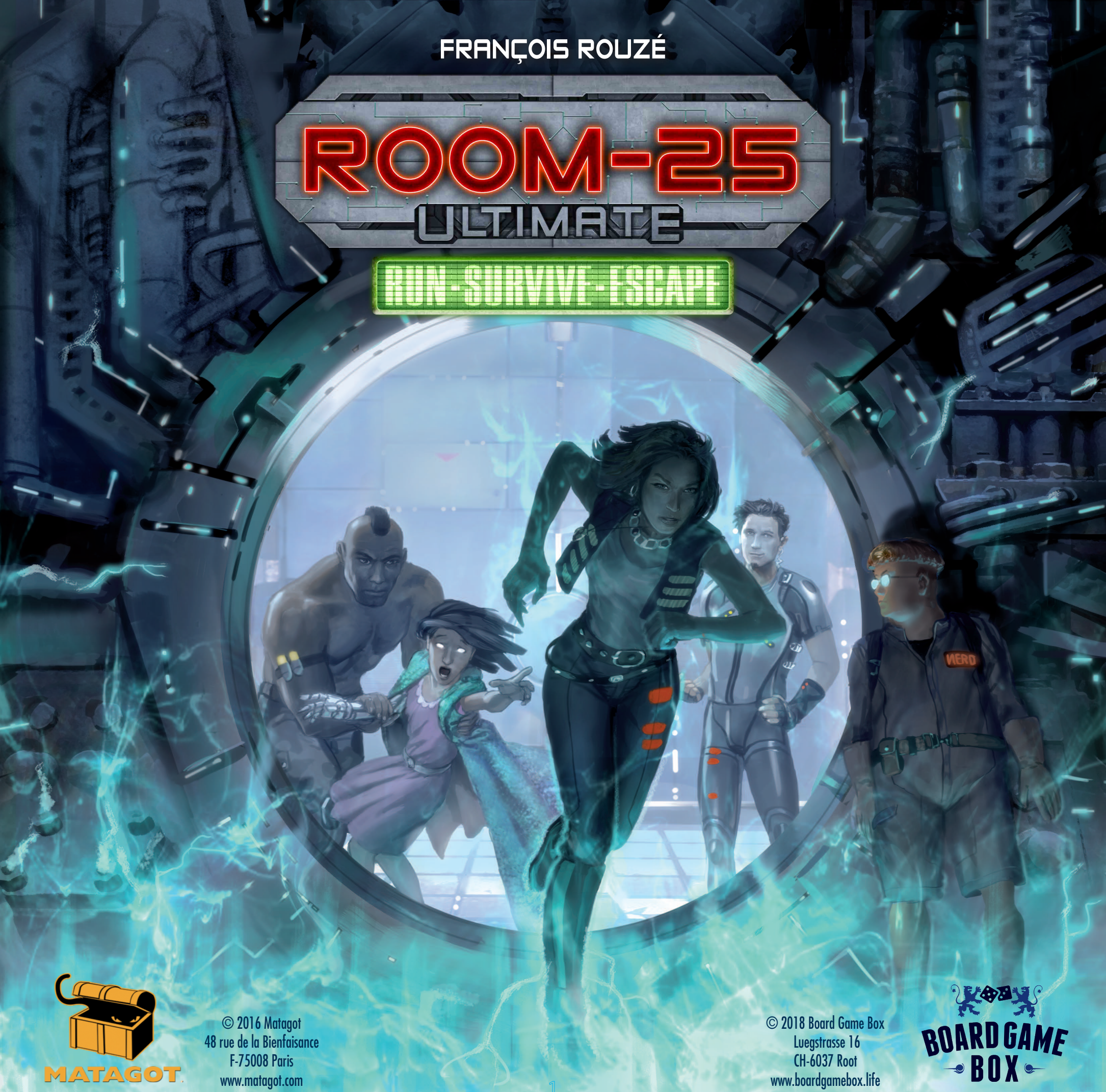
FRANÇOIS ROUZÉ

ROOM-25

ULTIMATE

RUN - SURVIVE - ESCAPE



© 2016 Matagot
48 rue de la Bienfaisance
F-75008 Paris
www.matagot.com

© 2018 Board Game Box
Luegstrasse 16
CH-6037 Root
www.boardgamebox.life

„Hallo, liebe Kandidaten! Das Freizeitministerium hat euch ausgewählt, Teil dieser fabelhaften Show zu sein! Ihr werdet in diesem weltweit in 4K Ultra HD ausgestrahlten Event Millionen von Zuschauern begeistern, indem ihr versucht, den tödlichen Fallen des Spielfelds zu entkommen! Viel Zeit bleibt euch nicht. Los geht's! Und immer schön lächeln, denn ihr seid auf Sendung!“

In naher Zukunft überschreitet eine TV-Spielshow namens Room 25 alle moralischen Grenzen, um Quotenrekorde aufzustellen und zu schocken. In einem Spielfeld aus 25 zum Teil lebensgefährlichen Räumen und unerwarteten Effekten werden die Kandidaten eingesperrt, und mit nur einem Ausgang.

ZIELE FÜR JEDEN SPIELMODUS

Im KOOPERATIONS-Modus sind alle Personen Gefangene, die den Room 25 finden und gemeinsam entkommen müssen bevor der Countdown zu Ende ist.

Im VERDACHTS-Modus infiltrieren ein oder zwei Wächter die Gefangenen und versuchen diese an der Flucht zu hindern indem sie die Gefangenen in Fallen locken oder ihnen Zeit stehlen!

» SPIELMATERIAL

- 47 Raumplättchen
- 1 doppelseitige Anzeigetafel:
  - eine KOOPERATION-Seite
  - eine Verdacht-Seite
- 8 Rollenplättchen:
  - 2 Wächterplättchen
  - 6 Gefangenenplättchen
- 8 Steuermarker
- 4 «DO NOT CROSS» Marker
- 2 Sperrmarker
- 58 M.A.C. Karten

Für jeden Spieler:
- 1 Spielfigur
- 5 Aktionsplättchen
- 1 Erinnerungsmarker
- 1 Zugfolgemarker
- 1 Personentafel
- 1 Adrenalinplättchen

REGELN FÜR DEN SCHNELLEN START

Um ein erstes Gefühl für das Spiel zu erhalten, sollten die Regelbereiche, die mit ULTIMATE gekennzeichnet sind, nicht beachtet werden. Auch sollten die Seite der Personentafeln ohne Spezialfähigkeiten benützt werden. Nach den ersten paar Spielrunden können die ULTIMATE Bereiche der Regeln eingebunden werden um die ganze Tiefe von ROOM 25 ULTIMATE zu entdecken. Hierzu einfach die Personenkarten umdrehen und die einzigartigen Spezialfähigkeiten der Spielfiguren aufdecken. Zusätzlich werden alle Räume mit deren Effekten ins Spiel eingebunden. Durch das Einmischen der IRRSINNSKARTEN im M.A.C. Kartendeck werden weitere Herausforderungen ins Spiel gebracht.

Anmerkung: In diesem Dokument wird die männliche Form der Einfachheitshalber und Lesbarkeit gewählt. Selbstverständlich gilt die Formulierung auch für das weibliche Geschlecht.

Beispiel: In einem 5 Spieler Spiel im Verdacht-Modus wird die Anzeigetafel mit dem Countdown mit der 10 Runden Seite aufgedeckt platziert. Das Spiel dauert 10 Runden und alle Zugfolgemarker werden in der Zugreihenfolge platziert. Der Marker des letzten Spieler kommt auf das Feld -10.

SETUP

«Kandidaten!

Zeit für eure 30 Sekunden Berühmtheit: Sagt uns, wer ihr seid und was ihr macht!»

AUSRÜSTUNG FÜR JEDEN SPIELER

> Jeder Spieler sucht sich eine Person aus und nimmt sich das Material für diese Person:

- 1 Spielfigur
- 4 Aktionsplättchen (Gehen, Sehen, Stoßen, Lenken)
- 1 Zugfolgemarker
- 1 Erinnerungsmarker
- 1 Adrenalinplättchen
- 1 Personentafel, Grundseite oben

ULTIMATE

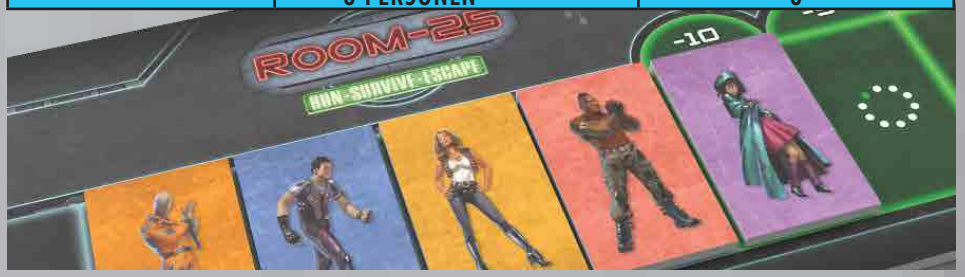
- Die Personentafel zur Ultimate Seite wenden
- Die Aktionsplättchen mit den Spezialfähigkeiten für jede Spielfigur
- Emmett erhält zwei Sperrmarker
- Alice erhält ihren Versteckmarker (mit Plastiksockel)
- Sarah erhält zwei leere Räume
- Bruce erhält einen leeren Raum und seinen Versteckmarker (mit Plastiksockel)

COUNTDOWN

Das Spiel dauert 6 bis 10 Runden, abhängig vom gewählten Spielmodus und der Anzahl Spieler.
Die Anzeigetafel wird mit der Seite nach oben gelegt, die den Spielmodus zeigt (siehe Seite 5 und 6):
- VERDACHT Modus: 10 Runden
- KOOPERATION Modus: 8 Runden

Wer zuletzt eine Spiel- oder Realityshow im Fernsehen gesehen hat, wird Startspieler. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Zugfolgemarker des letzten Spielers (der also rechts vom Startspieler sitzt) kommt auf das entsprechende Rundenfeld der Anzeigetafel (siehe nachstehend). Jetzt legen alle anderen Spieler, in umgekehrter Zugreihenfolge, ihre Zugfolgemarker links neben den Zugfolgemarker des letzten Spielers hin. Der Zugfolgemarker des Startspielers liegt also ganz links als erster.

SPIELMODUS	ANZAHL PERSONEN	ANZAHL SPIELRUNDEN
VERDACHT	4 BIS 6 PERSONEN	10
	7 PERSONEN	9
	8 PERSONEN	8
KOOPERATION	4 PERSONEN	8
	5 PERSONEN	7
	6 PERSONEN	6



EIN FRANÇOIS ROUZÉ SPIEL

BESONDEREN DANK: "An meine Frau Mélanie, meinen Kindern Pauline und Matthieu für ihre Unterstützung.
An all meinen Freunden, den Spieltestern aus Lyon, denn sie wissen wieviel mir das bedeutet. Und an Gaëtan für seine spezielle Rolle. An Hicham, Matthieu, Yann und Arnaud dafür, dass sie mir vertrauen und mein erstes Spiel den Spielern weltweit zugänglich gemacht haben. Und Danke auch dir für den Kauf des Spiels. Ich hoffe, dass es dir und deinen Freunden endlosen Spass und Vergnügen bereitet!" Illustrationen und grafisches Design von Daniel Balage und Camille Durand-Kriegel

AUFBAU DES SPIELFELDES

Das Spielfeld ist ein Quadrat aus 25 Räumen. Unabhängig vom gewählten Spielmodus wird es nach folgender Anleitung aufgebaut.

> Man stellt das Spielfeld gemäß dem Spielmodus und Schwierigkeitsgrad zusammen (siehe Seiten 5 und 6)

> Der Zentralraum wird in die Mitte gelegt

> Überwachungsraum und Raum 25 werden beiseite gelegt. Diese Räume werden auch beiseite gelegt sofern sie gespielt werden: Chiffrierraum, Überwachungsraum, Wanderraum und Roboterkammer

> Die übrigen Räume werden gemischt und 12 davon verdeckt ausgelegt (siehe Bild 1)

> Jetzt werden die vorher beiseite gelegten Räume dazu genommen (es sollten insgesamt 12 Räume sein). Diese werden gemischt und verdeckt auf die Ausgangszonen gelegt (siehe Bild 2)

1



2



AUFSTELLUNG UND STARTHINWEIS

> Alle Spielfiguren werden in den Zentralraum gestellt.

> Jeder Spieler bekommt zu Beginn einen Hinweis: Vor Beginn der ersten Runde schaut sich jeder Spieler geheim einen beliebigen der vier an die Zentralkammer angrenzenden Räume an (nicht diagonal angrenzend) und legt ihn wieder verdeckt an dieselbe Stelle zurück.

Wichtig! Jeder Spieler sieht sich nur EINEN Raum an, auch dann, wenn er mit mehreren Personen spielt.



LASST DIE SHOW BEGINNEN!

Abhängig vom Spielmodus und der Anzahl Spieler dauert das Spiel zwischen 6 und 10 Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

- **PLANUNG:** Alle Spieler wählen gleichzeitig bis zu 2 Aktionen aus und, wenn sie wollen, Adrenalin, jedoch nur einmal pro Spiel.
- **AKTION:** In Zugreihenfolge führen alle Spieler erst ihre erste Aktion aus, dann die zweite.
- **COUNTDOWN:** Die Zugfolgemarker wandern eine Runde weiter und die Zugreihenfolge ändert sich.

1. PLANUNG

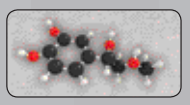
Jeder Spieler hat 4 Grundaktionen: Sehen, Gehen, Stoßen und Lenken. Diese sind auf Seite 4 beschrieben.

Wenn nach ULTIMATE Regeln gespielt wird, hat jede Spielfigur eine Spezialfähigkeit, die einzigartig ist für jede Spielfigur. Diese sind auf den Seiten 11 und 12 beschrieben. Jeder Spieler wählt zwei Aktionen, deren Plättchen er verdeckt auf die entsprechenden Kästchen seiner Personentafel legt.

Die Reihenfolge der Aktionen ist wichtig, denn die Aktion oben (Aktion 1) wird vor der Aktion unten (Aktion 2) ausgeführt.

Die übrigen Aktionen werden verdeckt abgelegt um Verwechslungen vorzubeugen. Die Spieler wählen gleichzeitig und geheim aus.

Wer will, darf auch nur eine einzelne Aktion planen. In diesem Fall wird deren Plättchen zwischen die beiden Kästchen gelegt. In der nachfolgenden Aktionsphase kann dieser Spieler sich aussuchen, ob er seine Aktion im 1. oder im 2. Aktionszug ausführen möchte (siehe unten).



Adrenalinplättchen: Das Adrenalinplättchen erlaubt es der Person, einmal pro Spiel eine dritte Grundaktion auszuführen (Sehen, Gehen, Stoßen oder Lenken). Adrenalin erlaubt es dem Spieler nicht, die Spezialfähigkeit einzusetzen. In der Planungsphase muss der Spieler entscheiden, ob er sein Adrenalinplättchen nutzen will. Wenn er das möchte, legt er das Plättchen neben das entsprechende Feld seiner Personentafel. Das Adrenalinplättchen wird immer nach der Aktionsphase aktiviert, auch wenn der Spieler nur eine Aktion gewählt hat.Ein einmal geplantes Adrenalinplättchen kann man nicht mehr zurückziehen.



Beispiel:
Der Spieler, der Frank spielt, wählt während der Planungsphase die Aktion „Sehen" als Aktion 1 und „Gehen" als Aktion 2. Er entscheidet sich auch das Adrenalinplättchen zu spielen und wird somit eine dritte Aktion spielen können nachdem alle Spieler ihre Aktionen abgeschlossen haben. Er kann für seine dritte Aktion jede Grundaktion wählen, auch „Sehen" und „Gehen" die er bereits genutzt hat.

2. AKTION

> Der Startspieler deckt seine erste Aktion auf (die obere) und führt sie sofort aus.

> Danach, in Zugreihenfolge, macht der nächste Spieler dasselbe, und so weiter, bis alle Spieler ihren ersten Aktionszug ausgeführt haben.

> Die Spieler führen anschließend ihren zweiten Aktionszug auf die gleiche Weise aus.

> Jede geplante Aktion MUSS ausgeführt werden, selbst wenn sie sich als schädlich für den Spieler erweisen sollte

> Kann eine Aktion nicht ausgeführt werden, verfällt sie (wenn man z.B. „Stoßen" plant, man aber alleine in seinem Raum ist).

BESCHREIBUNG DER AKTIONEN

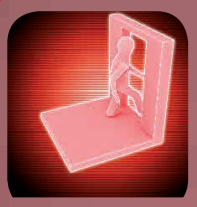
Wichtig: Räume gelten als angrenzend zu einer Person, wenn sie mit einer Kante an den Raum der Person anschliessen (diagonal gilt also NICHT).



SEHEN

Wähle einen Raum, der angrenzend zu deiner Person liegt und sieh ihn dir heimlich an. Danach legst du den Raum wieder verdeckt zurück.

Du darfst Andeutungen über den Farbcode dieses Raums machen (rot, gelb, grün oder blau), aber du darfst ihn den anderen Spielern NICHT zeigen oder den Raumnamen nennen.



GEHEN

Gehe mit deiner Person in einen angrenzenden Raum. Ist er noch verdeckt, decke ihn jetzt auf.

Der Raum bleibt für den Rest des Spiels aufgedeckt.

In jedem Fall wendest du sofort die Wirkung des Raums an (siehe Seite 8).

Eine Raumwirkung gilt jedes Mal, wenn eine Person ihn betritt.



STOSSEN

Setze eine Person, die im selben Raum wie deine steht, in einen angrenzenden Raum.

Deine eigene Person bleibt stehen und die gestoßene Person muss die Wirkung des Raums, in den sie gestoßen wurde, sofort anwenden. War dieser Raum verdeckt, wird er zuvor aufgedeckt.

Ausnahme: Es ist STRENG VERBOTEN, jemanden AUS dem Zentralraum zu stoßen, aber es ist erlaubt, jemanden IN den Zentralraum zu stoßen.



LENKEN

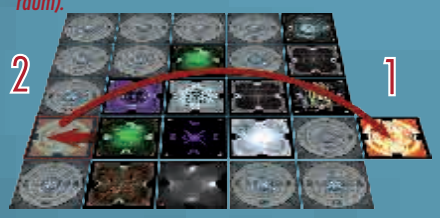
Verschiebe die (senk- oder waagerechte) Reihe, in der sich der Raum deiner Person befindet, um eine Raumlänge in eine Richtung deiner Wahl.

Alle Räume rutschen um eine Position weiter, alle Personen bleiben auf Ihren bisherigen Räumen und werden mit diesen verschoben.

Der Raum am Ende der Reihe verlässt das Spielfeld, wird aber sofort wieder auf der gegenüberliegenden Seite eingesetzt (siehe unten).

Danach nimmst du einen Steuermarker und legst ihn neben die Reihe, die du gerade verschoben hast, mit dem Pfeil in die Richtung der Bewegung zeigend.

Einschränkung 1: *Der Zentralraum DARF NIE bewegt werden und bleibt immer in der Mitte des Spielfelds. Es ist also UNMÖGLICH, mittels „Lenken" eine der beiden zentralen Reihen zu verschieben (diese Reihen laufen durch den Zentralraum).*





Einschränkung 2:
Eine Reihe kann mehrmals in derselben Runde verschoben werden, aber NUR in DIESELBE Richtung.

Wenn mindestens ein Spieler eine Adrenalin-Aktion geplant hat, wird nach der Aktionsphase ein weiterer Aktionszug ausgeführt. In Zugreihenfolge führt jeder Spieler, der eine Adrenalin-Aktion geplant hat, sofort eine der vier Grund-Aktionen aus (Sehen, Gehen, Stoßen oder Lenken). Dabei darf der Spieler sogar eine Aktion wählen, die er ein der Aktionsphase bereits ausgeführt hatte oder die er durch eine Bestrafung verloren hat (zum Beispiel durch eine M.A.C. Karte).

- Danach kommt das Adrenalinplättchen aus dem Spiel.

» Erinnerungsmarker



Jeder Spieler hat einen Erkennungsmarker, den er jederzeit in seinem Zug benutzen kann, zusätzlich zu seinen Aktionen. Er kann diesen Marker als Merkhilfe auf einen beliebigen, noch verdeckten Raum des Spielfelds legen. Der Marker wird erst wieder weggenommen, wenn der Raum aufgedeckt wird. Einmal weggenommen, kann der Erinnerungsmarker wieder benützt werden.

3. COUNTDOWN

Wurden alle Aktionen ausgeführt, ENDET die RUNDE:

- Jeder Spieler nimmt alle seine Aktionsplättchen zurück auf die Hand (auch die soeben genutzten Aktionen darf er in der nächsten Runde wieder planen, wenn er möchte). Steuermarker auf dem Spielfeld werden jetzt wieder entfernt.
- Der Startspieler wird zum letzten Spieler; man versetzt seinen Zugfolgemarker ans rechte Ende der Reihe von Markern auf der Anzeigetafel, womit auch der Runden-Countdown voranschreitet. Sein linker Nachbar ist nun neuer Startspieler.



Hinweis: Der Marker einer eliminierten Person wird auf die Totenkopf-Seite gedreht. Sobald der Marker die Startposition erreicht, wird er entfernt und der nachfolgende Spieler wird Startspieler.

- Der Startspieler sagt die Anzahl der verbleibenden Runden an.

FLUCHT AUS DEM SPIELFELD

Um das Spielfeld zu verlassen, muss man:

- Den Schlüsselraum aktivieren (nur im Kooperationsmodus)
- Den Raum 25 finden und alle Gefangen dorthin führen
- Die Aktion „Lenken" benutzen, um Raum 25 von der Ausgangszone aus dem Spielfeld heraus zu lenken, während sich alle Gefangenen darin befinden.

Hinweis: Im Spielmodus Verdacht können die Gefangenen entkommen, selbst wenn 1 oder 2 Wächter sich im Raum 25 befinden.



Beispiel:
Alle Spieler befinden sich im Raum 25. Um zu gewinnen müssen sie den Raum 25 aus dem Spielfeld lenken. Durch das Spielen der Aktion «Lenken» können sie die Linie, auf der sich Raum befindet, in die richtige Richtung bewegen

SPIELMODUS 1: VERDACHT

„Liebe Kandidaten, ihr alle müsst aus dem gefährlichen Labyrinth entkommen, in dem ihr steckt! Doch das ist nicht alles! Ein Team gut ausgebildeter Wachen wird alles dafür tun, dass ihr das niemals schaffen werdet. Toll, was?"

» ZIEL

Die Gefangenen MÜSSEN Raum 25 erreichen, und diesen dann aus dem Spielfeld herauslenken. Die Wächter müssen sie mit allen Mitteln daran hindern, auch durch Eliminierung.

» SETUP:

ANZAHL SPIELER	ROLLENPLÄTTCHEN	ANZAHL SPIELRUNDEN
4	3 GEFANGENE + 1 WÄCHTER	10
5	4 GEFANGENE + 1 WÄCHTER ODER 3 GEFANGENE + 2 WÄCHTER*	10
6	4 GEFANGENE + 2 WÄCHTER	10
7	5 GEFANGENE + 2 WÄCHTER	9
8	6 GEFANGENE + 2 WÄCHTER	8

*** Bei 5 Spielern kann gewählt werden ob mit 1 oder 2 Wächtern gespielt wird (nicht vergessen, die richtigen Räume auszuwählen damit die Spielbalance gehalten werden kann)**

Die Rollenplättchen verdeckt an jeden Spieler verteilt. Nach dem heimlichen Schauen legt jeder Spieler sein Rollenplättchen vor sich hin.

» spielablauf

Der Spielablauf ist wie auf Seite 2 und 3 beschrieben, mit folgenden Anpassungen.



» alarm!

Der Alarm wird ausgelöst, wenn eine Person Raum 25 betritt und man sich noch in einer der ersten 5 Runden des Spiels befindet. Man verschiebt dann sofort die Zugfolgemarker der Spieler nach rechts bis zu Feld -5 der Anzeigetafel.

» wächter geben sich zu erkennen

Sobald Raum 25 aufgedeckt wird, haben die Wächter die Möglichkeit ihre Identität aufzudecken durch das Umdrehen des Rollenplättchens während ihrem Zug. Enttarnte Wächter verlieren ihre Adrenalinplättchen für den Rest des Spieles, müssen aber ihre Aktionen nicht mehr planen. Stattdessen kann ein Wächter seine Aktion an seinem Zug frei wählen und gleich ausführen. Die zweite Aktion darf nicht dieselbe wie die erste sein.

» die rolle der gefangenen

Die Gefangenen dürfen während des gesamten Spiels ihre Rolle NIEMALS PREISGEBEN, außer in Sonderfällen, die im Anschluss erklärt werden.

» tod einer person

Wenn eine Person eliminiert wird, hält sie ihre Identität zunächst geheim.
Sobald eine 2. Person getötet wird: MUSS die erste eliminierte Person jetzt ihre Identität preisgeben:

- Sollte die 1. Person ein Wächter sein, geht das Spiel einfach weiter.
- Sollte die 1. Person ein Gefangener sein, MUSS jetzt die 2. getötete Person ihre Rolle preisgeben.
- Sollte die 2. Person ein Wächter sein, geht das Spiel einfach weiter.
- Sollte die 2. Person ein Gefangener sein, endet das Spiel sofort und alle Wächter gewinnen.

Wichtig! Zu Beginn der LETZTEN RUNDE vom Countdown und vor der Planungsphase müssen ALLE eliminierten Spieler ihre Identität aufdecken.

» die masken fallen

Wenn mit einem Wächter gespielt wird, muss eine Person, tot oder lebendig, ihre Identität aufdecken sobald alle anderen Raum 25 erreicht haben (auch wenn diese Person ein Gefangener ist).
Wenn mit zwei Wächter gespielt wird, gilt dasselbe, aber sobald zwei Personen sich außerhalb Raum 25 befinden.
In beiden Fällen gilt, dass die Identitäten der Spieler in Raum 25 geheim bleiben.

» siegbedingungen

Die GEFANGENEN gewinnen das Spiel:

- Wenn ALLE Gefangenen in Raum 25 sind und sie diesen mittels der Aktion „Lenken" aus dem Spielfeld hinaus gelenkt haben, bevor der Countdown abgelaufen ist.
- Wenn nur 1 Gefangener getötet wurde, können die anderen trotzdem entkommen, aber NUR IN DER LETZTEN RUNDE des Countdowns.
- Wenn nur 1 Gefangener Raum 25 nicht erreichen konnte und kein Gefangene getötet wurde, können die anderen trotzdem entkommen, aber NUR IN DER LETZTEN RUNDE des Countdowns

Die WÄCHTER gewinnen das Spiel:

- Wenn 2 Gefangene getötet wurden.
- Wenn die Gefangenen nicht vor dem Ablauf des Countdowns entkommen konnten.

Verdacht mit 1 Wächter



Verdacht mit 2 Wächter



ULTIMATE

Baut ein Spielfeld eurer Wahl. Für ein ausbalanciertes Spiel hier einige Vorschläge passend zum jeweils gewählten Spielmodus:

RÄUME	VERDACHTSMODUS MIT 1 WÄCHTER (4 oder 5 Spieler)	VERDACHTSMODUS MIT 2 WÄCHTER (5 bis 8 Spieler)
BLAU	Zentralraum + Raum 25	
GRÜN	5 beliebige Räume	1 Regenerationsraum + 1 Roboterkammer + 5 beliebige Räume
GELB	1 Störungsraum + 7 beliebige Räume	1 Störungsraum + 7 beliebige Räume
ROT	2 Todeskammer + 1 Timer Raum + 7 beliebige Räume	1 Todeskammer + 2 Schredderräume + 5 beliebige Räume

Achtung: *Beim Aufbau sind die Roboterkammern Teil der 12 Räumen in den Ausgangszonen, genau wie der Überwachungsraum, Chiffrierraum und Wanderraum (siehe Seite 3).*

SPIELMODUS 2: KOOPERATION

„Liebe Kandidaten, Gratulation: ihr wollt zusammen halten und ich gratuliere euch dazu!
Um das zu feiern, zieht euch die Regie 20% der Zeit ab, die euch zur Flucht bleibt!"

» SETUP:

ANZAHL SPIELER	ANZAHL PERSONEN	ANZAHL SPIELRUNDEN
1	4 *	8
2	4 (2 PRO SPIELER) *	8
3	6 (2 PRO SPIELER) *	6
4	4	8
5	5	7
6	6	6

** Bei 1, 2 oder 3 Spielern spielt jeder mehrere Personen. Die Personen werden unabhängig voneinander gespielt (jeder hat seine eigenen Aktionsplättchen etc.). Aktionen werden verdeckt gespielt, außer beim Solospiel.*

» siegbedingung

Alle Personen müssen entkommen bevor die Zeit abläuft. Sobald ein Spieler getötet wird, endet das Spiel.
Ihr müsst zuerst den Chiffrierraum aktivieren (siehe Seite 8) und dann alle Personen in den Raum 25 evakuieren bevor die Zeit abläuft.

» gameplay

- Spielt nur mit den Basis M.A.C. Karten
- Bei jeder Spielrunde außer der letzten Runde: zieht 2 M.A.C. Karten (oder mehr wenn die Karte das weitere Ziehen verlangt) VOR der Planungsphase and führt den Effekt in der Ziehreihenfolge aus.

ULTIMATE

IRRSINN

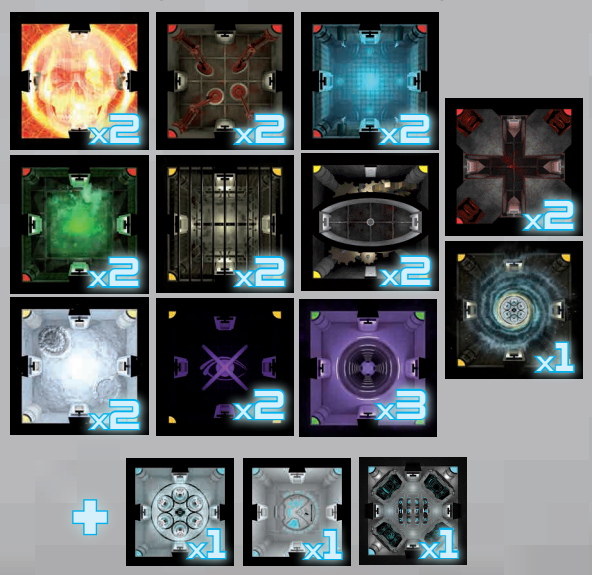
Probiert die Irrsinnsregel, wenn ihr für eine noch größere Herausforderung bereit seid!

- Spielt ohne Erkennungsmarker und Adrenalinplättchen.
- Spielt mit allen M.A.C. Karten (Basis + Irrsinn).
- In jeder Runde AUSSER der letzten Runde: NACH der Planungsphase wird 1 M.A.C. Karte gezogen und zwar vor der ersten Aktion des Startspielers (oder mehr wenn die Karte das weitere Ziehen verlangt). Der Effekt muss sofort ausgeführt werden. Zieht eine weitere Karte vor der zweiten Aktion des Startspielers und führt dessen Effekt auch aus.

Kooperation: erstes Spiel



Kooperation: normales Spiel



M.A.C. KARTEN (MOVE ALONE COMPLEX)

"Von nun an bewegt sich das Spielfeld von alleine und arbeitet gegen dich…"



Die M.A.C. Karten (Spielfeld-Eigenleben-Karten) erzeugen unmittelbare Ereignisse, die das Spielfeld oder die Person betreffen. Mit diesen Karten wird der Kooperationsmodus deutlich schwieriger. Sie können allerdings auch unerwartete Hilfe leisten, wenn man einen oder beide der M.A.C. Räume im Spielfeld benutzt.

M.A.C. Karten besitzen zwei Schwierigkeitsgrade:

- 39 Basiskarten beinhalten Bestrafungskarten und Karten, die das Spielfeld lenken
- 19 Irrsinnskarten sind vielfältiger und sind für den „Irrsinnslevel" des kooperativen Spielmodus gedacht. Wer will, kann Irrsinnskarten auch in anderen Spielmodi benutzen um mehr unerwartete Situationen zu erleben.

Hinweis: Man darf sich die abgelegten M.A.C. Karten jederzeit ansehen.

BASISKARTEN

IRRSINNSKARTEN

ULTIMATE

Baut ein Spielfeld eurer Wahl.
Für ein ausbalanciertes Spiel hier einige Vorschläge:

BLAU	Zentralraum + Raum 25 + Chiffrierraum
GRÜN	4 grüne Räume, ausser dem Regenerationsraum
GELB	2 Rotierende Räume + 5 beliebig oder zufällig ausgewälte Räume
ROT	2 Todeskammern + 1 Timer Raum + 8 beliebig oder zufällig ausgewälte Räume

Achtung: *Beim Aufbau sind die Roboterkammern Teil der 12 Räumen in den Ausgangszonen, genau wie der Überwachungsraum, Chiffrierraum und Wanderraum (siehe Seite 3).*

BESCHREIBUNG M.A.C. KARTEN

BASISKARTEN

spielfeldbewegung (x32)



Verschiebe die auf der Karte mit einem Pfeil markierte Reihe (wie bei der Aktion Lenken).
Karten mit Spielfeldbewegungen müssen während des Spiels immer in der jeweils vorgegeben Ausrichtung der Karte befolgt werden. Am besten geht das, wenn diese Karten immer derselbe Spieler aus seiner Sicht ausführt.

Zusätzliche Symbolik:



Führe die Wirkung zweimal aus (bewege die Reihe um zwei Positionen).



Ziehe sofort eine neue Karte und wende ihre Wirkung an.



Auch bei diesen Spielfeldbewegungen per Karte wird gleich wie bei der Aktion Lenken ein Steuermarker an die Reihe gelegt, der am Ende der Runde entfernt wird. Dieselbe Reihe kann in derselben Runde nicht in die andere Richtung bewegt werden. Verstößt die Anweisung einer Karte gegen diese Regel, wird die Karte ignoriert.

bestrafung (x7)

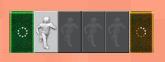
Beide auf der Karte abgebildeten Personen verlieren eines der folgenden Aktionsplättchen für den Rest des Spiels: Sehen, Lenken oder Spezialkraft. Für den Rest des Spiels können sie diese Aktion nicht mehr ausführen.
Wenn diese Aktion bereits geplant, aber noch nicht ausgeführt ist, verfällt sie.



Einzelheiten:

- *Eine einzelne Person kann von mehreren Bestrafungskarten betroffen sein und mehrere Aktionen verlieren.*
- *Wenn ein Spieler so eine Karte zieht, weil er den M.A.C. Raum aktiviert hat (Seite 10), erleidet er die Wirkung, selbst wenn er auf der Karte nicht abgebildet ist.*

IRRSINNSKARTEN



Wenn sich dieses Symbol auf der Karte befindet, muss der erste Spieler auf der Anzeigetafel (Zugreihenfolge) die Karte spielen.

blackout (x1)



Alle Roboter werden zerstört und alle grünen Räume werden durch Leere Räume ersetzt (auch wenn sie besetzt sind).

störung (x2)



Die Karte kommt bis zum Rundenende sichtbar auf den Tisch.
Kooperation-Modus: Es darf in dieser Runde nicht mehr kommuniziert werden. Die Spieler dürfen keinerlei Informationen mehr untereinander austauschen (nicht Reden, Schreiben, Gestikulieren).

rückspulen (x1)



Der Startspieler setzt seine Figur sofort in den Zentralraum. Seine geplanten Aktionen bleiben unverändert. Alice ist immun gegen diesen Effekt.

roboter (x2)



Steht die Figur des Startspielers in einem roten oder blauen Raum, ist diese Karte wirkungslos.
Sonst wird ein Roboter in den Raum des Startspielers versetzt (oder eingesetzt, falls keiner im Spiel ist). Der Roboter stößt die Figur des Startspielers in einen angrenzenden gelben Raum seiner Wahl (falls vorhanden).

zeitbombe (x2)



Die Karte kommt aufgedeckt bis zum Rundenende für alle sichtbar auf den Tisch.
Wenn die zweite Zeitbombenkarte in dieser Runde gezogen wird, werden alle Personen in roten Räumen sofort eliminiert.

schloss (x1)



Der Startspieler legt ein Schloss auf einen angrenzenden, aufgedeckten nicht-blauen Raum. Nur Emmett kann diesen Raum betreten. Wenn keine Schlossmarker verfügbar sind, muss Emmett einen bereits auf dem Spielfeld liegenden aussuchen und in den Raum legen.

ULTIMATE



Deaktivierte Räume (je 1)
Alle unbesetzten Räume der auf der Karte gezeigten Farbe (grün, gelb oder rot) werden verdeckt hingelegt. Marker auf diesen Räumen werden entfernt und ihren Besitzern zurückgegeben.

chaos (x2)



Der Rotierende Raum wird um 90°gedreht.
Personen im selben Raum wie ein Roboter werden in einen angrenzenden gelben Raum ihrer Wahl gestoßen (falls vorhanden). Personen in einer Tunnelkammer werden in eine andere sichtbare Tunnelkammer versetzt.

beschleunigung (x2)



Benutzt in dieser Runde eine Person eine Lenken-Aktion, verschiebt sie die gewählte Reihe 2x in diese Richtung.

panik (x3)



Der Startspieler wendet folgende Wirkung auf seine Person an:

Franck: Sein Adrenalinplättchen wird abgelegt (kann aber zurück geholt werden durch das Spielen seiner Spezialfähigkeit).

Jennifer: Wenn sie in einem gelben Raum ist, werden alle benachbarten Personen zu ihr gerufen. Ist sie in einem anderen Raum, ist die Karte wirkungslos.

Kevin: Er tauscht die Position zweier an ihn angrenzender Räume (außer aufgedeckte blaue Räume). Besetzte Räume muss er bevorzugt austauschen (wenn möglich).

Emmett: Er legt einen Schlossmarker auf den Raum, in dem er ist. In einem blauen Raum gilt das nicht.

Max: Er trägt alle Personen in seinem Raum in einen angrenzenden gelben Raum seiner Wahl. Gibt es keinen solchen Raum, ist die Karte wirkungslos.

Sarah: Sie ersetzt einen nicht-blauen Raum, in dem sie sich befindet, durch einen leeren Raum aus ihrem Vorrat. Ist ihr Vorrat aufgebraucht, ist die Karte wirkungslos.

Bruce: Er stößt alle Personen in seinem Raum in einen angrenzenden gelben Raum seiner Wahl. Gibt es keinen solchen Raum, ist die Karte wirkungslos.

Alice: keine Wirkung

BASIS RÄUME



"Super! Ihr seid mitten im Spielfeld.
Leider, leider ist hier keine Gewalt erlaubt!"

Der Raum, in dem alle Kandidaten beginnen. Es sind lediglich die Aktionen „Sehen" und „Gehen" erlaubt.
Der Raum darf auf keinerlei Weise bewegt werden und bleibt das ganze Spiel über in der Mitte.



„Wenn du hier nicht allein bist, ist der Sieg nahe!
Komm ins Licht und zu mir auf die Bühne,
du bist ab sofort berühmt!"

Der Ausgang.
Sobald sich alle Gefangenen in diesem Raum befinden, muss einer von ihnen den Raum mit der Aktion „Lenken" aus dem Spielfeld herausbewegen.



„Glückwunsch!
Ihr habt die Hälfte des Rätsels gelöst!"

Nur für Kooperationmodus

Wenn eine Person den Chiffrierraum betritt, wird er zerstört: man ersetzt ihn durch einen Leeren Raum. Erst jetzt ist das Verlassen des Spielfelds mit Raum 25 erlaubt.

Grüne Räume = Sicherheit



„Saaa-gen-haft! Ein leerer Raum!
Genieße die kleine Pause!"

Dieser Raum ist leer und hat keine Auswirkung.



„Aufpassen, der Boden wackelt!
Gleich bewegt sich alles!"

Setze deine Person in diesen Raum, nachdem du ihn aufgedeckt hast. Dann nimm den Raum mitsamt deiner Figur und tausche ihn mit einem beliebigen, verdeckten Raum auf dem Spielfeld aus. Der verdeckte Raum bleibt verdeckt. Wenn bereits alle Räume aufgedeckt sein sollten, hat der Wanderraum keine Wirkung.



„Getriebe und Schalthebel!
Die schmutzigen Hände stehen dir!"

Verschiebe eine beliebige Reihe des Spielfelds (ausser den beiden mittleren) in eine Richtung deiner Wahl. Verschiebe dabei alle Räume um einen Raum weiter, nach derselben Regel wie bei der Aktion „Lenken" (siehe Aktionen – Lenken).



„Videobildschirme!
Zeit, den Erkennungsmarker zu setzen!"

Sieh dir heimlich einen beliebigen Raum auf dem Spielfeld an und lege ihn wieder an dieselbe Stelle zurück.



„Fabelhaft! Ein Molekültransporter …
aber wird er auch funktionieren?"

Bewege deine Personenfigur sofort auf irgendeine andere aufgedeckte Tunnelkammer, wenn vorhanden.
Falls jedoch alle drei Tunnelkammern sichtbar sind, kann der Spieler sich aussuchen, auf welcher der beiden anderen seine Person auftaucht.
Ähnlich verhält es sich, wenn eine Person in eine Tunnelkammer gestossen wird und die beiden anderen offen liegen: Der Spieler kann sich entscheiden, auf welcher der beiden anderen er wieder auftaucht.

Gelbe Räume = Hindernis



„Und schon geht alles von vorne los!
Beeilung!“

Nimm deine Personenfigur und setze sie wieder auf den Zentralraum.



“Wunderbar, eine dunkle Kammer! Perfekt um das Tastgefühl weiter zu entwickeln … wenn du Zeit hast!“

Während du in diesem Raum bist, kannst du die Aktion Sehen nicht nutzen.



„Eine Zelle, die von aussen verschlossen ist …
dann hoffe ich mal,
dass draussen deine Freunde warten!“

Du kannst diesen Raum nur verlassen, wenn du zu einer Person gehst, die in einem angrenzenden Raum steht ODER indem du in den Zentralraum gehst, falls dieser angrenzend zur Gefängniszelle liegt.

ULTIMATE

Einzelheiten: Wenn sich ein Roboter in einem angrenzenden Raum befindet, kann die eingesperrte Person zu ihm gehen.



„Jungejunge, ganz schön laut hier.
Das müssen wohl deine klappernden Zähne sein!“

Wenn du in diesem Raum stehst, kannst du in der Planungsphase nur eine Aktion planen. Ein enttarnter Wächter, der seinen Zug in diesem Raum beginnt, darf nur 1 Aktion ausführen.



„Bloss zwei Ausgänge.
Da bleibt keine grosse Wahl, denke ich.“

Immer wenn eine Person oder ein Roboter den Raum betritt, dreht man ihn so, dass einer seiner Ausgänge in Richtung des Raums zeigt, aus dem die Figur gerade gekommen ist. Dieser Raum besteht aus einem drehbaren Korridor, der nur zwei statt der üblichen vier Ausgänge besitzt.

Eine Person in diesem Raum kann nur in Richtung eines der beiden Ausgänge Gehen, Sehen oder Stoßen. Andere Eigenschaften oder die Lenken-Aktion werden durch die Ausrichtung des Raums nicht beeinflusst.

ULTIMATE

Einzelheiten:

- *Wenn eine Person in diesen Raum gerufen wird (durch Jennifer oder Bruce), dreht sich der Korridor in Richtung des Raums, von dem aus gerufen wurde.*
- *Roboter sind ebenso vom Rotierenden Raum betroffen. Klarstellung angrenzende Räume: Alle vier Räume um den Rotierenden Raum gelten als angrenzend zu diesem Raum. Bruce zum Beispiel kann eine Person in diesem Raum imitieren, auch wenn er in einem angrenzenden Raum steht, von dessen Ausgängen keiner an den Rotierenden Raum anschließt.*

Rote Räume = Todesgefahr



„Ein Säurebad!
Das macht erst zu zweit so richtig Laune!“

Sobald zwei Personen in diesem Raum stehen, wird die Person, die den Raum früher betreten hatte, durch das Eintreten der neuen Person eliminiert.



„Mein absoluter Lieblingsraum!
In der nächsten Staffel bist du leider nicht mehr dabei!“

Wenn du diesen Raum betrittst, wirst du sofort eliminiert.



„Ich liebe deinen Style! Du hast gerade
die tödliche Falle aktiviert! 5,4,3….“

Wer nicht in der nächsten Aktion den Raum verlassen kann, wird eliminiert.



„Wartet auf mich! Ich glaube,
ich sah die Wände sich bewegen.“ „BLAM!“

Sobald eine Person diesen Raum verlässt oder ein Roboter ihn betritt, startet der Schredder.
Alle Personen, die sich dann im Raum befinden, werden eliminiert und der Raum wird unbetretbar. Platziere ein „Do not cross“ marker auf diesem Raum.



“Luft anhalten, das Wasser kommt!
Ich würde die Kammer schnell verlassen wenn ich dich wäre!“

Sobald sie aufgedeckt wird, verschließt sich die Kammer automatisch von innen und wird bis zum Spielende unbetretbar. Platziere ein „Do not cross“ marker auf diesem Raum.

Ist deine Personenfigur am Ende deines nächsten Zugs noch hier, wird sie eliminiert.

Jeder Roboter, der einen roten Raum betritt, wird sofort eliminiert.

ULTIMATE



Das Spiel beinhaltet 4 „Do Not Cross“ Marker. Sobald eine Flutkammer oder Schredderraum unbetretbar werden, wird ein solcher Marker draufgelegt. Dieser bleibt bis zum Ende des Spiels. Nur die Spezialfähigkeit von Emmett kann den Marker wieder entfernen (siehe Seite 12).

ULTIMATE RÄUME

Mit den Ultimate Regeln werden neue Räume ins Spiel gebracht, die komplexer und noch gefährlicher sind.



„Wie schön, dich noch intakt zu sehen!“

Wenn eine Person diesen Raum betritt, wird er nur aktiv, wenn eine oder mehrere Personen bereits eliminiert wurden. Wenn bisher keine Person eliminiert wurde, wird der Regenerationsraum nicht aktiviert, wenn eine Person ihn betritt. Er bleibt einfach offen und sichtbar.
Wenn der Raum aktiviert wird, kehren alle eliminierten Personen sofort in den Zentralraum zurück. Wenn das passiert, wird der Raum zerstört. Die regenerierten Spieler dürfen zu Beginn der nächsten Runde wieder Aktionen planen. Ihre Zugfolgemarker werden von der Schädelseite wieder auf die Vorderseite gedreht. Falls ihre Zugfolgemarker bereits von der Anzeige verschwunden sind, legt man sie so wieder darauf, dass sie zuerst handeln, damit sich die verbleibende Rundenzahl nicht verringert.

Verdacht-Modus: Eine Person, die regeneriert wurde, behält ihre bisherige Rolle. Bereits benutzte Adrenalinplättchen bleiben aus dem Spiel.



„Dein Plastikfreund für schöne Stunden erwartet dich mit offenen Armen …“

Immer wenn eine Person diese Kammer betritt, führst du diese beiden Handlungen aus:

- Platziere einen Roboter in diesem Raum

(Warnung! Wenn beide Roboterräume aufgedeckt sind und du eine von denen betrittst, platziere einen neuen Roboter falls nicht bereits zwei Roboter im Spiel sind).

- Gib einem Roboter im Spielfeld (egal wie weit er von dieser Kammer entfernt ist) einen Befehl. Dieser Befehl muss entweder Gehen oder Stoßen sein (siehe unten).

ROBOTER



Roboter erscheinen, wenn die Roboterkammer aktiviert werden (siehe nebenstehend). Zerstörte Roboter kommen nicht aus dem Spiel sondern gehen zurück in den Vorrat.
Roboter kann man zum Erkunden des Spielfelds nutzen, sie können aber auch (absichtlich oder unabsichtlich) Personen stoßen. Das ist alles was sie tun können.
Roboter sind sehr hilfreich im Kooperationsmodus, aber im Modus Verrat wird das Spiel mit ihnen höllisch.

BEDIENHINWEISE

Ein Roboter kann nur Gehen oder Stoßen. Wenn zwei Roboter im Spielfeld sind und jemand einen Roboter hackt oder den Roboterraum betritt, wählt er den Roboter aus, den er befehligen will.

» Gehen Befehl

Der Spieler bewegt den Roboter aus dessen aktuellem Raum in einen angrenzenden Raum. Wenn dieser Raum verdeckt ist, deckt man ihn sofort auf.

Sehr wichtig:

- **Ein Roboter löst niemals die Wirkung eines Raums aus (auch bei Roboterkammer, Regenerations-, Timer- und Chriffrierraum). Beim Rotierenden Raum ist er jedoch gezwungen, seine Aktionen in Richtung der Rücke auszuführen.**
- **Ein Roboter, der einen roten Raum betritt, wird sofort zerstört.**
- **Er kann einen verschlossenen Raum betreten, jedoch keinen unbetretbaren Raum (mit einem „Do Not Cross“ Marker)**

Details:

- *Wenn ein Roboter einen Schredderraum oder die Flutkammer betritt, werden alle Insassen des Raums sowie der Roboter eliminiert*
- *Ein Roboter, der den Schredderraum oder die Flutkammer aufdeckt, macht diesen Raum sofort unbetretbar.*

» Stossen Befehl

Der Roboter stößt eine Personenfigur in einen angrenzenden Raum.
Wichtig! Dieser Befehl ist nicht erlaubt, wenn sich der Roboter in einem blauen Raum befindet (Raum 25, Zentralraum oder der Chriffrierraum).

Details:

- *Der Roboter kann niemals getragen oder gestoßen werden, auch nicht durch einen anderen Roboter.*
- *Ein Roboter hat nicht die Fähigkeiten Sehen oder Lenken.*



“Keine Ahnung, was das ist, aber da war ein Geräusch und dann hat sich das Spielfeld bewegt”

Ziehe sofort eine Karte vom M.A.C. Stapel und wende ihre Wirkung an. Wirkung auf eine oder mehr bestimmte Personen bezieh (z.B. Bestrafungskarten), erleidet deine Person stattdessen deren Wirkung.

Wenn eine Karte das „Erneut ziehen“ Symbol hat, ziehe eine weitere Karte und wende auch diese an.

Hinweis zu den roten M.A.C. Karten: Mische diese nicht unter die anderen M.A.C. Karten, es sei denn, du benutzt den Kooperations-Irrsinnsmodus or wenn alle Spiele vor dem Spiel einwilligen, diese Karten zu benutzen.



“Schau dich mal im Spiegel an!
Du siehst echt übel aus….””

Du verlierst ein Adrenalinplättchen. Wenn du in dieser Runde noch andere Aktionen geplant hast, verfallen sie. Dein Zug ist vorüber und du kannst erst in der nächsten Runde wieder normal planen.

Einzelheiten:

- *Wenn dein Adrenalinplättchen bereits aus dem Spiel ist und du keine weiteren Aktionen in dieser Runde geplant hast, hat dieser Raum keine Wirkung auf dich.*
- *Frank kann mittels seiner Kraft sein so verlorenes Adrenalinplättchen zurückerhalten.*
- *Hinweis zur Paranoia im Spiegelraum: Eine Person unter dem Einfluss der Paranoia Kammer verliert ihr Adrenalinplättchen, aber nicht ihre verbleibenden Aktionen, weil diese gar nicht programmiert wurden.*
- *Dasselbe gilt für enttarnte Wächter*



"Verbindung unterbrochen – bitte warten, bis die Störung behoben ist!"

So lange sich mindestens eine Person in diesem Raum befindet, darf zwischen den Spielern keinerlei Informationen ausgetauscht werden. Das gilt auch für Diskussionen über die Planung oder über den Gefahrenlevel von Räumen.



"Ihr armen Irren. Ihr habt gedacht, das sei nur ein Spiel?"

Wenn deine Person diesen Raum betritt, mische alle deine Aktionsplättchen (auch bereits in diesem Zug gespielte) und bilde daraus einen verdeckten Stapel. Wenn du am Zug bist, ziehe das oberste Plättchen, führe diese Aktion aus und lege dann das Plättchen beiseite.
Paranoia endet beim Start der nächsten Planungsphase, nachdem dein Aktionsstapel aufgebraucht ist oder wenn du die Paranoia Kammer verlassen hast.
Im Fall, dass deine Person den Raum mit ihrer ersten Aktion verlässt, musst du trotzdem noch deine zweite Aktion der Runde vom Stapel ziehen.
Sollte deine Person ihr letztes Aktionsplättchen mit ihrer ersten Aktion benutzen, hat sie keine zweite Aktion.

Hinweis zu Adrenalin: Wenn ein Spieler sein Adrenalin geplant hat, darf er seine gewünschte Aktion ausführen (er muss keine vom Stapel ziehen). Verdacht-Modus: Die Paranoia Kammer betrifft auch Wächter, egal ob enttarnt oder nicht. Wenn man einige seiner Plättchen wegen einer Bestrafungskarte (M.A.C. Karte) verloren hat, kommen diese nicht in den Stapel.



"Super! Der Raum deiner Träume, oder mindestens als was er vorgibt, zu sein…"

Vertausche diesen Raum sofort mit einem beliebigen, verdeckten Raum auf dem Spielfeld. Decke den neuen Raum auf, setze deine Person auf diesen und befolge seine Wirkung.

Der Illusionsraum übernimmt dessen ursprünglichen Platz und bleibt aufgedeckt. Wenn alle Räume bereits aufgedeckt sind, hat dieser Raum keine Wirkung.



"Gleich ist Sendeschluss. Beeilt euch!"

Wenn eine Person diesen Raum vor der letzten Runde betritt, wird der Countdown um 1 Runde verringert – alle Zugfolgemarker werden ohne Veränderung der Reihenfolge um 1 Feld weiter verschoben.
Die Wirkung ist jedoch anders, wenn eine Person diesen Raum in der letzten Runde betritt. Diese Person wird sofort eliminiert und der Countdown verändert sich nicht.
In beiden Fällen wird der Timer Raum danach zerstört und durch einen leeren Raum ersetzt.

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Jede Person hat eine besondere Fähigkeit.

Diese Spezialfähigkeit wird durch ein individuelles Aktionsplättchen für jede Person dargestellt, das zu den vier normalen Aktionen hinzukommt (Sehen, Gehen, Stoßen und Lenken). Während seiner Planungsphase wählt also jeder Spieler aus fünf Plättchen seine zwei Aktionen aus.

Wichtig: Spezialfähigkeiten können nicht im Zentralraum und nicht mit Adrenalin benutzt werden.



JENNIFER: RUFEN

Bewege eine zu Jennifer angrenzend stehende Person deiner Wahl in Jennifers Raum. Der gerufene Person ist von der Wirkung des Raums betroffen.

Einzelheiten:

- *Jennifer kann niemanden in eine Flutkammer rufen..*
- *Jennifer kann niemanden in einen verschlossenen Raum rufen (siehe Emmets Kraft).*
- *Ruft Jennifer jemanden in das Säurebad, wird sie selbst eliminiert.*
- *Ein Roboter oder eine versteckte Person (Alice oder Bruce) kann nicht gerufen werden.*



ALICE: VERSTECK

Bei Spielbeginn erhält Alice ihren Versteckmarker (mit Sockel).

Alice verschwindet bis zu ihrer nächsten Aktion, egal, wann diese passiert. Während dieser Zeit ersetzt man ihre Figur durch den Versteckmarker. Eine versteckte Person kann nicht gestoßen, getragen oder gerufen werden. Ihr Raum gilt trotzdem noch als besetzt und die Wirkungen des Raums werden normal angewendet (Säurebad, Schredderraum, Flutkammer, etc.). Sie wird wieder sichtbar, sobald sie eine Aktion ausführt. Man ersetzt ihren Versteckmarker mit ihrer normalen Figur.

Einzelheiten:

- *Alice kann eine ganze Runde versteckt sein, wenn das ihre einzige Aktion war*
- *Die M.A.C.-Karten Bestrafung, Panik und Rückspulen betreffen sie nicht, selbst, wenn sie den M.A.C.-Raum betritt.*

» immun gegen roboter (android)

Alice ist in Wahrheit ein Android. Selbst wenn sie nicht versteckt ist, kann sie wählen, nicht von einem Roboter gestoßen zu werden.



MAX: TRAGEN

Max kann damit eine im selben Raum befindliche Person mitbewegen.
Max und die getragene Person sind beide von der Wirkung des Ankunfts-Raums gleichermaßen und einmalig betroffen. Wenn der Raum eine Wahl erfordert, trifft Max diese. Beispielsweise wird derselbe Raum angesehen, wenn sie im Überwachungsraum ankommen, der Wanderraum wird nur einmal bewegt, der Steuerraum bewegt nur eine Reihe, beide Personen bewegen sich zur selben Tunnelkammer und beide werden in der Todeskammer eliminiert. Wenn sie in einem Säurebad ankommen, entscheidet Max, welche Person eliminiert wird.

Einzelheiten:

- *Mit dieser Spezialfähigkeit können beide Personen überleben, indem sie den Schredderraum gemeinsam verlassen.*
- *Die Tragen-Aktion verfällt, wenn sich zu ihrem geplanten Einsatz keine andere Person im Raum aufhält.*
- *Ein Roboter kann nicht getragen werden.*



EMMETT: 2 SPEZIALFÄHIGKEITEN



Bei Spielbeginn bekommt Emmett zwei Schlossmarker.

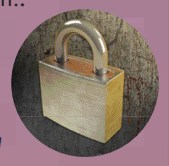
Emmett hat zwei Spezialfähigkeiten (die mit demselben Plättchen geplant werden). Er trifft seine Wahl, wenn er die Aktion ausführt. Wenn eine seiner Spezialfähigkeiten zum Zeitpunkt der Ausführung nicht spielbar ist, muss er die andere benutzen.

REAKTIVIEREN

Entferne einen „Do Not Cross"-Marker von einem angrenzenden Raum, wenn letzterer unbesetzt ist. Der Raum wird verdeckt hingelegt.

VERSCHLIESSEN

Lege einen Schlossmarker auf einen angrenzenden, aufgedeckten, nicht-blauen Raum. So lange das Schloss dort liegt, ist der Raum für jeden außer Emmett und Roboter unbetretbar. Eine Person in einem verschlossenen Raum kann diesen verlassen (freiwillig oder durch Gewalteinwirkung) oder jemand anders hinaus stoßen..



Einzelheiten:

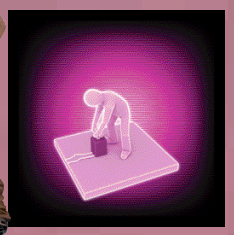
- *Wenn beide Schlossmarker bereits in Räumen liegen und die Schloss-Aktion erneut ausgeführt wird (durch Emmet oder die Wirkung einer Karte), entscheidet Emmett darüber, von welchem Raum der benötigte Schlossmarker genommen wird, unabhängig davon, welche Person die Schloss-Aktion ausführt.*
- *Man darf beide Schlossmarker nicht auf denselben Raum legen.*
- *Wenn Emmett eliminiert wird, werden alle Schlossmarker aus dem Spielfeld entfernt (auch solche, die durch eine M.A.C.-Karte gelegt wurden).*

» Schlösser sind kein Hindernis (Code)

Emmett kann Räume betreten, die durch einen Schlossmarker verschlossen sind. Er kann außerdem durch eine andere Person in einen solchen Raum gerufen oder gestoßen werden. Er kann jedoch keine unbetretbaren Räume betreten (Räume mit dem



SARAH: 2 SPEZIALFÄHIGKEITEN



Bei Spielbeginn erhält Sarah 2 Leere Räume.

Sarah hat zwei Spezialfähigkeiten (die mit demselben Aktionsplättchen geplant werden). Sie trifft ihre Wahl, wenn sie die Aktion ausführt. Wenn eine ihrer Spezialfähigkeiten zum Zeitpunkt der Ausführung nicht spielbar ist, muss sie die andere benutzen.

EINEN RAUM SABOTIEREN

Ersetze den nicht-blauen Raum, in dem sie ist, durch einen ihrer Leeren Räume. Der ersetzte Raum wird abgelegt.
Sarah kann bis zu 2 Räume pro Spiel sabotieren.

Einzelheiten:

- *Wenn Sarah in einem blauen Raum ist, ist diese Sabotage verboten.*
- *Sarah kann einen Fallenraum sabotieren, den sie mit der vorigen Aktion betreten hat. Wenn sie das macht, wird sie nicht eliminiert.*
- *Eine Roboterkammer zu sabotieren, zerstört den Roboter nicht, verhindert aber, dass ein neuer Roboter ins Spiel kommt, wenn der vorige zerstört wurde.*
- *Wenn Sarah einen Leeren Raum sabotiert, verliert sie trotzdem einen ihrer Leeren Räume.*

EINEN ROBOTER SABOTIEREN

Sarah zerstört einen Roboter in ihrem aktuellen Raum. Wenn es dort keinen Roboter geben sollte, muss sie stattdessen den Raum sabotieren (siehe oben).



KEVIN "K": 2 SPEZIALFÄHIGKEITEN



Kevin hat zwei Spezialfähgkeiten (die mit demselben Aktionsplättchen geplant werden). Er trifft seine Wahl, wenn er die Aktion ausführt. Wenn eine seiner Spezialfähigkeiten zum Zeitpunkt der Ausführung nicht spielbar ist, muss er die andere benutzen.

HACKERANGRIFF SPIELFELD

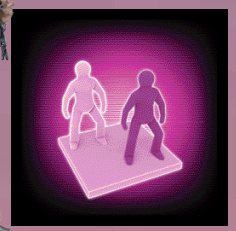
Tausche zwei nicht-blaue Räume, die angrenzend zu Kevins Raum sind, miteinander aus, auch wenn sie besetzt sind.

HACKERANGRIFF ROBOTER

Gib einem der Roboter auf dem Spielfeld sofort den Befehl zum Gehen oder Stoßen.



BRUCE: IMITATION



Bei Spielbeginn erhält Bruce 1 Leeren Raum und seinen Versteckmarker (mit Sockel).

Bruce kann einen Teil der Spezialfähigkeit einer anderen Person benutzen, die im selben Raum wie er ist oder angrenzend dazu. Daher stehen ihm manchmal mehrere Möglichkeiten zur Wahl. Wenn eine Möglichkeit unbenutzbar ist, MUSS er eine andere nehmen. Es folgen die Fähigkeiten, die Bruce beim Imitieren einer anderen Person haben kann:

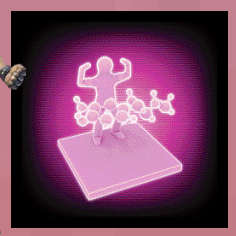
- **Jennifer:** Bruce imitiert die Wirkung der Rufen-Fähigkeit. Wenn er diese Wirkung auf Jennifer anwendet, kann sie sich entscheiden, sich nicht zu bewegen. Unabhängig von ihrer Entscheidung wird die Aktion dennoch aufgebraucht.
- **Franck:** Bruce kann Francks Erholen-Kraft imitieren, aber nur, wenn Franck im selbe Raum wie er ist.
- **Max:** Bruce kann Max' Tragen-Fähigkeit nutzen. Max kann jedoch nicht getrag werden.
- **Kevin:** Bruce kann lediglich Kevins Fähigkeit Hackerangriff Roboter nutzen. Er kann keinen Hackerangriff Spielfeld ausführen.
- **Emmett:** Bruce kann lediglich Emmetts Reaktivieren-Fähigkeit nutzen. Er kann keine Schlösser legen.
- **Alice:** Bruce imitiert Alices Versteck-Fähigkeit. Er bleibt für Alice aber sichtbar, die ihn daher stoßen kann.
- **Sarah:** Bruce kann lediglich Sarah's Fähigkeit Raum sabotieren einmal nutzen (mit dem Leeren Raum, den er zu Spielbeginn erhalten hat). Er kann keinen Roboter sabotieren.

Einzelheiten:

- *Imitation ist wirkungslos, wenn keine Person in der Nähe ist, sobald die Aktion ausgeführt werden soll. Wenn mehrere Personen in der Nähe sind, kann er sich aussuchen, welche Spezialfähigkeit er imitieren möchte.*
- *Bruce erhält nie die besonderen Eigenschaften von Personen, wie „Android" oder „Code".*



FRANCK: ERHOLUNG



Nimm dir dein Adrenalinplättchen zurück, wenn du es nicht mehr hast. Du darfst damit in der nächsten Runde planen.

Erläuterung:
Diese Fähigkeit hat keine Auswirkung, wenn du dein Adrenalin noch besitzt.