

ROOM-25

NON-SURVIVE-ESCAPE

UNCHAINED BROADCAST

Variante non officielle

par « Les Ludies de Theo »

« Chers candidats, bonjour et bienvenue dans notre programme culte mondiovisé ! Pour commencer, un grand merci et un grand bravo pour le courage dont vous faites preuve en inaugurant cette série d'émissions spéciales enrichies de nouveaux mécanismes pour toujours plus de spectacle...

[Silence, mines déconfites des candidats]

... ah, on ne vous avait pas prévenu apparemment.

[Rires des spectateurs retransmis dans la salle de départ]

Vous aimez les surprises ?

[Les candidats se regardent désespérés]

Et vous chers spectateurs, vous aimez les surprises ?

[Acclamations et applaudissements assourdissants des spectateurs retransmis dans la salle de départ]

Eh bien, chers candidats, en avant... et avec le sourire :

c'est dans votre contrat ! »

MATERIEL

2 Jetons verrous



... en pratique deux pièces de monnaie suffisent ;P

MISE EN PLACE

Lors de la construction du complexe :

- Placer un jeton verrou sur une des 4 tuiles adjacentes à la zone de départ (diagonales exclues).
- Puis un second jeton verrou sur une des 12 tuiles de zones de sorties.



- Les 2 verrous ne peuvent pas être placés sur une même rangée.

REGLES ADDITIONNELLES

Le premier tour de la partie n'est pas décompté (un tour de plus donc).

Les jetons verrous :

- On ne peut pas regarder une tuile verrouillée.
- On ne peut pas se déplacer ou pousser un autre candidat sur une tuile verrouillée.
- L'action « contrôler » n'est pas utilisable sur une rangée contenant une tuile verrouillée.

Comment déverrouiller (« hacker ») une tuile verrouillée ?

3 étapes :

- 1- Se rendre sur une des 2 tuiles de « hacking » du jeu :
 - soit la tuile « salle de contrôle » ;
 - soit la tuile « salle de vision ».



- 2- Appliquer l'effet habituel de ces tuiles à l'arrivée du personnage.

3- Utiliser une des 2 actions du tour pour « hacker » une salle verrouillée, c'est-à-dire débloquer un des verrous en place.

→ L'action « hacker » ne peut être utilisée qu'une et une seule fois sur une même tuile de hacking au cours d'une même partie pour débloquer un verrou (tous joueurs confondus). Il faudra donc forcément trouver et utiliser l'autre tuile de hacking pour débloquer le second verrou.

→ Quand l'action « hacker » est utilisée sur la tuile « salle de vision » : après avoir retiré le jeton verrou, le joueur observe la tuile concernée puis la replace face cachée.

→ Quand l'action « hacker » est utilisée sur la tuile « salle de contrôle » : après avoir retiré le jeton verrou, le joueur DOIT contrôler la rangée horizontale ou verticale contenant la salle venant d'être débloquée.

Version « light »

Utiliser uniquement un jeton verrou au lieu de 2 (avec toujours 2 salles de hacking).



UNCHAINED BROADCAST

Variante non officielle

par « Les Ludies de Theo »

Questions diverses

Les effets des « Salle Mobile » et « Salle des Illusions » sont-ils applicables sur une tuile verrouillée ?

Non. Une salle verrouillée n'est pas déplaçable.

A quel moment du tour puis-je jouer l'action « hacker » ?

L'action « hacker » se programme comme les autres actions du jeu.

Elle peut être réalisée en première ou seconde action... ou en action unique.

Il n'y a pas de jeton action « hacker », est-ce un problème ?

Non. D'autant que cette action n'est réalisable au maximum que 2 fois par partie.

Comment faire si la seule action que je souhaite effectuer pendant un tour est de « hacker » ?

Ne placer aucun jeton sur la fiche au moment de la programmation.

Et si je souhaite programmer une action avant ou après le « hackage » ?

Le jeton action concerné est placé **en face** de la case action 1 ou 2

N.b : et non entre ces 2 cases comme pour une action unique.

Les autres joueurs savent donc forcément dès la programmation que j'ai prévu de « hacker » pendant le tour ?

Oui ! ... mais ce n'est pas un problème.

Toutes questions, remarques, suggestions, améliorations sont bienvenues
@ lesludiesdetheo@gmail.com