

Objectif

- Trouver la sortie d'un complexe de salles afin d'en échapper lors d'une télé-réalité

Mise en place

Chaque joueur

- 1 figurine
- 4 jetons Action
- 1 marqueur de tour
- 1 balise mémorielle
- 1 fiche personnage
- 2 ou 3 joueurs : chaque joueur joue 2 perso.

Commun

- Compteur tour : face suivant mode de jeu
- dernier joueur : marqueur case -10/-8
 - Joueur de droite : marqueur à gauche
 - Etc. (1^{er} joueur est en début de file à gauche)
- Construction du complexe (choix tuiles suivant difficulté)
 - Salle de départ au centre + 12 salles aléatoires autour
 - Salle de sortie (Room 25) + Salle Vision au hasard parmi zone de sortie (en vert ci-dessus)

Coopération OU Solo	Face 8 tours
Suspicion OU Compétition OU Équipe	Face 10 tours



Indice de départ

- Chaque joueur peut regarder **UNE** salle orthogonale adjacente à la salle de départ (une seule, même si joueur contrôle plusieurs perso)

Déroulement d'un tour

1. Programmation

- Simultané : chaque joueur choisit 1 **OU** 2 actions placées face cachée sur fiche perso (ordre important)
- Si une seule action, le joueur choisira le moment venu s'il joue l'action au 1^{er} ou 2nd tour

2. Action : toute action programmée est accomplie (sauf si irréalisable)

- À tour de rôle, chaque joueur joue la 1^{ère} action
- À tour de rôle, chaque joueur joue la 2^{nde} action

Actions

	Regarder	<ul style="list-style-type: none"> • Regarder une salle orthogonale adjacente au personnage • Indication sur le niveau de dangerosité
	Se déplacer	<ul style="list-style-type: none"> • Déplacer le personnage dans salle orthogonale adjacente • Si salle cachée, la retourner face visible • Appliquer les effets de la salle (à l'entrée de tout personnage)
	Pousser	<ul style="list-style-type: none"> • Déplacer un AUTRE personnage de la même salle vers une salle orthogonale adjacente • Si salle cachée, la retourner face visible • Appliquer les effets de la salle (à l'entrée de tout personnage)
	Contrôler	<ul style="list-style-type: none"> • Déplacer la rangée du personnage horizontalement OU verticalement • Les salles se décalent d'un cran → Celle qui sort entre par l'autre côté • Ajout d'un jeton contrôle pour indiquer le sens du mouvement → durant un même tour, une rangée peut être déplacée plusieurs fois, mais TOUJOURS dans le même sens • Les lignes centrales ne peuvent être décalées

Balise mémorielle

- Un joueur peut lors de son tour placer une balise mémorielle sur n'importe quelle pièce cachée (aide mémoire)
- La balise est récupérée par le joueur lorsque la salle est révélée → La balise peut alors être rejouée



3. Décompte

- Les joueurs récupèrent leurs actions
- Le 1^{er} joueur place son marqueur de tour en dernière position → fait avancer le décompte
- On annonce à haute voix le nombre de tours restants



Sortir du complexe

Conditions

- Trouver la salle Room 25
- L'atteindre
- La déplacer dans une zone de sortie
- Utiliser l'action Contrôler pour la faire sortir du complexe (uniquement lorsque tous les prisonniers l'ont rejointe)
 - Impossible de sortir seul du Complexe
 - Possible même s'il y a des personnages adverses ou gardiens présents

Spécificités en mode 10 tours (Suspicion, Compétition, Équipe)

- Si personnage entre dans la Room 25 durant les 5 premiers tours, l'alarme est enclenchée
 - Décaler tous les jetons compteurs en plaçant le dernier joueur sur -5

Fin de partie

Condition

- Dès que le nombre de tour est dépassé **OU** dès que l'objectif du mode de jeu est atteint

Décompte

- Suivant mode de jeu (Cf. aide de jeu « Modes de jeu »)

