

КОМНАТА 25

VIP

«Дорогие участники, Министерство развлечений выбрало вас для новой версии нашего потрясающего шоу! Сегодня вечером я пригласил особую звезду, VIP-заключенного, который должен выжить и выбраться из комплекса. Позаботьтесь о нем, потому что, если он погибнет, ОХРАННИКИ победят. Как всегда, будьте осторожны, не идите вслепую и не подвергайте VIP-а опасности. Время начать зрелище! Не разочаруйте зрителей и развлеките их получше во время этого нового испытания...»

СОСТАВ ИГРЫ

- ▷ 40 протекторов для тайлов комнат
- ▷ жетон VIP-а
- ▷ 5 тайлов комнат
- ▷ 2 чистых комнаты
- ▷ 6 жетонов рулетки

РЕЖИМ ИГРЫ: ПОДОЗРЕНИЕ С VIP-ОМ

Это вариант режима ПОДОЗРЕНИЕ на 4-8 игроков. Особенность данного варианта в том, что один из игроков играет **VIP-ом** и начинает игру в открытую.

» цель

VIP должен добраться до комнаты 25 и сбежать вместе с остальными заключенными.

Если VIP будет убит, ОХРАННИКИ немедленно выигрывают.

Внимание! Если вы играете с Камерой регенерации из дополнения «Комната 25: Сезон 2», игра не останавливается, так как есть шанс, что VIP-заключенный вернется в игру.

» ПОДГОТОВКА:

Подготовьте роли **в соответствии с правилами режима ПОДОЗРЕНИЕ в основной игре, но перед раздачей жетонов заключенных 1 из них необходимо заменить на жетон VIP-а.**

- Игрок, получивший жетон VIP-а, раскрывает его до того, как игроки начнут первый этап программирования.
- VIP сбрасывает свой жетон адреналина.
- VIP может восстановить жетон адреналина, если он войдет в Лазарет из дополнения «Комната 25: Сезон 2» или если VIP - Франк и он использует свое особое действие.

» ход игры

Игра проходит **по правилам основной игры**, но с учетом дополнительных правил (см. ниже).

» движение vip-а

VIP в спешке ищет выход и не подозревает об опасности, веря в свое счастье.

- VIP, как и охранник, не должен программировать свои действия.

- Однако он **должен двигаться по крайней мере один раз за раунд** (если он не находится в комнате 25).

- Если VIP **не двигался** в данном раунде, ОХРАННИКИ немедленно побеждают (если он не находится в комнате 25).

Каждая из следующих ситуаций выполняет требование обязательного движения:

- VIP передвинулся.
- VIP был вытолкнут в другую комнату.
- Успешное действие переноса (когда VIP переносится или когда кто-то переносит его).
- Успешное действие призыва выполнено на VIP.
- Разрушение комнаты в которой есть VIP.

» условия победы

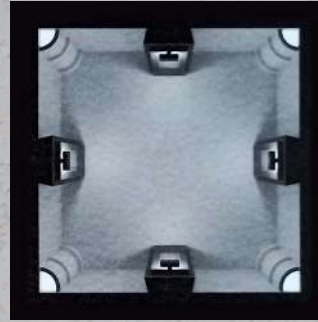
- ЗАКЛЮЧЕННЫЕ** побеждают, если:
- VIP достигает Комнаты 25 и убегает с другими заключенными.
- ОХРАННИКИ** выигрывают, если:
- VIP убит.

зеленые = безопасные



«Удалось увидеть что-то интересное?»
Посмотрите 2 прилегающие комнаты.

свободные комнаты



«Дайте волю своему воображению!»
Скопируйте или создайте свою комнату.

желтые = преграды



«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.

красные = опасные



«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.