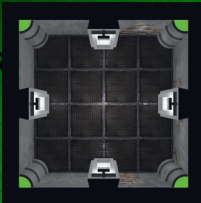


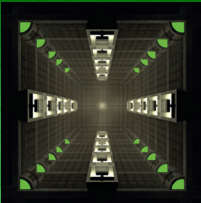
БЕЗОПАСНЫЕ



ПУСТАЯ КОМНАТА
Никакого эффекта.



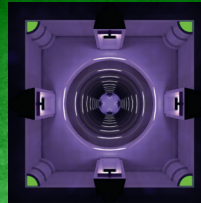
КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ
Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА
Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).

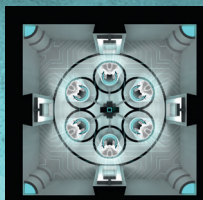


КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ
Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.



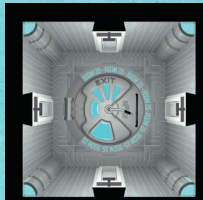
ТОННЕЛЬ
Переместите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).

ВХОД И ВЫХОД

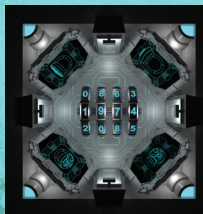


ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА

В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.



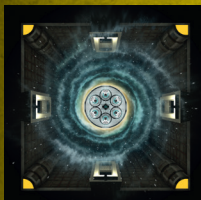
КОМНАТА 25
Выход.



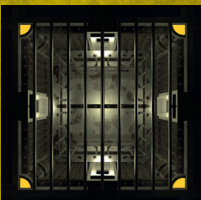
КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА

Только для режима Кооперации.
Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.

ПРЕГРАДЫ



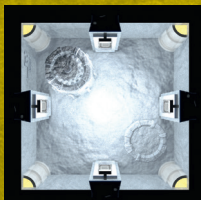
ВОДОВОРОТ
Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



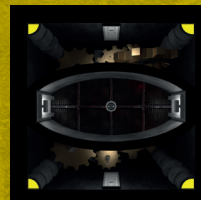
ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА
Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



ТЁМНАЯ КОМНАТА
Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».

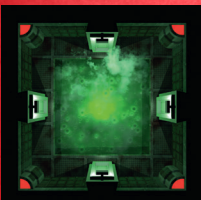


ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА
Вы можете запланировать только 1 действие и не можете использовать адреналин (даже если вы охранник).

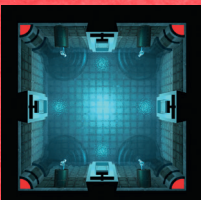


КОРИДОР
Поворачивается ко входящему персонажу. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.

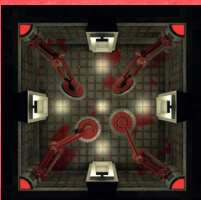
ОПАСНЫЕ



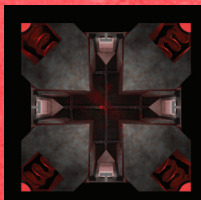
КИСЛОТНАЯ БАНЯ
Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА
После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



КАПКАН
Если следующим действием персонаж не выходит из этой комнаты, он умирает.



МЯСОРУБКА
Как только персонаж выходит из этой комнаты, она становится недоступной и все находящиеся в ней персонажи умирают.

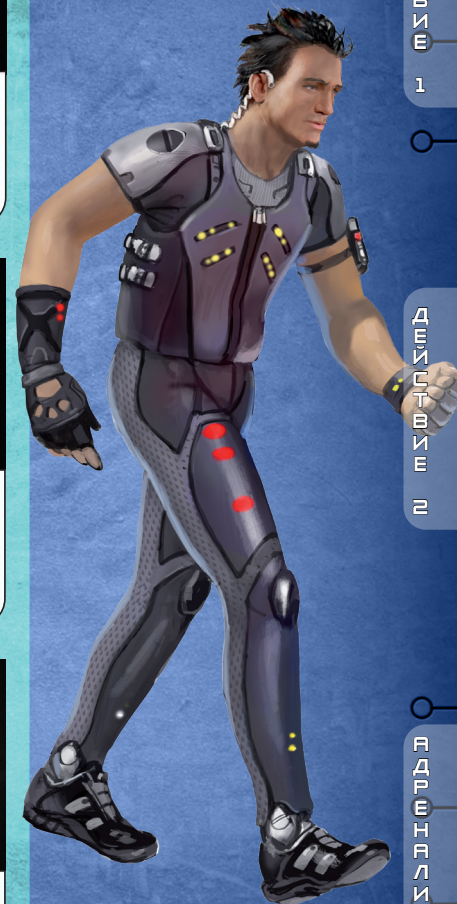


КОМНАТА СМЕРТИ
Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.

ДЕЙСТВИЕ 1

ДЕЙСТВИЕ 2

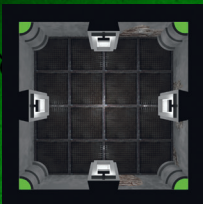
АДРЕНАЛИН



ФРАНК

«ПОЛОЖИТЕСЬ НА МЕНЯ. Я ПОКАЖУ, НА ЧТО СПОСОБЕН».

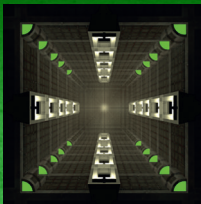
БЕЗОПАСНЫЕ



ПУСТЯЯ КОМНАТА
Никакого эффекта.



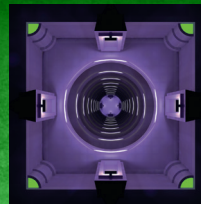
КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ
Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА
Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).

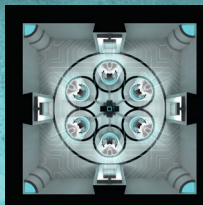


КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ
Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.



ТОННЕЛЬ
Переместите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).

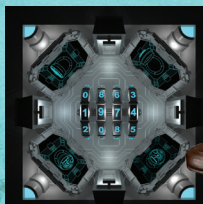
ВХОД И ВЫХОД



ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА
В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.



КОМНАТА 25
Выход.

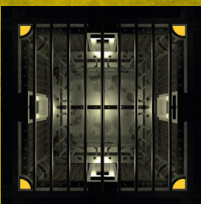


КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА
Только для режима Кооперации.
Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.

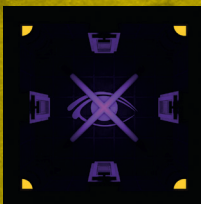
ПРЕГРАДЫ



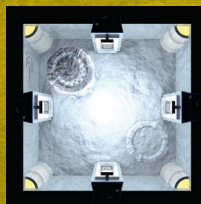
ВОДОВОРОТ
Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



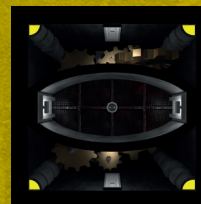
ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА
Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



ТЁМНАЯ КОМНАТА
Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».

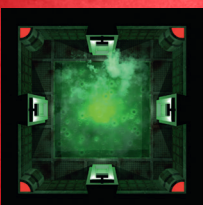


ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА
Вы можете запланировать только 1 действие и не можете использовать адреналин (даже если вы охранник).

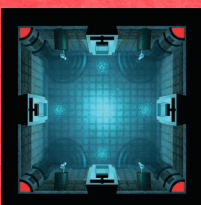


КОРИДОР
Поворачивается ко входящему персонажу. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.

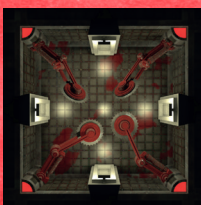
ОПАСНЫЕ



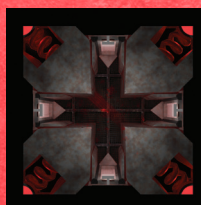
КИСЛОТНАЯ БАНЯ
Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА
После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



КАПКАН
Если следующим действием персонаж не выходит из этой комнаты, он умирает.



МЯСОРУБКА
Как только персонаж выходит из этой комнаты, она становится недоступной и все находящиеся в ней персонажи умирают.

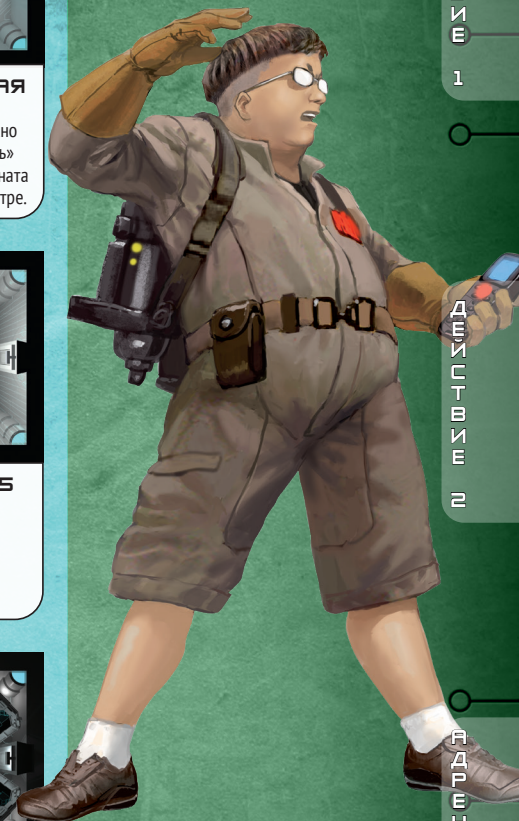


КОМНАТА СМЕРТИ
Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.

ДЕЙСТВИЕ 1

ДЕЙСТВИЕ 2

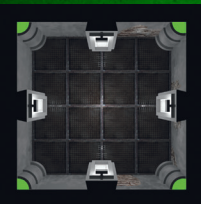
АДРЕНАЛИН



КЕВИН «К»

«Я МОГУ ВЗЛОМАТЬ
ВСЁ ЭТОТ КОМПЛЕКС!»

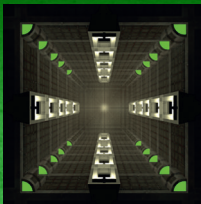
БЕЗОПАСНЫЕ



ПУСТАЯ КОМНАТА
Никакого эффекта.



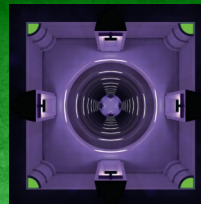
КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ
Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА
Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).

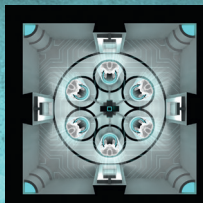


КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ
Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.

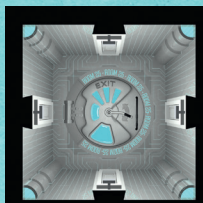


ТОННЕЛЬ
Переместите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).

ВХОД И ВЫХОД



ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА
В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.

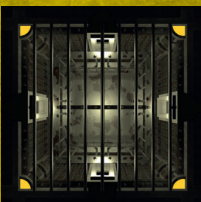


КОМНАТА 25
Выход.

ПРЕГРАДЫ



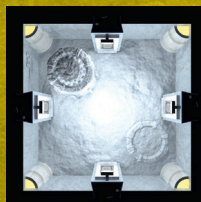
ВОДОВОРОТ
Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



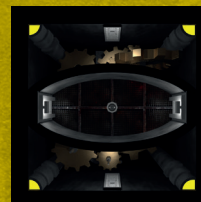
ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА
Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



ТЁМНАЯ КОМНАТА
Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».

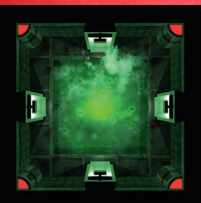


ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА
Вы можете запланировать только 1 действие и не можете использовать адреналин (даже если вы охранник).

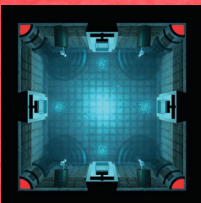


КОРИДОР
Поворачивается ко входящему персонажу. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.

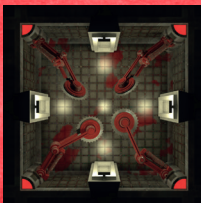
ОПАСНЫЕ



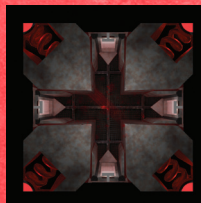
КИСЛОТНАЯ БАНЯ
Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА
После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



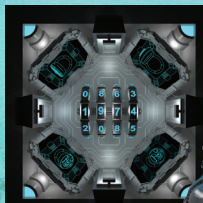
КАПКАН
Если следующим действием персонаж не выходит из этой комнаты, он умирает.



МЯСОРУБКА
Как только персонаж выходит из этой комнаты, она становится недоступной и все находящиеся в ней персонажи умирают.



КОМНАТА СМЕРТИ
Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.



КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА
Только для режима Кооперации.
Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.



МАКС

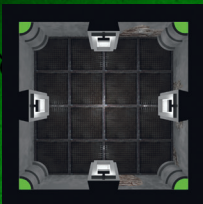
«ИДИТЕ СО МНОЙ,
Я ВАС ЗАЩИЩУ».

ДЕЙСТВИЕ 1

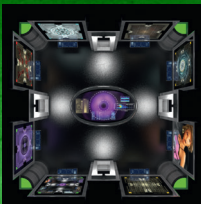
ДЕЙСТВИЕ 2

АДРЕНАЛИН

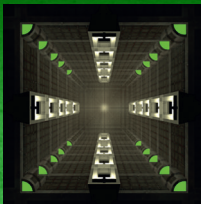
БЕЗОПАСНЫЕ



ПУСТЯЯ КОМНАТА
Никакого эффекта.



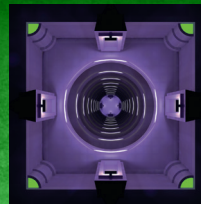
КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ
Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА
Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).

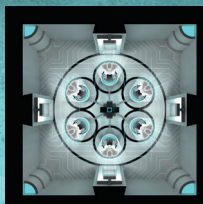


КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ
Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.



ТОННЕЛЬ
Переместите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).

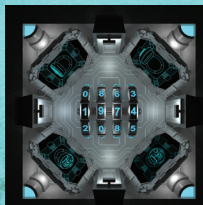
ВХОД И ВЫХОД



ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА
В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.

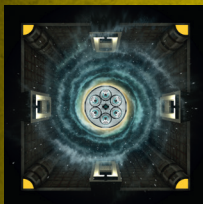


КОМНАТА 25
Выход.

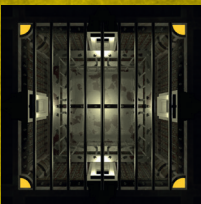


КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА
Только для режима Кооперации.
Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.

ПРЕГРАДЫ



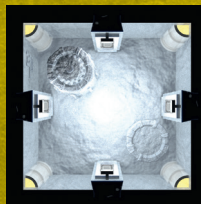
ВОДОВОРОТ
Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



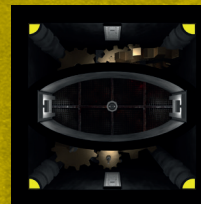
ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА
Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



ТЁМНАЯ КОМНАТА
Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».

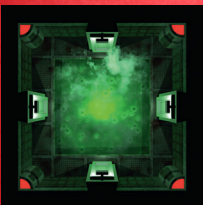


ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА
Вы можете запланировать только 1 действие и не можете использовать адреналин (даже если вы охранник).

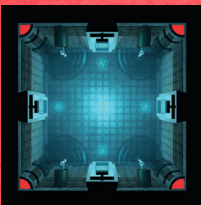


КОРИДОР
Поворачивается ко входящему персонажу. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.

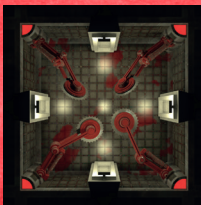
ОПАСНЫЕ



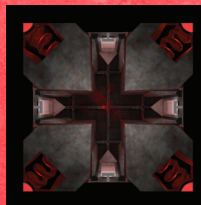
КИСЛОТНАЯ БАНЯ
Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА
После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



КАПКАН
Если следующим действием персонаж не выйдет из этой комнаты, он умирает.



МЯСОРУБКА
Как только персонаж выходит из этой комнаты, она становится недоступной и все находящиеся в ней персонажи умирают.

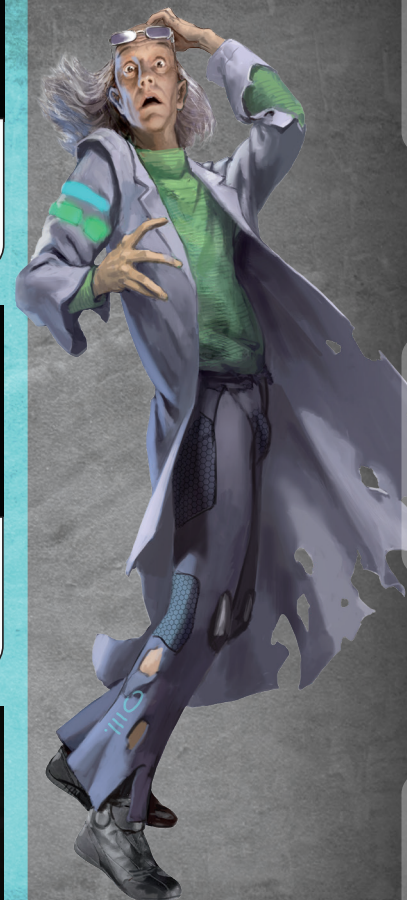


КОМНАТА СМЕРТИ
Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.

ДЕЙСТВИЕ 1

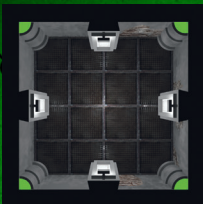
ДЕЙСТВИЕ 2

АДРЕНАЛИН

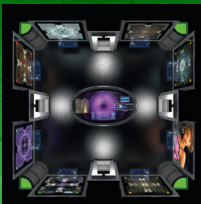


ЭММЕТ

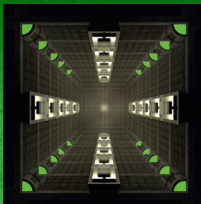
«ТЫ НЕ ВОЙДЕШЬ!
ЭТА КОМНАТА ОПАСНА!»



ПУСТЯЯ КОМНАТА
Никакого эффекта.



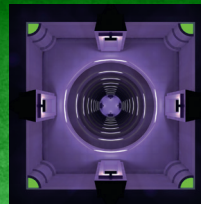
КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ
Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА
Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).

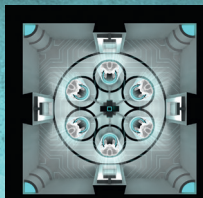


КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ
Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.



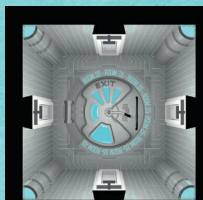
ТОННЕЛЬ
Переместите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).

ВХОД И ВЫХОД

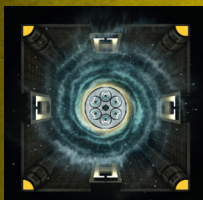


ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА

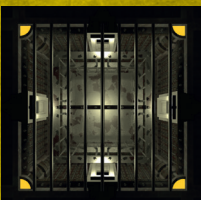
В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.



КОМНАТА 25
Выход.



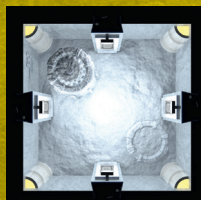
ВОДОВОРОТ
Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



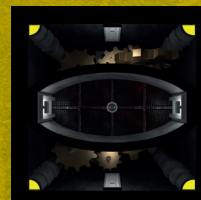
ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА
Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



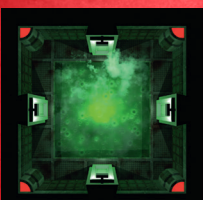
ТЁМНАЯ КОМНАТА
Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».



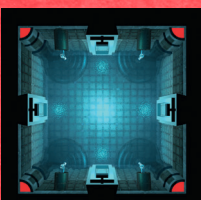
ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА
Вы можете запланировать только 1 действие и не можете использовать адреналин (даже если вы охранник).



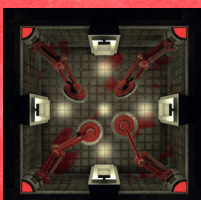
КОРИДОР
Поворачивается ко входящему персонажу.
Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.



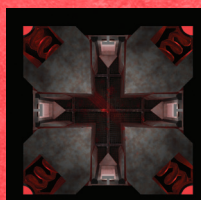
КИСЛОТНАЯ БАНЯ
Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА
После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



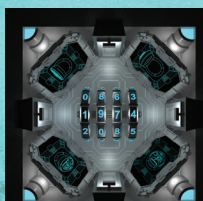
КАПКАН
Если следующим действием персонаж не выходит из этой комнаты, он умирает.



МЯСОРУБКА
Как только персонаж выходит из этой комнаты, она становится недоступной и все находящиеся в ней персонажи умирают.



КОМНАТА СМЕРТИ
Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.



КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА

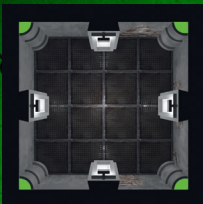
Только для режима Кооперации.
Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.



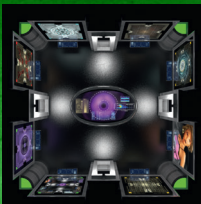
АЛИСА

«Я НЕВИДИМА, ТЕБЕ НИКОГДА МЕНЯ НЕ НАЙТИ».

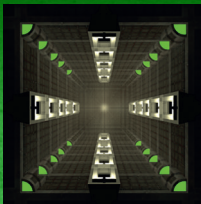
БЕЗОПАСНЫЕ



ПУСТЯЯ КОМНАТА
Никакого эффекта.



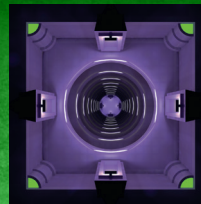
КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ
Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА
Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).

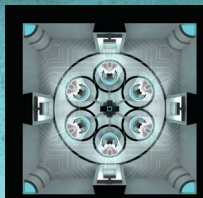


КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ
Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.



ТОННЕЛЬ
Переместите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).

ВХОД И ВЫХОД



ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА
В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.

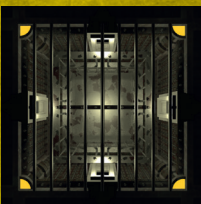


КОМНАТА 25
Выход.

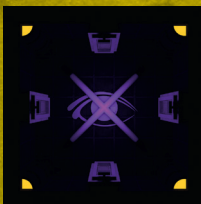
ПРЕГРАДЫ



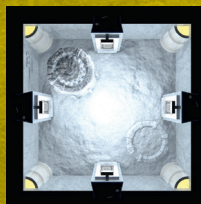
ВОДОВОРОТ
Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



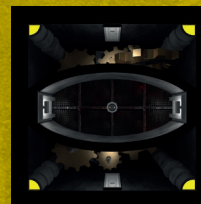
ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА
Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



ТЁМНАЯ КОМНАТА
Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».

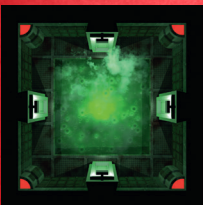


ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА
Вы можете запланировать только 1 действие и не можете использовать адреналин (даже если вы охранник).

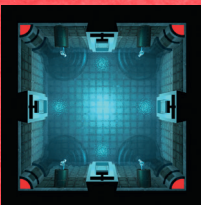


КОРИДОР
Поворачивается ко входящему персонажу. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.

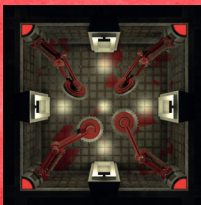
ОПАСНЫЕ



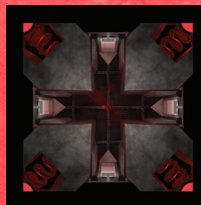
КИСЛОТНАЯ БАНЯ
Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА
После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



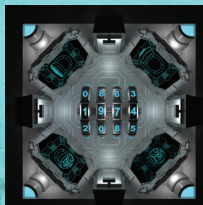
КАПКАН
Если следующим действием персонаж не выходит из этой комнаты, он умирает.



МЯСОРУБКА
Как только персонаж выходит из этой комнаты, она становится недоступной и все находящиеся в ней персонажи умирают.



КОМНАТА СМЕРТИ
Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.



КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА
Только для режима Кооперации. Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.



ДЖЕНИФЕР

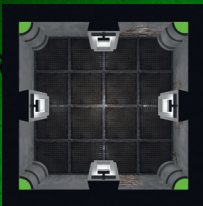
«Я ЗНАЮ, ГДЕ ВЫХОД, СЛЕДУЙ ЗА МНОЙ!»

ДЕЙСТВИЕ 1

ДЕЙСТВИЕ 2

АДРЕНАЛИН

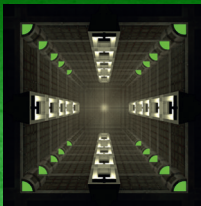
БЕЗОПАСНЫЕ



ПУСТАЯ КОМНАТА
Никакого эффекта.



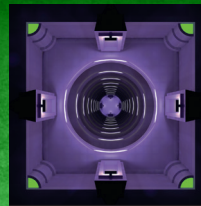
КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ
Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА
Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).

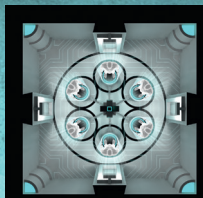


КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ
Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.



ТОННЕЛЬ
Переместите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).

ВХОД И ВЫХОД

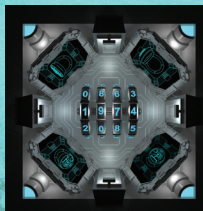


ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА

В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.



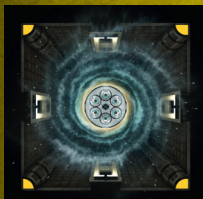
КОМНАТА 25
Выход.



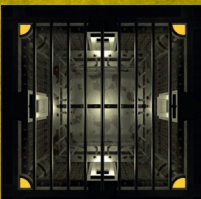
КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА

Только для режима Кооперации.
Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.

ПРЕГРАДЫ



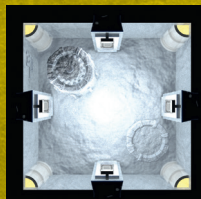
ВОДОВОРОТ
Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



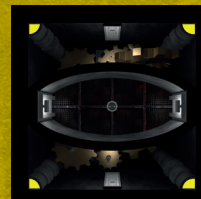
ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА
Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



ТЁМНАЯ КОМНАТА
Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».

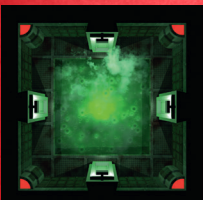


ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА
Вы можете запланировать только 1 действие и не можете использовать адреналин (даже если вы охранник).

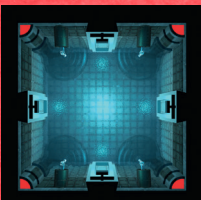


КОРИДОР
Поворачивается ко входящему персонажу. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.

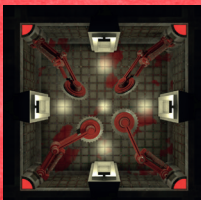
ОПАСНЫЕ



КИСЛОТНАЯ БАНЯ
Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА
После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



КАПКАН
Если следующим действием персонаж не выйдет из этой комнаты, он умирает.



МЯСОРУБКА
Как только персонаж выходит из этой комнаты, она становится недоступной и все находящиеся в ней персонажи умирают.



КОМНАТА СМЕРТИ
Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.

ДЕЙСТВИЕ 1

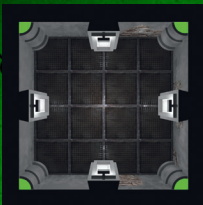
ДЕЙСТВИЕ 2

АДРЕНАЛИН

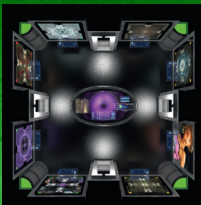


САРА

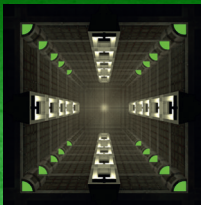
«КАКОЙ БАРДАК.
ПОРА НАВЕСТИ ПОРЯДОК!»



ПУСТАЯ КОМНАТА
Никакого эффекта.



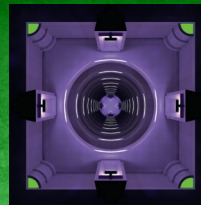
КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ
Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА
Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).

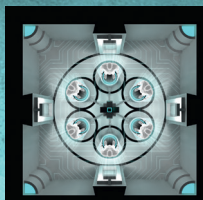


КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ
Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.



ТОННЕЛЬ
Переместите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).

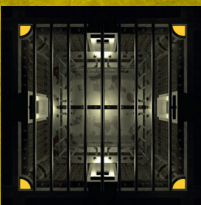
ВХОД И ВЫХОД



ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА
В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.



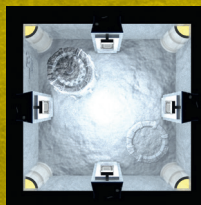
ВОДОВОРОТ
Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



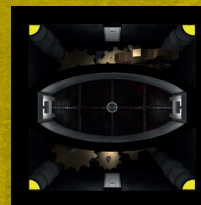
ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА
Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



ТЁМНАЯ КОМНАТА
Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».



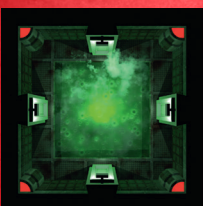
ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА
Вы можете запланировать только 1 действие и не можете использовать адреналин (даже если вы охранник).



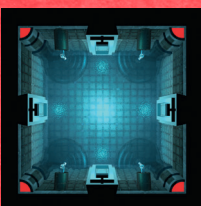
КОРИДОР
Поворачивается ко входящему персонажу. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.



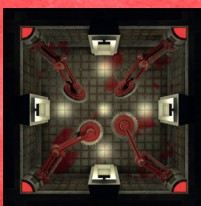
КОМНАТА 25
Выход.



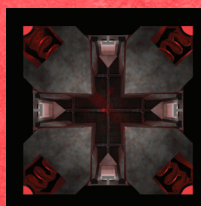
КИСЛОТНАЯ БАНЯ
Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА
После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



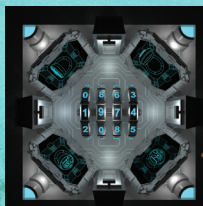
КАПКАН
Если следующим действием персонаж не выходит из этой комнаты, он умирает.



МЯСОРУБКА
Как только персонаж выходит из этой комнаты, она становится недоступной и все находящиеся в ней персонажи умирают.



КОМНАТА СМЕРТИ
Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.



КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА
Только для режима Кооперации. Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.



БРЮС

«Я НЕПРЕДСКАЗУЕМ И ОЧЕНЬ ИЗОБРЕТАТЕЛЕН».

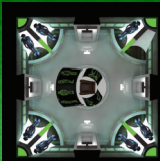
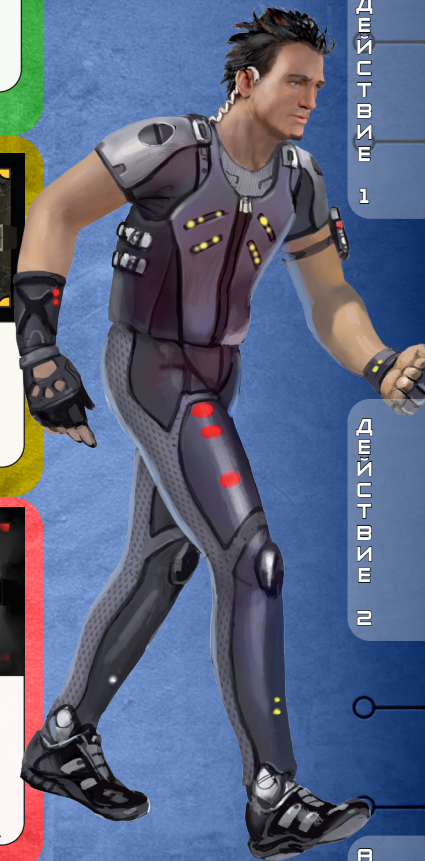
ФРАНК

«ПОЛОЖИТЕСЬ НА МЕНЯ,
Я ПОКАЖУ, НА ЧТО СПОСОБЕН».

ДЕЙСТВИЕ 1

ДЕЙСТВИЕ 2

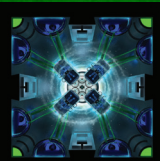
АДРЕНАЛИН



ЗАЛ РОБОТОВ

Поставьте робота в эту комнату (число роботов в комплексе не может быть больше, чем число открытых Залов роботов).

Отдайте любому роботу приказ «ПЕРЕЙТИ» или «ТОЛКНУТЬ».



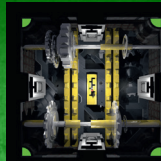
КОМНАТА ВОСКРЕШЕНИЯ

Все выбывшие персонажи возвращаются в Центральную комнату. Затем эта комната уничтожается.



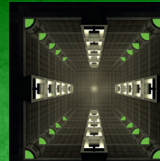
ТОННЕЛЬ

Перенесите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).



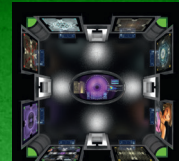
КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ

Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.



ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА

Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).



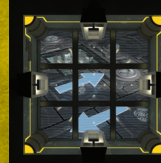
КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ

Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



ПУСТАЯ КОМНАТА

Никакого эффекта.



КОМНАТА СОБЫТИЙ

Возьмите карту событий и примените её эффект. Эффекты влияют только на вашего персонажа.



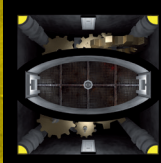
КОМНАТА ЗЕРКАЛ

Сбросьте жетон адреналина и оставшиеся запланированные действия.



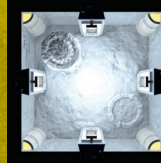
ЛОЖНЫЙ ВЫХОД

Переместите в эту комнату персонажа из соседней комнаты. Этот персонаж не выполняет эффект Ложного выхода.



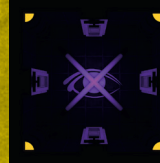
КОРИДОР

Поворачивается ко входящему персонажу. У этой комнаты всего 2 выхода. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.



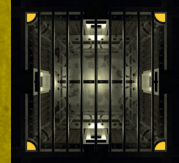
ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА

Вы можете запланировать только 1 действие и не можете запланировать использовать адреналин (даже если вы охранник).



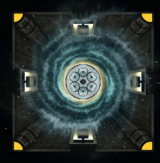
ТЁМНАЯ КОМНАТА

Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».



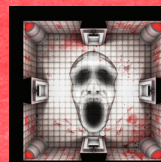
ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА

Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



ВОДОВОРОТ

Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



КОМНАТА ПАРАНОИИ

Перемещайте все жетоны действий и сложите их в столку. В свой ход разыграйте верхний жетон. Если вы запланировали использовать адреналин, можете выбрать любое действие.



КОМНАТА ИЛЛЮЗИЙ

Поменяйте комнату иллюзий с любой скрытой комнатой в комплексе. Переместите туда своего персонажа и примените эффект.



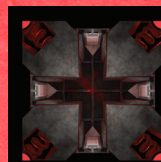
УСКОРИТЕЛЬ

Передвиньте счётчик раундов вперёд на 1 (если это не последний раунд). Во время последнего раунда вошедший персонаж умирает. В обоих случаях комната уничтожается.



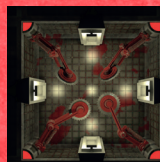
КОМНАТА СМЕРТИ

Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.



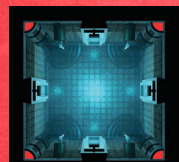
МЯСОРУБКА

Как только персонаж выходит из этой комнаты или робот входит в неё, она становится недоступной, и все находящиеся в ней персонажи умирают.



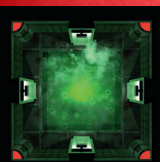
КАПКАН

Если следующим действием персонаж не выходит из этой комнаты, он умирает.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА

После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



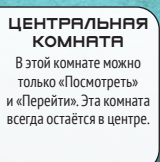
КИСЛОТНАЯ БАНЯ

Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



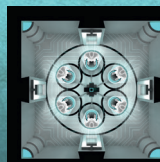
КОМНАТА 25

Выход.



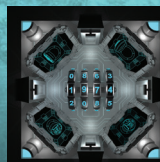
ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА

В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.



КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА

Для Кооперации. Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.



ВХОД И ВЫХОД



ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ ОТДОХНУТЬ

Верните использованный жетон адреналина.



Уничтоженная комната: замените эту комнату на пустую. Уничтожение комнаты никак не влияет на находящихся в ней роботов или персонажей.
Недоступная комната: положите на неё жетон «Проход закрыт». Никто не может войти в такую комнату.

БЕЗОПАСНЫЕ

ПРЕГРАДЫ

ОПАСНЫЕ

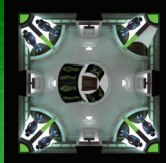
КЕВИН «К»

«Я МОГУ ВЗЛОМАТЬ
ВСЁ ЭТОТ КОМПЛЕКС!»

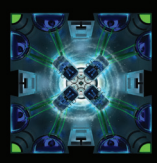
ДЕЙСТВИЕ 1

ДЕЙСТВИЕ 2

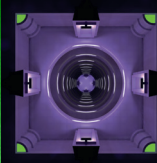
АДРЕНАЛИН



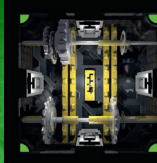
ЗАЛ РОБОТОВ
Поставьте робота в эту комнату (число роботов в комплексе не может быть больше, чем число открытых Залов роботов). Отдайте любому роботу приказ «ПЕРЕЙТИ» или «ТОЛКНУТЬ».



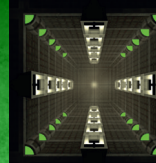
КОМНАТА ВОСКРЕШЕНИЯ
Все выбывшие персонажи возвращаются в Центральную комнату. Затем эта комната уничтожается.



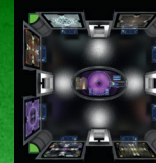
ТОННЕЛЬ
Перенесите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).



КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ
Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.



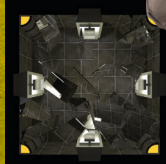
ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА
Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).



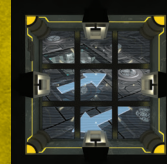
КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ
Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



ПУСТАЯ КОМНАТА
Никакого эффекта.



КОМНАТА ЗЕРКАЛ
Сбросьте жетон адреналина и оставшиеся запланированные действия.



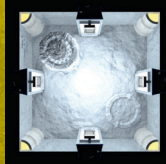
КОМНАТА СОБЫТИЙ
Возьмите карту событий и примените её эффект. Эффекты влияют только на вашего персонажа.



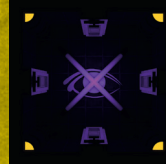
ЛОЖНЫЙ ВЫХОД
Переместите в эту комнату персонажа из соседней комнаты. Этот персонаж не выполняет эффект Ложного выхода.



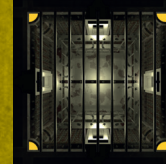
КОРИДОР
Поворачивается ко входящему персонажу. У этой комнаты всего 2 выхода. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.



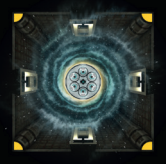
ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА
Вы можете запланировать только 1 действие и не можете запланировать использовать адреналин (даже если вы охранник).



ТЁМНАЯ КОМНАТА
Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».



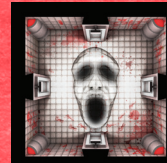
ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА
Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



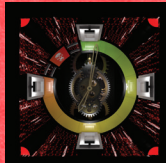
ВОДОВОРОТ
Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



КОМНАТА ИЛЛЮЗИЙ
Поменяйте комнату иллюзий с любой скрытой комнатой в комплексе. Переместите своего персонажа и примените эффект.



КОМНАТА ПАРАНОИИ
Перемещайте все жетоны действий и сложите их в столпу. В свой ход разыграйте верхний жетон. Если вы запланировали использовать адреналин, можете выбрать любое действие.



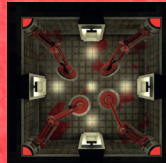
УСКОРИТЕЛЬ
Передвиньте счётчик раундов вперёд на 1 (если это не последний раунд). Во время последнего раунда вошедший персонаж умирает. В обоих случаях комната уничтожается.



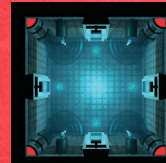
КОМНАТА СМЕРТИ
Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.



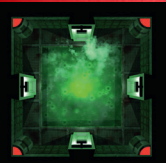
МЯСОРУБКА
Как только персонаж выходит из этой комнаты или робот входит в неё, она становится недоступной, и все находящиеся в ней персонажи умирают.



КАПКАН
Если следующим действием персонаж не выходит из этой комнаты, он умирает.



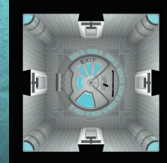
ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА
После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



КИСЛОТНАЯ БАНЯ
Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.

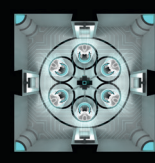
ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ ВЗЛОМАТЬ

- Отдайте приказ роботу. ИЛИ
- Поменяйте местами две соседние с Кевином комнаты.

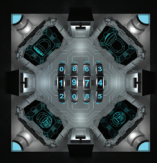


КОМНАТА 25
Выход.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА
В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.



КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА
Для Кооперации. Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.



ВХОД И ВЫХОД

ПРОХОД ЗАКРЫТ

Уничтоженная комната: замените эту комнату на пустую. Уничтожение комнаты никак не влияет на находящихся в ней роботов или персонажей.

Недоступная комната: положите на неё жетон «Проход закрыт». Никто не может войти в такую комнату.

МАКС

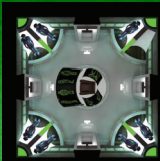
«ИДИТЕ СО МНОЙ,
Я ВАС ЗАЩИЩУ».



ДЕЙСТВИЕ 1

ДЕЙСТВИЕ 2

АДРЕНАЛИН



ЗАЛ РОБОТОВ

Поставьте робота в эту комнату (число роботов в комплексе не может быть больше, чем число открытых Залов роботов).

Отдайте любому роботу приказ «ПЕРЕЙТИ» или «ТОЛКНУТЬ».



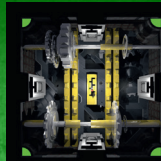
КОМНАТА ВОСКРЕШЕНИЯ

Все выбывшие персонажи возвращаются в Центральную комнату. Затем эта комната уничтожается.



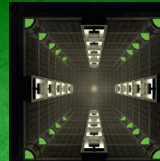
ТОННЕЛЬ

Перенесите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).



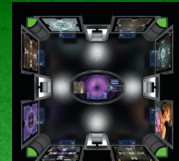
КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ

Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.



ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА

Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).



КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ

Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



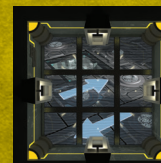
ПУСТЯЯ КОМНАТА

Никакого эффекта.



КОМНАТА ЗЕРКАЛ

Сбросьте жетон адреналина и оставшиеся запланированные действия.



КОМНАТА СОБЫТИЙ

Возьмите карту событий и примените её эффект. Эффекты влияют только на вашего персонажа.



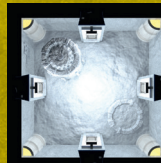
ЛОЖНЫЙ ВЫХОД

Переместите в эту комнату персонажа из соседней комнаты. Этот персонаж не выполняет эффект Ложного выхода.



КОРИДОР

Поворачивается ко входящему персонажу. У этой комнаты всего 2 выхода. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.



ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА

Вы можете запланировать только 1 действие и не можете запланировать использовать адреналин (даже если вы охранник).



ТЁМНАЯ КОМНАТА

Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».



ТЮРЕННАЯ КАМЕРА

Выйти из Тюренной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



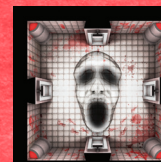
ВОДОВОРОТ

Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



КОМНАТА ИЛЛЮЗИЙ

Поменяйте комнату иллюзий с любой скрытой комнатой в комплексе. Переместите туда своего персонажа и примените эффект.



КОМНАТА ПАРАНОИИ

Перемещайте все жетоны действий и сложите их в столпку. В свой ход разыграйте верхний жетон. Если вы запланировали использовать адреналин, можете выбрать любое действие.



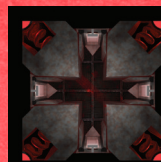
УСКОРИТЕЛЬ

Передвиньте счётчик раундов вперёд на 1 (если это не последний раунд). Во время последнего раунда вошедший персонаж умирает. В обоих случаях комната уничтожается.



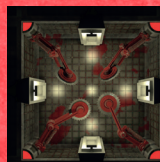
КОМНАТА СМЕРТИ

Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.



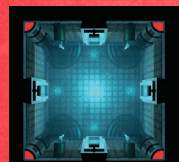
МЯСОРУБКА

Как только персонаж выходит из этой комнаты или робот входит в неё, она становится недоступной, и все находящиеся в ней персонажи умирают.



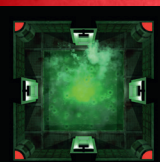
КАПКАН

Если следующим действием персонаж не выходит из этой комнаты, он умирает.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА

После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



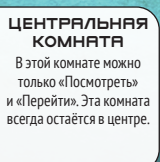
КИСЛОТНАЯ БАНЯ

Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



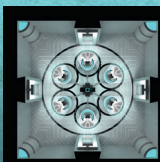
КОМНАТА 25

Выход.



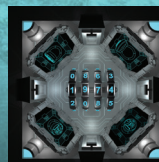
ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА

В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.



КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА

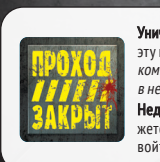
Для Кооперации. Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.



ВХОД И ВЫХОД



ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ
ПЕРЕНЕСТИ
Перейдите в соседнюю комнату вместе с другим персонажем.



Уничтоженная комната: замените эту комнату на пустую. Уничтожение комнаты никак не влияет на находящихся в ней роботов или персонажей.
Недоступная комната: положите на неё жетон «Проход закрыт». Никто не может войти в такую комнату.

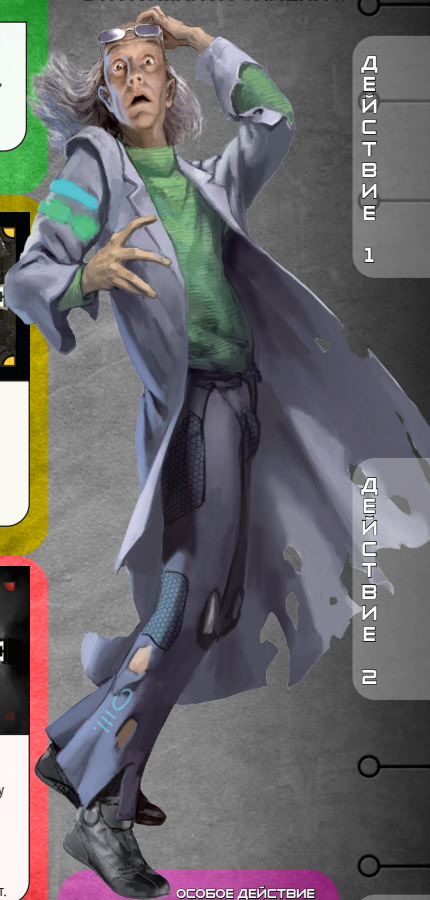
БЕЗОПАСНЫЕ

ПРЕГРАДЫ

ОПАСНЫЕ

ЭММЕТ

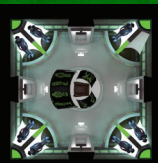
«ТЫ НЕ ВОЙДЕШЬ!
ЭТА КОМНАТА ОПАСНА!»



ДЕЙСТВИЕ 1

ДЕЙСТВИЕ 2

АДРЕНАЛИН



ЗАЛ РОБОТОВ

Поставьте робота в эту комнату (число роботов в комплексе не может быть больше, чем число открытых Залов роботов).
Отдайте любому роботу приказ «ПЕРЕЙТИ» или «ТОЛКНУТЬ».



КОМНАТА ВОСКРЕШЕНИЯ

Все выбывшие персонажи возвращаются в Центральную комнату. Затем эта комната уничтожается.



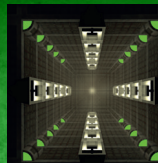
ТОННЕЛЬ

Перенесите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).



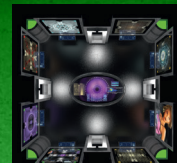
КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ

Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.



ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА

Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).



КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ

Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



ПУСТАЯ КОМНАТА

Никакого эффекта.



КОМНАТА СОБЫТИЙ

Возьмите карту событий и примените её эффект. Эффекты влияют только на вашего персонажа.



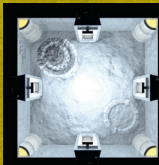
ЛОЖНЫЙ ВЫХОД

Переместите в эту комнату персонажа из соседней комнаты. Этот персонаж не выполняет эффект Ложного выхода.



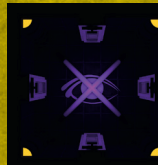
КОРИДОР

Поворачивается ко входящему персонажу. У этой комнаты всего 2 выхода. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.



ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА

Вы можете запланировать только 1 действие и не можете запланировать использовать адреналин (даже если вы охранник).



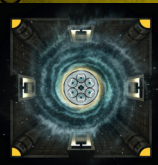
ТЁМНАЯ КОМНАТА

Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».



ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА

Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



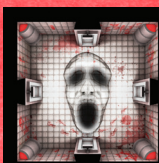
ВОДОВОРОТ

Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



КОМНАТА ИЛЛЮЗИЙ

Поменяйте комнату иллюзий с любой скрытой комнатой в комплексе. Переместите туда своего персонажа и примените эффект.



КОМНАТА ПАРАНОИИ

Перемещайте все жетоны действий и сложите их в столпку. В свой ход разыграйте верхний жетон. Если вы запланировали использовать адреналин, можете выбрать любое действие.



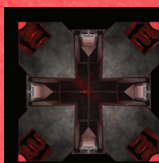
УСКОРИТЕЛЬ

Передвиньте счётчик раундов вперёд на 1 (если это не последний раунд). Во время последнего раунда вошедший персонаж умирает. В обоих случаях комната уничтожается.



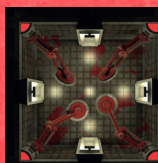
КОМНАТА СМЕРТИ

Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.



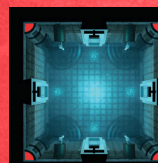
МЯСОРУБКА

Как только персонаж выходит из этой комнаты или робот входит в неё, она становится недоступной, и все находящиеся в ней персонажи умирают.



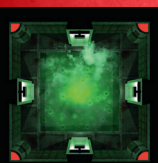
КАПКАН

Если следующим действием персонаж не выйдет из этой комнаты, он умирает.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА

После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



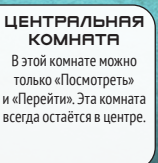
КИСЛОТНАЯ БАНЯ

Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



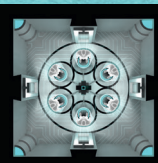
КОМНАТА 25

Выход.



ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА

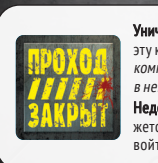
В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.



ВХОД И ВЫХОД

КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА

Для Кооперации. Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.



ПРОХОД ЗАКРЫТ

Уничтоженная комната: замените эту комнату на пустую. **Уничтожение комнаты никак не влияет на находящихся в ней роботов или персонажей.**
Недоступная комната: положите на неё жетон «Проход закрыт». Никто не может войти в такую комнату.

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ ЗАБЛОКИРОВАТЬ

- Положите жетон замка на свою или соседнюю открытую комнату. Эммет может ходить в заблокированные комнаты.
- ИЛИ
- Снимите жетон «Проход закрыт» с соседней комнаты и переверните её.



БЕЗОПАСНЫЕ

ПРЕГРАДЫ

ОПАСНЫЕ

АЛИСА

«Я НЕВИДИМА, ТЕБЕ НИКОГДА МЕНЯ НЕ НАЙТИ».

ДЕЙСТВИЕ 1

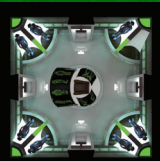
ДЕЙСТВИЕ 2

АДРЕНАЛИН



ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ СПРЯТАТЬСЯ

Алиса нельзя перенести, толкнуть или позвать до её следующего хода. Алиса может не позволить роботу толкнуть её, на неё не действуют карты событий.



ЗАЛ РОБОТОВ

Поставьте робота в эту комнату (число роботов в комплексе не может быть больше, чем число открытых Залов роботов). Отдайте любому роботу приказ «ПЕРЕЙТИ» или «ТОЛКНУТЬ».



КОМНАТА ВОСКРЕШЕНИЯ

Все выбывшие персонажи возвращаются в Центральную комнату. Затем эта комната уничтожается.



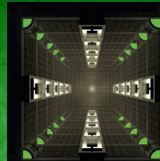
ТОННЕЛЬ

Перенесите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).



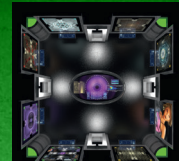
КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ

Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.



ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА

Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).



КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ

Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



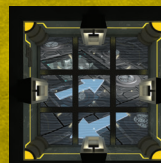
ПУСТАЯ КОМНАТА

Никакого эффекта.



КОМНАТА ЗЕРКАЛ

Сбросьте жетон адреналина и оставшиеся запланированные действия.



КОМНАТА СОБЫТИЙ

Возьмите карту событий и примените её эффект. Эффекты влияют только на вашего персонажа.



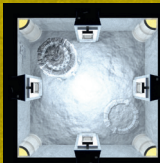
ЛОЖНЫЙ ВЫХОД

Переместите в эту комнату персонажа из соседней комнаты. Этот персонаж не выполняет эффект Ложного выхода.



КОРИДОР

Поворачивается ко входящему персонажу. У этой комнаты всего 2 выхода. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.



ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА

Вы можете запланировать только 1 действие и не можете запланировать использовать адреналин (даже если вы охранник).



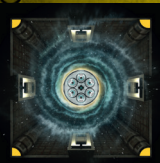
ТЁМНАЯ КОМНАТА

Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».



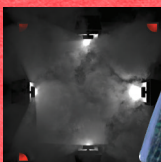
ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА

Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



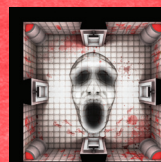
ВОДОВОРОТ

Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



КОМНАТА ИЛЛЮЗИЙ

Поменяйте комнату иллюзий с любой скрытой комнатой в комплексе. Переместите туда своего персонажа и примените эффект.



КОМНАТА ПАРАНОИИ

Перемещайте все жетоны действий и сложите их в столку. В свой ход разыграйте верхний жетон. Если вы запланировали использовать адреналин, можете выбрать любое действие.



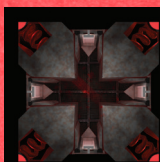
УСКОРИТЕЛЬ

Передвиньте счётчик раундов вперёд на 1 (если это не последний раунд). Во время последнего раунда вошедший персонаж умирает. В обоих случаях комната уничтожается.



КОМНАТА СМЕРТИ

Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.



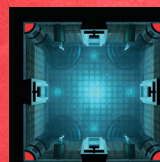
МЯСОРУБКА

Как только персонаж выходит из этой комнаты или робот входит в неё, она становится недоступной, и все находящиеся в ней персонажи умирают.



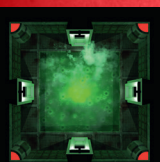
КАПКАН

Если следующим действием персонаж не выходит из этой комнаты, он умирает.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА

После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



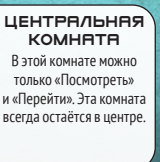
КИСЛОТНАЯ БАНЯ

Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



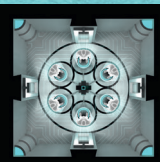
КОМНАТА 25

Выход.



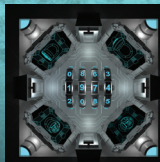
ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА

В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.



КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА

Для Кооперации. Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.



ВХОД И ВЫХОД

Уничтоженная комната: замените эту комнату на пустую. Уничтожение комнаты никак не влияет на находящихся в ней роботов или персонажей.
Недоступная комната: положите на неё жетон «Проход закрыт». Никто не может войти в такую комнату.



БЕЗОПАСНЫЕ

ПРЕГРАДЫ

ОПАСНЫЕ

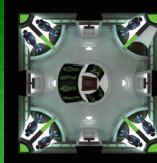
ДЖЕНИФЕР

«Я ЗНАЮ, ГДЕ ВЫХОД,
СЛЕДИ ЗА МНОЙ!»

ДЕЙСТВИЕ 1

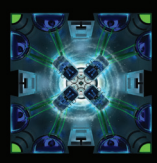
ДЕЙСТВИЕ 2

АДРЕНАЛИН



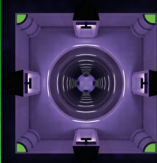
ЗАЛ РОБОТОВ

Поставьте робота в эту комнату (число роботов в комплексе не может быть больше, чем число открытых Залов роботов).
Отдайте любому роботу приказ «ПЕРЕЙТИ» или «ТОЛКНУТЬ».



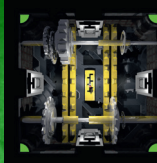
КОМНАТА ВОСКРЕШЕНИЯ

Все выбывшие персонажи возвращаются в Центральную комнату. Затем эта комната уничтожается.



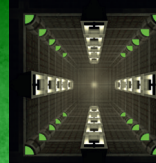
ТОННЕЛЬ

Перенесите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).



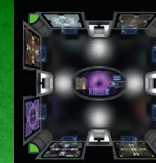
КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ

Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса на 1 клетку в выбранном направлении.



ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА

Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).



КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ

Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



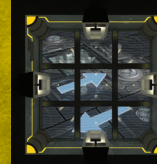
ПУСТАЯ КОМНАТА

Никакого эффекта.



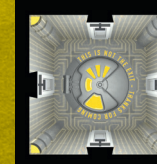
КОМНАТА ЗЕРКАЛ

Сбросьте жетон адреналина и оставшиеся запланированные действия.



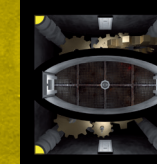
КОМНАТА СОБЫТИЙ

Возьмите карту событий и примените её эффект. Эффекты влияют только на вашего персонажа.



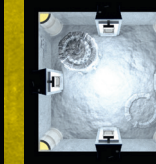
ЛОЖНЫЙ ВЫХОД

Переместите в эту комнату персонажа из соседней комнаты. Этот персонаж не выполняет эффект Ложного выхода.



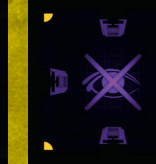
КОРИДОР

Поворачивается ко входящему персонажу.
У этой комнаты всего 2 выхода. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.



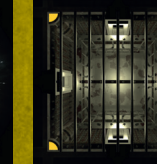
ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА

Вы можете запланировать только 1 действие и не можете запланировать использовать адреналин (даже если вы охранник).



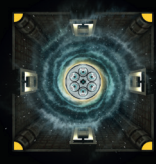
ТЁМНАЯ КОМНАТА

Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».



ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА

Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



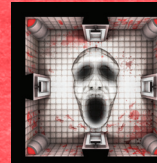
ВОДОВОРОТ

Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



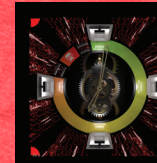
КОМНАТА ИЛЛЮЗИЙ

Поменяйте комнату иллюзий с любой скрытой комнатой в комплексе. Переместите туда своего персонажа и примените эффект.



КОМНАТА ПАРАНОИИ

Перемешайте все жетоны действий и сложите их в столку. В свой ход разыграйте верхний жетон. Если вы запланировали использовать адреналин, можете выбрать любое действие.



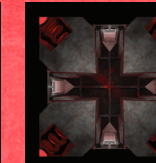
УСКОРИТЕЛЬ

Передвиньте счётчик раундов вперёд на 1 (если это не последний раунд). Во время последнего раунда вошедший персонаж умирает. В обоих случаях комната уничтожается.



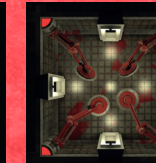
КОМНАТА СМЕРТИ

Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.



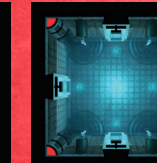
МЯСОРУБКА

Как только персонаж выходит из этой комнаты или робот входит в неё, она становится недоступной, и все находящиеся в ней персонажи умирают.



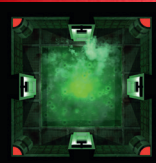
КАПКАН

Если следующим действием персонаж не выходит из этой комнаты, он умирает.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА

После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



КИСЛОТНАЯ БАНЯ

Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



КОМНАТА 25

Выход.



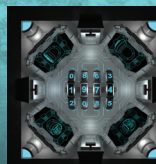
ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА

В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.

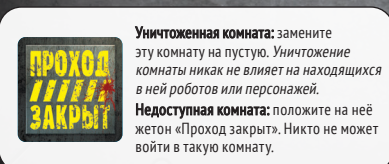


КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА

Для Кооперации. Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.



ВХОД И ВЫХОД



Уничтоженная комната: замените эту комнату на пустую. Уничтожение комнаты никак не влияет на находящихся в ней роботов или персонажей.
Недоступная комната: положите на неё жетон «Проход закрыт». Никто не может войти в такую комнату.

БЕЗОПАСНЫЕ

ПРЕГРАДЫ

ОПАСНЫЕ

ВХОД И ВЫХОД

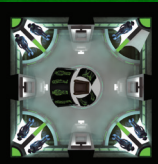
САРА

«КАКОЙ БАРДАК.
ПОРА НАВЕСТИ ПОРЯДОК!»

ДЕЙСТВИЕ 1

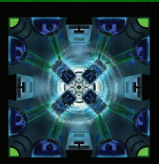
ДЕЙСТВИЕ 2

АДРЕНАЛИН



ЗАЛ РОБОТОВ

Поставьте робота в эту комнату (число роботов в комплексе не может быть больше, чем число открытых Залов роботов). Отдайте любому роботу приказ «ПЕРЕЙТИ» или «ТОЛКНУТЬ».



КОМНАТА ВОСКРЕШЕНИЯ

Все выбывшие персонажи возвращаются в Центральную комнату. Затем эта комната уничтожается.



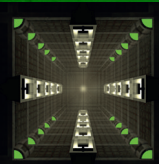
ТОННЕЛЬ

Перенесите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).



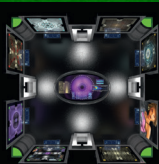
КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ

Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.



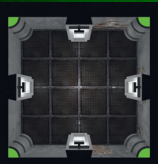
ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА

Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).



КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ

Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



ПУСТАЯ КОМНАТА

Никакого эффекта.



КОМНАТА ЗЕРКАЛ

Сбросьте жетон адреналина и оставшиеся запланированные действия.



КОМНАТА СОБЫТИЙ

Возьмите карту событий и примените её эффект. Эффекты влияют только на вашего персонажа.



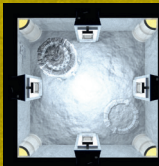
ЛОЖНЫЙ ВЫХОД

Переместите в эту комнату персонажа из соседней комнаты. Этот персонаж не выполняет эффект Ложного выхода.



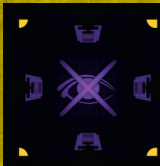
КОРИДОР

Поворачивается ко входящему персонажу. У этой комнаты всего 2 выхода. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.



ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА

Вы можете запланировать только 1 действие и не можете запланировать использовать адреналин (даже если вы охранник).



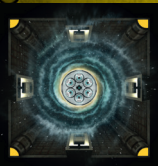
ТЁМНАЯ КОМНАТА

Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».



ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА

Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



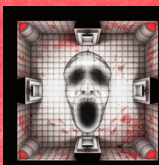
ВОДОВОРОТ

Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



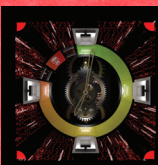
КОМНАТА ИЛЛЮЗИЙ

Поменяйте комнату иллюзий с любой скрытой комнатой в комплексе. Переместите туда своего персонажа и примените эффект.



КОМНАТА ПАРАНОИИ

Перемещайте все жетоны действий и сложите их в столку. В свой ход разыграйте верхний жетон. Если вы запланировали использовать адреналин, можете выбрать любое действие.



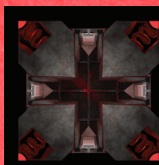
УСКОРИТЕЛЬ

Передвиньте счётчик раундов вперёд на 1 (если это не последний раунд). Во время последнего раунда вошедший персонаж умирает. В обоих случаях комната уничтожается.



КОМНАТА СМЕРТИ

Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.



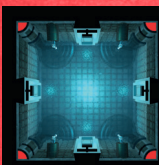
МЯСОРУБКА

Как только персонаж выходит из этой комнаты или робот входит в неё, она становится недоступной, и все находящиеся в ней персонажи умирают.



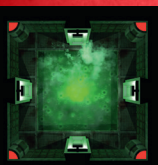
КАПКАН

Если следующим действием персонаж не выйдет из этой комнаты, он умирает.



ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА

После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



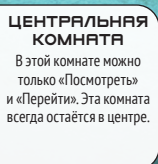
КИСЛОТНАЯ БАНЯ

Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



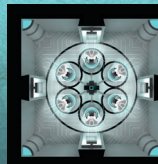
КОМНАТА 25

Выход.



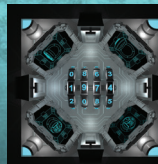
ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА

В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.



КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА

Для Кооперации. Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.



ВХОД И ВЫХОД



ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ ОТКЛЮЧИТЬ

- Замените свою комнату на пустую.
- ИЛИ
- Уничтожьте робота в этой комнате.



Уничтоженная комната: замените эту комнату на пустую. **Уничтожение комнаты никак не влияет на находящихся в ней роботов или персонажей.**
Недоступная комната: положите на неё жетон «Проход закрыт». Никто не может войти в такую комнату.

БЕЗОПАСНЫЕ

ПРЕГРАДЫ

ОПАСНЫЕ

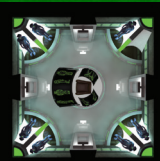
БРЮС

«Я НЕПРЕДСКАЗУЕМ
И ОЧЕНЬ ИЗОБРЕТАТЕЛЕН».

ДЕЙСТВИЕ 1

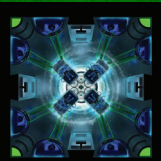
ДЕЙСТВИЕ 2

АДРЕНАЛИН



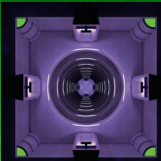
ЗАЛ РОБОТОВ

Поставьте робота в эту комнату (число роботов в комплексе не может быть больше, чем число открытых Залов роботов).
Отдайте любому роботу приказ «ПЕРЕЙТИ» или «ТОЛКНУТЬ».



КОМНАТА ВОСКРЕШЕНИЯ

Все выбывшие персонажи возвращаются в Центральную комнату. Затем эта комната уничтожается.



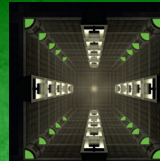
ТОННЕЛЬ

Перенесите своего персонажа в любой другой открытый Тоннель (если есть).



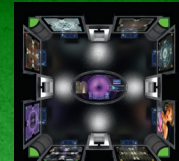
КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ

Сдвиньте любой ряд или столбец комплекса (кроме центрального) на 1 клетку в выбранном направлении.



ПОДВИЖНАЯ КОМНАТА

Поменяйте эту комнату местами с любой скрытой комнатой в комплексе (вместе с находящимися в ней персонажами).



КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ

Втайне посмотрите любую комнату и положите её на место.



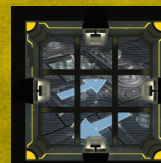
ПУСТАЯ КОМНАТА

Никакого эффекта.



КОМНАТА ЗЕРКАЛ

Сбросьте жетон адреналина и оставшиеся запланированные действия.



КОМНАТА СОБЫТИЙ

Возьмите карту событий и примените её эффект. Эффекты влияют только на вашего персонажа.



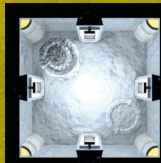
ЛОЖНЫЙ ВЫХОД

Переместите в эту комнату персонажа из соседней комнаты. Этот персонаж не выполняет эффект Ложного выхода.



КОРИДОР

Поворачивается ко входящему персонажу. У этой комнаты всего 2 выхода. Вы можете посмотреть, перейти, толкнуть и выполнить особое действие только в этих 2 направлениях.



ХОЛОДИЛЬНАЯ КАМЕРА

Вы можете запланировать только 1 действие и не можете запланировать использовать адреналин (даже если вы охранник).



ТЁМНАЯ КОМНАТА

Пока персонаж находится в этой комнате, вы не можете выполнять действие «Посмотреть».



ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА

Выйти из Тюремной камеры можно только к другому персонажу в соседней комнате или в Центральную комнату, если она соседняя.



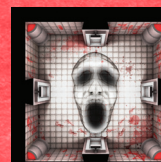
ВОДОВОРОТ

Переместите своего персонажа в Центральную комнату.



КОМНАТА ИЛЛЮЗИЙ

Поменяйте комнату иллюзий с любой скрытой комнатой в комплексе. Переместите туда своего персонажа и примените эффект.



КОМНАТА ПАРАНОИИ

Перемещайте все жетоны действий и сложите их в столку. В свой ход разыграйте верхний жетон. Если вы запланировали использовать адреналин, можете выбрать любое действие.



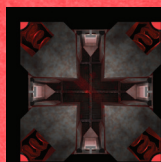
УСКОРИТЕЛЬ

Передвиньте счётчик раундов вперёд на 1 (если это не последний раунд). Во время последнего раунда вошедший персонаж умирает. В обоих случаях комната уничтожается.



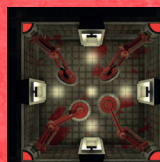
КОМНАТА СМЕРТИ

Как только персонаж входит в эту комнату, он умирает.



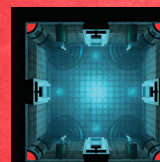
МЯСОРУБКА

Как только персонаж выходит из этой комнаты или робот входит в неё, она становится недоступной, и все находящиеся в ней персонажи умирают.



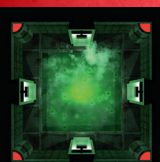
КАПКАН

Если следующим действием персонаж не выходит из этой комнаты, он умирает.



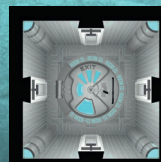
ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА

После открытия эта комната становится недоступной. Если в конце следующего раунда персонаж остаётся в этой комнате, он умирает.



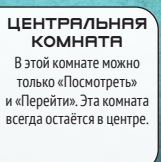
КИСЛОТНАЯ БАНЯ

Как только в эту комнату заходит кто-то ещё, уже находящийся в ней персонаж умирает.



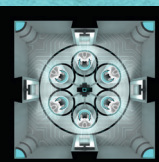
КОМНАТА 25

Выход.



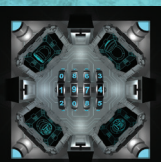
ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА

В этой комнате можно только «Посмотреть» и «Перейти». Эта комната всегда остаётся в центре.



КЛЮЧЕВАЯ КОМНАТА

Для Кооперации. Замените эту комнату на пустую. Теперь персонажи могут покинуть комплекс.



ВХОД И ВЫХОД



ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ КОПИРОВАТЬ

Используйте особое действие персонажа в этой или соседней комнате.



ПРОХОД ЗАКРЫТ

Уничтоженная комната: замените эту комнату на пустую. **Уничтожение комнаты никак не влияет на находящихся в ней роботов или персонажей.**
Недоступная комната: положите на неё жетон «Проход закрыт». Никто не может войти в такую комнату.