

ROOM 25

(Cube version 2.0)

Jeu de survie pour 1 à 6 joueurs

ROOM 25 est un jeu de François Rouzé inspiré par le film de science-fiction CUBE
Il est jouable gratuitement en ligne sur VASSAL FORGE dans la zone PROTOFORGE
Adresse internet : <http://www.vassalforge.org/> e-mail: f.rouze@yahoo.fr

Préambule

Dans un futur proche, une émission de télévision franchit les limites de l'insoutenable pour battre des records d'audience. Les candidats sont désignés au hasard dans la population et enfermés dans un complexe piégé doté de 25 salles dont les emplacements sont mobiles. Ils devront s'entraider et tenter de se faire confiance pour tous rejoindre la CHAMBRE 25 et s'échapper rapidement. Parfois, des gardiens se seront infiltrés dans le groupe et tenteront de les empêcher de fuir par tous les moyens.

Durée et nombre de joueurs selon le mode choisi

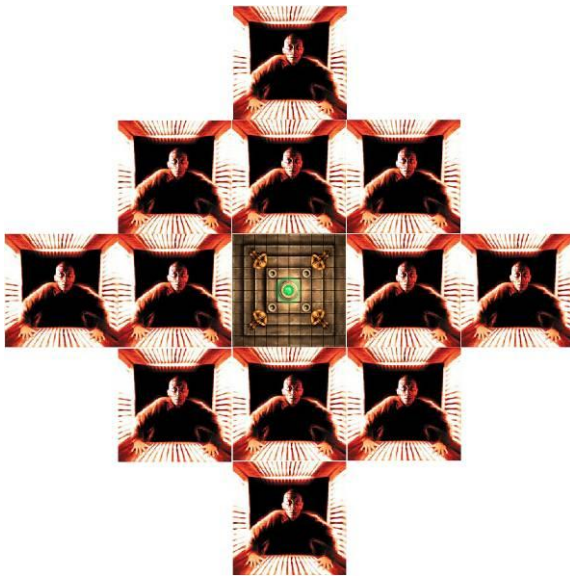
Mode de jeu	Nombre de joueurs / cartes à mélanger	Fin de la partie après...
Suspicion	4 joueurs / 5 cartes dont 1 gardien	8ème tour ou 2 prisonniers éliminés
	5 joueurs / 6 cartes dont 2 gardiens	10ème tour ou 2 prisonniers éliminés
	6 joueurs / 6 cartes dont 2 gardiens	12ème tour ou 2 prisonniers éliminés
Autres modes	Nombre de joueurs (tous prisonniers)	Fin de la partie après...
Compétition	2 ou 4 joueurs (2 équipes de 2 prisonniers)	8ème tour ou 1 équipe sortie
	3 ou 6 joueurs (3 équipes de 2 prisonniers)	9ème tour ou 1 équipe sortie
Coopération	4 joueurs jouent chacun 1 prisonnier	8ème tour ou tous les prisonniers sortis
Solo	1 joueur joue 4 prisonniers	8ème tour ou tous les prisonniers sortis

Le plateau de jeu

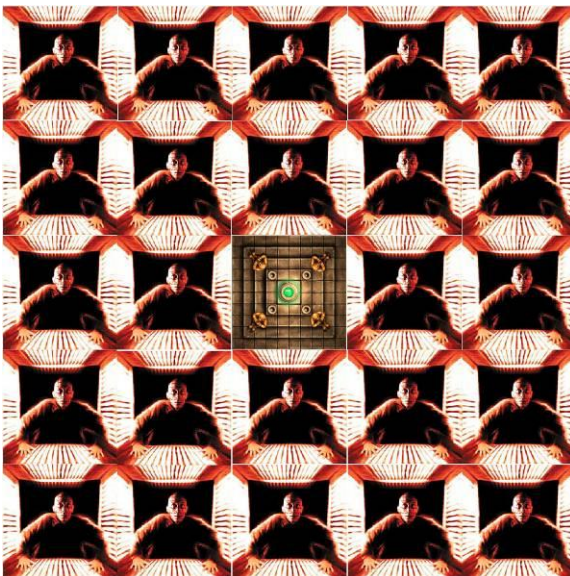
Quelque soit le mode choisi, le plateau de jeu est le même.

Il est composé de 24 salles cachées dont la chambre 25 qui forment un carré de 5x5 et d'une salle centrale visible qui accueille tous les pions en début de partie.

La Chambre 25 est introduite aléatoirement dans la pioche une fois que les 8 salles autour de la salle centrale et les 4 autres dans son axe ont été posées. Elle sera donc aléatoirement située en début de partie mais forcément dans la périphérie du plateau.



La chambre 25 n'est introduite dans la pioche qu'après avoir placé les 12 premières salles face cachée comme sur le schéma ci-joint



La Chambre 25 est ensuite ajoutée à la pioche de 11 cartes restantes qui est à nouveau mélangée. On finit de poser les salles face cachée pour former le plateau carré

Préparation du jeu

- Cartes ACTION : chaque joueur choisit sa couleur, prend possession des 4 cartes action de cette couleur et place son pion dans la salle centrale.

- Cartes PERSONNAGE (Mode SUSPICION seulement):

Elles sont mélangées face cachée comme suit :

A 4 joueurs, on mélange 4 cartes prisonnier et 1 carte gardien (au hasard)

A 5 joueurs, on mélange 4 cartes prisonnier et 2 cartes gardien (au hasard)

A 6 joueurs, on mélange 4 cartes prisonnier et 2 cartes gardien (au hasard)

Chaque joueur pioche une carte au hasard et la conserve face cachée devant lui après avoir pris connaissance de sa condition de victoire et de son pouvoir s'il est gardien.

- Les CUBES : on répartit équitablement parmi les joueurs autant de petits cubes qu'il y a de tours de jeu dans la partie (cf. *durée et nombre de joueurs*). Si un joueur est éliminé, il répartit équitablement les cubes parmi les joueurs restant de manière à ce que chacun soit autant de fois premier joueur dans la partie.
- Les BALISES MEMORIELLES : En guise de repère, chaque joueur reçoit un jeton de sa couleur en plus de son pion. A votre tour, vous pouvez placer ou déplacer ce jeton sur une salle non révélée pour indiquer un danger ou vous souvenir de l'emplacement de telle ou telle salle. Ce jeton est rendu à son propriétaire dès lors que la salle est révélée.

Mode SUSPICION

25 salles, de nombreux pièges, des gardiens et une seule sortie...

But du jeu

Les joueurs qui dirigent les *prisonniers* doivent rejoindre la chambre 25 et l'extraire ensemble du complexe avant la fin du décompte (8 à 12 tours selon nombre de joueurs). Les prisonniers doivent donc localiser la chambre 25 et s'entraider pour l'atteindre en échappant aux gardiens et aux nombreuses salles piégées.

Les joueurs qui dirigent les *gardiens* (à partir de 4 joueurs) doivent empêcher les *prisonniers* de s'échapper par tous les moyens y compris leur élimination. Dès que deux *prisonniers* sont éliminés ou si personne ne s'est échappé à la fin du décompte, les *gardiens* remportent la partie.

Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir regardé un jeu télévisé commence la partie.

Un tour de jeu comporte les trois phases suivantes :

- **PROGRAMMATION :**

Tous les joueurs choisissent secrètement 1 ou 2 actions différentes qu'ils vont réaliser et les posent en pile face cachée devant eux. La carte sur le dessus correspondant à la première action souhaitée.

- **ACTIONS:**

Le premier joueur révèle sa première action et l'exécute en indiquant alors la direction qu'il souhaite lui donner. Ensuite chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre réalise sa 1^{ère} action. Le joueur est obligé de réaliser l'action programmée à moins qu'aucune direction ne soit valide. Si un pion pénètre dans une salle, l'effet de cette salle est résolu immédiatement sur l'ensemble des pions présents dedans.

Chaque joueur réalise ensuite dans le même ordre la 2^{ème} action programmée.

Attention : Les joueurs qui n'ont programmé qu'une seule action peuvent décider de la réaliser au second tour de table plutôt qu'au premier. Par exemple, un premier joueur qui ne programme qu'une seule action peut donc décider de passer son tour et de ne pas jouer en premier si d'autres joueurs ont programmé 2 actions. Cette décision de reporter son action au deuxième tour de table se prend à son tour de jouer et non dans la phase de programmation.

- **DECOMPTE :**

A la fin d'un tour, on reprend en main toutes ses cartes action. Le premier joueur défausse un cube et annonce à haute voix le nombre de tours restant. Son voisin de gauche devient ensuite premier joueur et ainsi de suite... Lorsque le dernier cube est défaussé, la partie prend fin immédiatement.

Les 4 différentes actions

- **VOIR** : vous inspectez la salle sans y pénétrer. Consultez secrètement la salle adjacente orthogonalement de votre choix et retenez son effet. Replacez ensuite cette salle face cachée au même emplacement.



- **BOUGER** : vous entrez dans une salle adjacente orthogonalement. Révélez cette salle et placez y votre pion en appliquant immédiatement ses effets. Cette salle est maintenant visible de tous pour le reste de la partie.



- **POUSSER** : Déplacez le pion d'un autre joueur situé dans la même salle que vous vers une salle adjacente orthogonalement. Votre pion ne bouge pas. La victime en revanche applique immédiatement l'effet de cette salle à son pion qu'il soit positif ou négatif. Si personne ne se trouve dans votre salle au moment de la résolution, votre action est perdue. Vous êtes obligé de réaliser l'action même s'il ne s'agit pas d'un adversaire.



- **CONTROLLER** : Déplacez la rangée horizontale ou verticale dans laquelle votre pion se trouve dans la direction de votre choix. D'un cran vers le haut ou le bas pour une rangée verticale ou d'un cran vers la gauche ou la droite pour une rangée horizontale. Attention : la salle centrale est inamovible donc aucun déplacement vertical ou horizontal n'est possible dans l'axe de la salle centrale.



Révéler son personnage

A tout moment, un gardien peut se dévoiler en révélant sa carte PERSONNAGE.

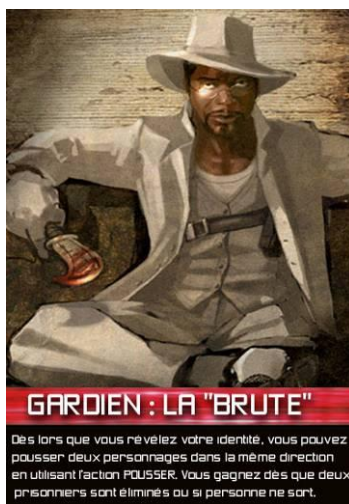
Ceci permettra aux autres joueurs de mieux cerner qui sont leurs alliés mais une fois son personnage révélé, chaque gardien bénéficie d'un pouvoir spécial :

- **LE HACKER** : peut déplacer une rangée où il n'est pas avec l'action CONTROLER
- **LA BRUTE** : peut pousser 2 personnages avec l'action POUSSER (même direction)
- **L'ARCHITECTE** : peut consulter une salle non-adjacente ou masquer une salle non occupée en utilisant l'action VOIR
- **LE TUEUR** : peut se déplacer de 2 salles au lieu d'une en utilisant l'action BOUGER (on résout l'effet de chacune des salles traversées dans ce cas)
- **LE TRAITRE** : peut inverser ses 2 actions ou changer l'une d'entre elle à son tour.

Les prisonniers n'ont pas le droit de révéler qui ils sont durant la partie.

En revanche tout personnage éliminé révèle immédiatement son identité.

Enfin dès que trois personnages ont atteint la sortie, toutes les identités sont révélées.





GARDIEN : LE TUEUR

Dès lors que vous révélez votre identité, vous pouvez vous déplacer de deux salles au lieu d'une en utilisant l'action BOUGER (résoudre chaque salle). Vous gagnez si 2 prisonniers sont éliminés ou si personne ne sort.



GARDIEN : LE "TRAIRE"

Dès lors que vous révélez votre identité, vous pouvez à chaque tour de jeu inverser l'ordre de vos 2 actions ou remplacer l'une d'entre elles. Vous gagnez dès que 2 prisonniers sont éliminés ou si personne ne sort.



VOUS ETES PRISONNIER

Comme tous les prisonniers, vous devez rejoindre la sortie et l'extraire du plateau avant la fin du décompte. Vous gagnez si la majorité des prisonniers réussit à survivre et à s'échapper du complexe.



VOUS ETES PRISONNIER

Comme tous les prisonniers, vous devez rejoindre la sortie et l'extraire du plateau avant la fin du décompte. Vous gagnez si la majorité des prisonniers réussit à survivre et à s'échapper du complexe.



VOUS ETES PRISONNIER

Comme tous les prisonniers, vous devez rejoindre la sortie et l'extraire du plateau avant la fin du décompte. Vous gagnez si la majorité des prisonniers réussit à survivre et à s'échapper du complexe.



VOUS ETES PRISONNIER

Comme tous les prisonniers, vous devez rejoindre la sortie et l'extraire du plateau avant la fin du décompte. Vous gagnez si la majorité des prisonniers réussit à survivre et à s'échapper du complexe.

Conditions de victoire

Dès que deux prisonniers sont éliminés, les gardiens remportent la partie.

Dès que tous les prisonniers sont réunis dans la chambre 25 et qu'ils l'ont extrait du complexe par l'action CONTROLLER, les prisonniers remportent la partie.

Si un prisonnier a été éliminé ou n'a pas atteint la chambre 25, les prisonniers ne peuvent l'extraire du complexe qu'au dernier tour du décompte.

Si plus d'un prisonnier est resté dans le complexe à la fin du décompte, les gardiens remportent la partie même s'ils ont été éliminés.

S'il n'y avait pas de gardien, c'est le complexe qui remporte la partie.

Dès lors qu'une condition de victoire est remplie, le ou les personnages révèlent leur identité et la partie prend fin sinon le jeu se termine à la fin du décompte.

AUTRES MODES DE JEU :

Dans ces autres configurations , on utilise pas les cartes PERSONNAGE car tous les joueurs sont des prisonniers donc tout le monde a l'objectif de rejoindre la chambre 25.

MODE SOLO (1 joueur)

Dirigez quatre prisonniers et faites-en sortir un maximum avant la fin du 8^{ème} tour. Le temps sera votre principal ennemi. Si vous sortez la totalité ou, à défaut, la majorité des prisonniers, vous remportez la victoire. Dès lors que deux de vos prisonniers sont éliminés ou si vous arrivez à la fin du décompte sans être sorti, vous avez perdu !

A noter que dans le mode solo, vous déterminez l'ordre de jeu comme bon vous semble mais tous vos pions doivent avoir réalisé leur 1^{ère} action avant que l'un deux entame la deuxième action.

Pour les débutants, vous pouvez laisser toutes les salles consultées apparentes.

MODE COMPETITION à 2 ou 3 joueurs

A deux ou trois joueurs, chacun prend deux pions et les fait jouer indépendamment. Vous avez donc 2 actions différentes à décider pour chacun de vos deux pions. Vous devez être le premier à extraire la sortie avec vos 2 pions. Si l'un de vos pions est éliminé ou si aucun joueur n'arrive à rentrer ses 2 pions, celui ayant au moins un prisonnier dans la sortie à la fin du décompte remporte la partie.

MODE COMPETITION à 4 ou 6 joueurs (par équipe de 2)

La première équipe à avoir extrait la sortie avec ses 2 prisonniers remporte la partie. Si aucune équipe n'y arrive, celle ayant au moins un prisonnier dans la sortie à la fin du décompte remporte la partie.

Les informations peuvent être partagées secrètement entre les coéquipiers.

MODE COOPERATION pour 4 à 6 joueurs (objectif commun)

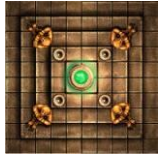
Dans la variante coopérative, les salles observées sont révélées à tous. La totalité des pions devront atteindre la chambre 25 avant la fin du décompte. Pour comparer les

parties, on peut utiliser le barême de points de victoire suivant :

3 points par personnage évadé et 1 point par tour restant dans le décompte.

Effet des salles

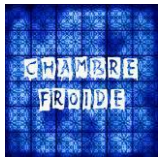
Chambres 1 à 25



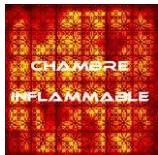
Chambre 1: c'est la salle de départ. Aucune agression ne peut y avoir lieu.



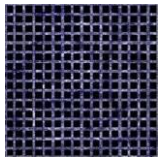
Chambre vide : Aucun effet



Chambre froide: Au prochain tour vous ne pourrez réaliser qu'une seule action.



Chambre inflammable : Au prochain tour, vous devrez la quitter ou être éliminé.



Chambre prison : Vous devrez rejoindre un pion en salle adjacente pour la quitter.



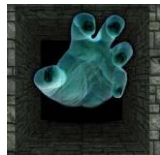
Chambre empoisonnée : Votre pion est immédiatement éliminé



Bain d'acide : Si deux pions se trouvent dedans, le premier entré est éliminé.



Chambre noire : l'action VOIR n'est plus possible depuis cette salle



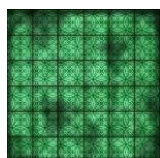
Chambre aux illusions : En y entrant, remplacez cette salle par une autre cachée.



Chambre de contrôle : Déplacez d'un rang n'importe quelle rangée du plateau



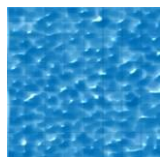
Chambre de vision : Consultez secrètement une salle non visible du plateau



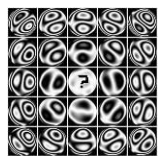
Téléport : déplacez votre pion et cette salle en lieu et place d'une salle cachée.



Chambre vortex : Vous retournez immédiatement dans la chambre 1



Chambre condamnée : Cette salle n'est plus accessible pour le reste de la partie



Chambre des secrets : Consultez secrètement la carte objectif d'un joueur



Chambre 25 : Salle à rejoindre avant la fin de la partie si vous êtes prisonnier.

Configuration de la difficulté

Réglage de la difficulté du jeu

Le choix des salles qui composent le plateau permet d'ajuster la difficulté du jeu.

Le départ (chambre 1) et la sortie (chambre 25) doivent forcément être présentes.

Pour les premières parties, on retirera certaines salles pour simplifier la prise en main.

Configuration simplifiée pour les premières parties :

- Chambre 1
- Chambre vide x10
- Chambre froide x2
- Chambres inflammables x2
- Chambre prison x2
- Chambre empoisonnée x1
- Chambre au bain d'acide x2
- Chambre de vision x1
- Chambre de contrôle x1
- Chambre condamnée x2
- Chambre 25

Configuration en mode expert :

- Chambre 1
- Chambre vide x4
- Chambre froide x2
- Chambres inflammables x2
- Chambre prison x2
- Chambre empoisonnée x2
- Chambre au bain d'acide x2
- Chambre noire x2
- Chambre aux illusions x1
- Chambre de vision x1
- Chambre de contrôle x1
- Téléport x1
- Vortex x1
- Chambre condamnée x2
- Chambre 25