos.



» caos

A Sala Pivotante é girada em 90°. Personagens presentes na mesma sala que um robô são empurrados para uma sala amarela adjacente à escolha deles (se houver). Personagens em Câmaras do Túnel são movidos para uma ou Sala do Túnel revelada.



» aceleração

Durante o turno, qualquer personagem que usar a Ação de Controle move a linha que ele selecionou duas vezes na direção escolhida.



» pânico

O primeiro jogador aplica os seguintes efeitos a seu personagem:

Franck: sua ficha de Adrenalina é descartada (pode ser recuperada).

Jennifer: se estiver em uma sala amarela, todos os personagens adjacentes são puxados até ela. Se estiver em uma sala de outra cor, não tem efeito.

Kevin: muda a posição de duas salas adjacentes (exceto salas azuis reveladas). Se uma ou mais salas estiverem ocupadas, elas devem ser escolhidas para a troca (se possível).

Emmett: coloca uma ficha de "cadeado" na sala que estiver ocupando. Não tem efeito se esta sala for azul.

Max: carrega todos os personagens da sala que ele estiver ocupando para uma sala amarela adjacente à sua escolha. Não tem efeito se não houver sala adjacente amarela.

Sarah: troca a sala que estiver ocupando (exceto azul) por uma Câmara Vazia da reserva. Se a reserva estiver vazia, esta carta não tem efeito.

Bruce: empurra todos os personagens de sua sala para uma sala amarela adjacente à sua escolha. Se não houver sala amarela adjacente, não tem efeito.

Alice: sem efeito.

Room 25 S2 regles PTBR DEF.indd 8 06/11/16 13:15