

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 « hackage » 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 hackage au cours d'une même partie pour débloquer un verrou (tous joueurs confondus). Il faudra donc forcément trouver et utiliser l'autre tuile de hackage 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.

Version « light »

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

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