

# ROOM-25

RUN - SURVIVE - ESCAPE

In un prossimo futuro, un reality show di nome Room 25 oltrepassa i limiti del buon gusto nel tentativo di aumentare l'audience e di sconvolgere gli spettatori. I concorrenti vengono rinchiusi in una struttura con 25 stanze, ciascuna dotata di effetti inaspettati e pericolosi. Dovranno fidarsi l'un l'altro e lavorare assieme per trovare la Stanza 25 e riuscire a fuggire. A volte le guardie si nascondono mischiandosi ai prigionieri per impedire loro di scappare con qualsiasi mezzo necessario...

*"Diamo un benvenuto ai nostri concorrenti! Siete stati selezionati dal Ministero dello Spettacolo per far parte del nostro fantastico show! Trasmesso in alta definizione in mondovisione, potrete deliziare milioni di spettatori sopravvivendo alle trappole mortali del Complesso! Avete pochissimo tempo per scappare! Iniziate! E non dimenticate di sorridere... siete in TV".*

## Preparazione

*"Concorrenti! Questi sono i vostri trenta secondi di gloria: chi siete e cosa fate?"*

⇒ Ogni giocatore sceglie una miniatura (non ci sono differenze tra i personaggi: non hanno caratteristiche speciali individuali) e prende il materiale del suo personaggio:

- 1 miniatura
- 4 segnalini azione (Muovi, Osserva, Spingi, Manovra)
- 1 indicatore di turno
- 1 segnalino promemoria
- 1 scheda personaggio

⇒ Collocate la plancia invertibile sul lato corrispondente alla modalità di gioco prescelta:

- SOSPETTO, COMPETIZIONE o SQUADRA: lato con 10 turni
- COOPERAZIONE o SOLITARIO: lato con 8 turni

⇒ Il giocatore che per ultimo ha visto un reality show è nominato primo giocatore. L'indicatore di turno dell'ultimo giocatore (il giocatore che siede alla destra del primo giocatore) viene collocato



Un gioco semi-cooperativo  
da 1 a 6 giocatori

Room 25 è un gioco creato da François Rouzé, ispirato dal cinema di fantascienza, in particolare da Tron, Cube – Il Cubo e Running Man – L'Implacabile. Le miniature sono liberamente tratte da film dello stesso repertorio.

Illustrazioni e grafica di Daniel Balage e Camille Durand-Kriegel.

## » CONTENUTO DEL GIOCO

- 32 tessere stanza
  - 1 plancia invertibile:
    - un lato con "8 turni"
    - un lato con "10 turni"
  - 6 tessere ruolo: 2 tessere Guardia e 4 tessere Prigioniero
  - 6 segnalini Manovra
- Per ogni personaggio:**
- 1 miniatura
  - 4 segnalini azione
  - 1 segnalino promemoria
  - 1 indicatore di turno
  - 1 scheda personaggio

nella casella turno -10/-8 della plancia invertibile. Dopodiché, procedendo in senso anti-orario, ogni giocatore colloca il proprio indicatore di turno alla sinistra dell'indicatore di turno dell'ultimo giocatore. In questo modo l'indicatore di turno del primo giocatore viene a essere il primo della fila.

## Composizione del complesso

Il tabellone è un Complesso quadrato di 25 stanze. Indipendentemente dalla modalità di gioco, seguite le istruzioni seguenti per creare il tabellone.

- ⇒ Scegliete la composizione del Complesso con cui desiderate giocare, a seconda della modalità e della difficoltà (controllate la composizione del Complesso nel retro delle regole).
- ⇒ Posizionate la Stanza Centrale al centro del tavolo.
- ⇒ Mettete da parte la Stanza della Visione e la Stanza 25.
- ⇒ Mescolate le 22 stanze rimanenti e collocatene 12 a faccia in giù.

⇒ Dopodiché aggiungete la Stanza della Visione e la Stanza 25 alle 10 stanze rimanenti, mescolate, e completate il tabellone per creare un quadrato di 5 x 5 tessere. All'inizio della partita, la Stanza 25 è pertanto collocata, nascosta, lungo una delle file esterne del tabellone. Gli spazi completati in questo modo rappresentano le Zone di Uscita.



## Indizio iniziale

Tutti i giocatori dispongono di un indizio iniziale. Durante il primo turno, prima della fase di Programmazione, ogni giocatore guarda segretamente una stanza adiacente (non in diagonale) alla Stanza Centrale e la ricolloca a faccia in giù nella sua posizione iniziale.

**Attenzione: Ogni giocatore guarda UNA sola stanza, indipendentemente dalla modalità.**

## Ciclo di gioco

A seconda della modalità di gioco, la partita si compone di 8 o 10 turni.

Ogni turno include 3 fasi differenti:

- **Programmazione** (ogni giocatore sceglie due azioni)
- **AZIONE** (in ordine di turno, i giocatori eseguono la loro prima azione, poi la seconda)
- **conto alla rovescia** (viene avanzato l'indicatore di turno e viene cambiato l'ordine di turno)

### 1. Programmazione

Ogni giocatore sceglie due azioni e le colloca di fronte a sé, a faccia in giù, sulla propria scheda personaggio nelle caselle dedicate.

L'ordine delle azioni è importante: quella collocata in cima verrà eseguita prima di quella posta sotto. Le due azioni rimanenti devono essere messe da parte per evitare confusione.

*Nota: Siccome la scelta deve rimanere segreta, i giocatori scelgono le proprie azioni contemporaneamente.*

Un giocatore può anche scegliere di programmare una sola azione. In tal caso, l'azione programmata viene posta tra le due caselle di programmazione. Durante la fase Azione sarà in grado di scegliere se eseguire l'azione durante il primo turno o durante il secondo (vedi sotto).

### 2. AZIONE

- ⇒ Il primo giocatore rivela la sua prima azione (quella posta in cima) e la esegue immediatamente.
- ⇒ Dopodiché, in ordine di turno, il giocatore successivo fa la stessa cosa e così via fino a quando tutti i giocatori non hanno eseguito la loro prima azione.
- ⇒ I giocatori eseguono la seconda azione seguendo la stessa procedura. Ogni azione programmata DEVE essere eseguita, anche se è deleteria per il giocatore. Se

un'azione non può essere effettuata, viene persa (per esempio se un giocatore programma un'azione Spingi ed è da solo nella stanza.)

### 3. Conto alla rovescia

Quando tutte le azioni sono state eseguite, il TURNO TERMINA:

- ⇒ Ogni giocatore riprende in mano tutte le azioni (le azioni usate in un turno possono essere riutilizzate anche nel turno successivo).
- ⇒ Il primo giocatore diventa l'ultimo giocatore; spostate il suo indicatore di turno alla fine della fila sulla plancia invertibile, facendo in questo modo avanzare il conto alla rovescia. Colui che è seduto alla sua sinistra diventa il nuovo primo giocatore.
- ⇒ Annunciate a voce alta il numero di turni rimanenti.



## Fuggire dal complesso

**Per fuggire dal Complesso i personaggi devono:**

- Trovare la Stanza 25
- Raggiungerla
- Spostarla in una delle Zone di Uscita (vedi pagina 1)
- Usare l'azione Manovra per spostare la Stanza 25 fuori dal Complesso quando tutti i prigionieri vi si trovano al suo interno. È IMPOSSIBILE fuggire da soli.

*Nota: Indipendentemente dalla modalità di gioco, i prigionieri possono spostare l'uscita fuori dal Complesso anche se gli avversari (include le guardie) si trovano nella stanza.*

## Allarme!

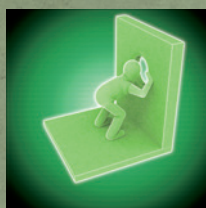
**"Fantastico! Avete trovato l'uscita! Conto alla rovescia accelerato! Avete solamente 5 turni prima della depressurizzazione totale."**

Nella modalità che usa il lato con i 10 turni della plancia invertibile (Sospetto, Competizione e Squadra), se un personaggio entra nella Stanza 25 durante i primi 5 turni della partita, l'allarme viene attivato! Spostate immediatamente tutti gli indicatori di turno dei personaggi in modo da collocare l'ultimo giocatore sulla casella -5 della plancia invertibile.



# DESCRIZIONE delle azioni

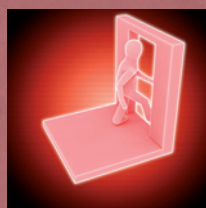
**Importante:** Le stanze da considerare adiacenti a un personaggio sono le stanze posizionate a fianco della stanza nella quale si trova il personaggio, **CON ESCLUSIONE** di quelle in diagonale.



## → OSSERVA

Scegli e osserva segretamente una stanza adiacente al tuo personaggio. Una volta che l'hai osservata, rimettila nella sua posizione a faccia in giù.

È permesso dare indicazioni sul livello di pericolo della stanza ma **NON PUOI** mostrarla agli altri giocatori o rivelare il nome della stanza.



## → MUOVI

Sposta il tuo personaggio in una stanza adiacente. Se la stanza è ancora nascosta, rivela la stanza appena vi entri. La stanza rimarrà rivelata per il resto della partita. In qualsiasi caso, applica immediatamente l'effetto della stanza (vedi pagina 6). L'effetto di una stanza si applica ogni qual volta un personaggio vi entra.



## → SPINGI

Sposta un personaggio che si trova nella tua stessa stanza verso una stanza adiacente. Il tuo personaggio rimane dov'è mentre il personaggio spinto applica immediatamente gli effetti della stanza in cui finisce. Se la stanza era ancora nascosta, viene rivelata.

**Eccezione:** È **PROIBITO** spingere dalla Stanza Centrale, tuttavia è possibile spingere verso la Stanza Centrale.



## → MANOVRA

Sposta la fila di stanze che include la stanza in cui si trova il tuo personaggio di una posizione nella direzione a tua scelta (verticalmente o orizzontalmente).

Tutte le stanze si spostano di una posizione nella stessa direzione, tutti i personaggi rimangono nelle stanze sulle quali si trovano, spostandosi quindi con le stanze stesse. La stanza alla fine della fila esce dal Complesso e viene riposizionata all'altro capo della fila (vedi sotto).



## » » segnalini promemoria

Ogni giocatore ha un segnalino promemoria che può usare in qualsiasi momento durante il proprio turno, in aggiunta alle proprie azioni. Può collocarlo su qualsiasi stanza ancora nascosta ovunque sul tabellone in modo da segnare la stanza per ricordarsi di qualcosa. Il segnalino viene recuperato solamente quando la stanza viene rivelata. Una volta recuperato, il giocatore può usarlo nuovamente.



Dopodiché, prendete un segnalino Manovra e posizionatelo vicino alla fila che avete appena spostato, con la freccia che indica la direzione del movimento.



**1ª eccezione:** La Stanza Centrale **NON PUÒ** essere spostata e rimane sempre al centro del Complesso. Pertanto è **IMPOSSIBILE** usare l'azione Manovra per spostare una fila centrale (quella che contiene la Stanza Centrale).

**2ª eccezione:** Una fila può essere spostata più volte nello stesso turno, ma **SOLTANTO** nella **STESSA** direzione.

# Modalità di gioco

*"Room 25 si adatta a ognuno di voi e possiamo soddisfare qualsiasi esigenza! Scegliete la vostra modalità!"*

Room 25 offre 5 modalità di gioco:

- Sospetto (da 4 a 6 giocatori)
- Cooperazione (da 2 a 6 giocatori)
- Competizione (2 o 3 giocatori)
- Squadra (4 o 6 giocatori)
- Solitario (1 giocatore)

In ciascuna modalità lo scopo dei prigionieri è di fuggire prima che il conto alla rovescia termini (la fine dell'ultimo turno).

## Modalità sospetto

⇒ (da 4 a 6 giocatori)

⇒ **Plancia invertibile: lato da 10 turni**

*"Cari concorrenti, siete rinchiusi in un pericoloso labirinto e dovete fuggire! Ma non è tutto! In mezzo a voi si trovano le nostre guardie che cercheranno di impedirvelo! Non è fantastico?!"*

» » **scopo**

TUTTI i prigionieri DEVONO raggiungere la Stanza 25 e sposterla fuori dal Complesso. Le guardie devono impedire ai prigionieri di fuggire in qualsiasi modo, anche eliminandoli.

» » **ciclo di gioco**

Il ciclo di gioco è come indicato nelle pagine 2-3, ma con le seguenti modifiche:

» » **distribuzione dei ruoli: Guardie e Prigionieri**



guardia



prigioniero

**4 giocatori:** Mescolate 4 tessere Prigioniero e 1 tessera Guardia.

**5 o 6 giocatori:** Mescolate 4 tessere Prigioniero e 2 tessere Guardia.

*Nota: Con 4 e 5 giocatori c'è una tessera in più rispetto al numero di giocatori, in modo che vi sia il dubbio sul numero di guardie infiltrate. In una partita con 4 giocatori potrebbe anche non esserci alcuna guardia.*

Distribuite una tessera ruolo a ogni giocatore. Dopo che ciascuno lo ha segretamente guardato, questo viene messo a faccia in giù davanti a ogni giocatore. Rimettete nella scatola qualsiasi tessera rimanente senza guardarla.

» » **rivelare le guardie**

Una guardia può rivelare la propria identità in qualsiasi momento

durante il suo turno. Iniziando dal turno successivo e per il resto della partita, una guardia rivelata non dovrà più programmare le proprie azioni. Al suo turno di gioco, sceglie l'azione, colloca il segnalino azione e la esegue immediatamente. Al momento della seconda azione, non può ripetere la stessa azione eseguita con la prima mossa.

» » **RIVELARE I PRIGIONIERI**

I prigionieri NON DEVONO IN ALCUN CASO rivelare la loro identità durante la partita, fatta eccezione per alcune situazioni speciali come specificato nelle regole di seguito.

» » **RIVELARE l'identità**

In qualsiasi momento durante la partita, se la maggioranza assoluta dei personaggi si trova nella Stanza 25, il/i giocatore/i assente/i DEVE/DEVONO rivelare immediatamente la propria identità.

» » **CONDIZIONI per la vittoria**

I PRIGIONIERI vincono la partita:

- Se TUTTI i prigionieri sono nella Stanza 25 e la spostano fuori dal Complesso tramite l'azione Manovra, prima della fine del conto alla rovescia.
- Se un solo personaggio è stato ucciso o non è riuscito a raggiungere la Stanza 25 in tempo. Gli altri possono tentare di scappare ma SOLAMENTE all'ULTIMO TURNO del conto alla rovescia.

Le GUARDIE vincono la partita:

- Se due prigionieri vengono uccisi.
- Se i prigionieri non sono riusciti a fuggire prima della fine del conto alla rovescia.

» » **Morte di un personaggio**

Se un personaggio viene ucciso, mantiene segreta la sua identità. Se un secondo personaggio viene ucciso: il 1° personaggio ucciso DEVE rivelare la sua identità.

- Se il 1° personaggio è una guardia, la partita prosegue.
- Se il 1° personaggio è un prigioniero, il 2° personaggio ucciso DEVE rivelare la sua identità.
- Se il 2° personaggio è una guardia, la partita prosegue.
- Se il 2° personaggio è anch'esso un prigioniero, la partita termina e le guardie vincono.

## Modalità squadra

⇒ (4 o 6 giocatori)

⇒ **Plancia invertibile: lato da 10 turni**

*"Cari concorrenti, siete stati selezionati per lo scontro di squadra! Si tratta della mia modalità preferita, nessuna regola!"*

» » **scopo**

I giocatori creano due squadre, e ogni giocatore è un prigioniero. La prima squadra che fugge dal Complesso, o elimina tutti gli avversari, vince la partita.

## » » Preparazione

**4 giocatori:** I compagni di squadra scelgono una coppia di personaggi come specificato nella Modalità Cooperazione (vedi Modalità Cooperazione – Preparazione)

**6 giocatori:** I compagni di squadra scelgono tre personaggi, 1 per ogni forma di piedistallo (1 rotondo, 1 quadrato e 1 a croce) e ne prendono uno ciascuno.

I giocatori siedono al tavolo alternando giocatori di squadre differenti (esempio A1, B1, A2, B2, A3, B3).

## » » ciclo di gioco

Il ciclo di gioco è indicato nelle pagine 2-3.

Tuttavia, all'inizio della partita, stabilite se i compagni di squadra possono comunicare l'uno con l'altro e, se sì, cosa possono dire.

## » » condizioni per la vittoria

La prima squadra a fuggire con TUTTI i prigionieri vince la partita. Se un personaggio viene eliminato, il resto della squadra potrà fuggire dal Complesso solamente durante l'ultimo turno.

Se nessuna squadra ha successo prima della fine del conto alla rovescia, quella con il maggior numero di prigionieri nella Stanza 25 vince la partita.

## Modalità cooperazione

### ⇒ (da 2 a 6 giocatori)

#### ⇒ Plancia invertibile: lato da 8 turni

*“Cari concorrenti, avete scelto di stare assieme e me ne congratulo! Per celebrare l'avvenimento, la produzione offre uno sconto del 20% sul tempo a disposizione per fuggire!”*

## » » scopo

Tutti i prigionieri giocano assieme, senza guardie che li possano ingannare. Tuttavia, hanno solamente 8 turni per trovare la Stanza 25 e spostarla al di fuori del Complesso.

## » » Preparazione

### Per 2 e 3 giocatori:

Ogni giocatore sceglie una coppia di personaggi:

- Lo Scienziato e il Nerd
- Il Ganzo e la Bellocchia
- Il Colosso e la Ragazzina

Le miniature della stessa squadra hanno una forma di piedistallo identica tra loro (rotonda, quadrata, a croce).

Una volta che è stato determinato il primo giocatore, seguite le normali regole di Preparazione per l'ordine di turno (pagina 1) con la seguente eccezione: invece di fare un solo piazzamento degli indicatori di turno dei personaggi, svolgetene un secondo in modo che i personaggi di uno stesso giocatore non siano vicini tra loro.

### Da 4 a 6 Giocatori:

Seguite le normali regole di Preparazione a pagina 1.

## » » ciclo di gioco

Il ciclo di gioco è indicato nelle pagine 2-3. Un giocatore gestisce i propri personaggi indipendentemente l'uno dall'altro (ognuno possiede 4 segnalini azione ecc.).

## » » condizioni per la vittoria

Si tratta di una VITTORIA COMPLETA se TUTTI i personaggi raggiungono la Stanza 25 e fuggono dal Complesso prima della fine del conto alla rovescia. Si tratta di una VITTORIA PARZIALE se UN solo personaggio viene eliminato.

Non appena più di un personaggio viene eliminato, tutti i giocatori perdono istantaneamente la partita.

## Modalità competizione

### ⇒ (2 o 3 giocatori)

#### ⇒ Plancia invertibile: lato da 10 turni

*“Cari concorrenti, le nostre guardie sono in vacanza? Che meraviglia! Vi verrà concesso di combattere l'un l'altro per essere i soli a fuggire! È anche meglio!!!”*

## » » scopo

Ogni giocatore prende 2 prigionieri. Non ci sono guardie. I giocatori sono tutti contro tutti. Il primo giocatore che riesce a far fuggire dal Complesso tutti i propri personaggi, o che elimina i suoi avversari, vince la partita.

## » » Preparazione

Seguite la Preparazione per la Modalità Cooperazione per 2 e 3 giocatori.

## » » condizioni per la vittoria

### Un giocatore vince:

- Se è il primo a far fuggire entrambi i suoi personaggi.
- Se la sua squadra è l'ultima che rimane in vita.
- Se uno dei personaggi viene eliminato, dovete attendere l'ultimo turno del conto alla rovescia per fuggire da soli.

## Modalità solitario

### ⇒ (1 giocatore)

#### ⇒ Plancia invertibile: lato da 8 turni

*“Cari concorrenti, avete sviluppato una mente alveare! Un solo pensiero per quattro persone: sarete una entità unica!”*

## » » scopo

Gioca quattro prigionieri usando i segnalini azione istantaneamente senza programmare e fuggi prima della fine dell'8° turno.

## » » condizioni per la vittoria

Se TUTTI i prigionieri sono nella Stanza 25 e fuggono dal Complesso, vinci la partita.

Non appena un prigioniero viene eliminato, perdi. Se, alla fine dell'8° turno, i prigionieri non sono fuggiti, perdi.

# Descrizione delle stanze

Le stanze seguono un codice colore  
verde = sicura / giallo = ostacolo / rosso = pericolo mortale

## stanza centrale



*"Fantastico! Siete al centro del Complesso, mi dispiace ma non ci si può aggredire!"*

La stanza in cui tutti i prigionieri iniziano la partita. Sono consentite solamente le azioni Osserva e Muovi. Questa stanza non può essere spostata in alcun modo e rimarrà al centro per l'intera partita.

## stanza 25



*"Se non sei da solo, sei vicino alla vittoria! Tuffati nella luce e unisciti a me sul palco, sei diventato famoso!"*

Stanza di uscita. Quando tutti i prigionieri sono entrati in questa stanza, uno di essi deve spostarla fuori dal Complesso usando l'azione Manovra.

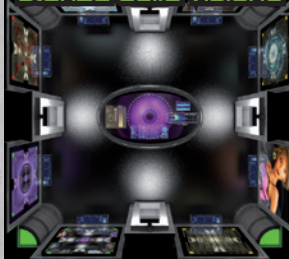
## stanza vortice



*"Ricomincia da capo! Svelto!"*

Prendi la miniatura del tuo personaggio e mettila nella Stanza Centrale.

## stanza della visione



*"Schermi video, eccellente! Un buon momento per piazzare il tuo segnalino!"*

Guarda segretamente una qualsiasi stanza del tabellone e poi rimettila dov'era.

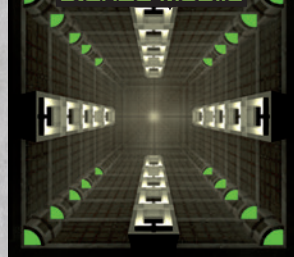
## stanza Trabocchetto



*"Adoro il tuo stile! Hai appena attivato una trappola mortale! 5-4-3..."*

Devi andartene da questa stanza con la tua prossima azione o verrai ucciso.

## stanza mobile



*"Attenzione, la stanza sta sobbalzando! E sta per spostarsi!"*

Metti il tuo personaggio in questa stanza dopo averla rivelata. Dopodiché, prendi la stanza con la tua miniatura e scambiala con qualsiasi stanza nascosta del tabellone. La stanza nascosta rimane nascosta. Se tutte le stanze sono già state rivelate, questa stanza non ha effetto.

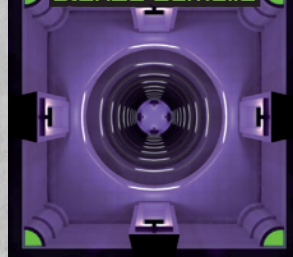
## stanza di manovra



*"Magnifico! Meccanismi e leve! Le mani sporche ti donano molto!"*

Muovi una qualsiasi fila del tabellone (fatta eccezione per quelle centrali) in una direzione a tua scelta. Sposta tutte le stanze di una posizione allo stesso modo di un'azione Manovra (vedi Azione — Manovra).

## stanza gemella



*"Fantastico! Meraviglioso! Un trasportatore molecolare... ma, funzionerà?"*

Se l'altra stanza gemella è già stata rivelata, sposta il tuo personaggio su di essa. Se non è ancora stata rivelata, non accade nulla.



*"Eccellente, una stanza vuota! Godetevi la pausa!"*

Questa stanza è vuota e non ha alcun effetto.



*"La mia preferita! Niente seconda stagione per te!"*

Il personaggio che entra in questa stanza viene eliminato immediatamente.



*"Una cella chiusa dall'esterno... mi auguro che tu abbia qualche amico qui vicino!"*

Puoi lasciare questa stanza solamente se ti sposti in una stanza adiacente occupata da un altro personaggio OPPURE muovendo nella Stanza Centrale, se è adiacente alla Stanza Prigione quando cerchi di lasciarla.



*"Fantastico! La stanza dei tuoi sogni, o perlomeno, questo è ciò che si dice che sia..."*

Scambia immediatamente la Stanza Illusoria con una qualsiasi stanza nascosta del tabellone. Rivela la nuova stanza, collocaci il tuo personaggio e applicane gli effetti. Di conseguenza la Stanza Illusoria finirà spostata da qualche altra parte del tabellone e rimarrà rivelata per la durata della partita. Se tutte le stanze sono già state rivelate, questa stanza non ha effetto.



*"Trattieni il fiato, l'acqua sta salendo! Se fossi in te me ne andrei!"*

Non appena entri nella stanza, essa si chiude dall'interno e diventa inaccessibile (nessun altro può entrare per il resto della partita). Dopo la tua seconda azione del prossimo turno, se il tuo personaggio è ancora lì, annega.



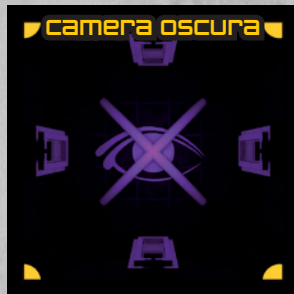
*"Un bagno d'acido! Da soli è uno sbalzo, ma è ancora meglio in compagnia!"*

Non appena due personaggi sono in questa stanza, quello che è entrato per primo viene eliminato dall'arrivo del secondo.



*"Ciò che mi piace di più della stanza frigorifero è la temperatura! Ho ragione?"*

Mentre ti trovi in questa stanza puoi solamente programmare un'azione durante la fase di Programmazione.



*"Magnifico, una camera oscura! Perfetta per sviluppare il tuo senso tattile... se avessi tempo a disposizione!"*

Mentre ti trovi in questa stanza, non puoi usare l'azione Osserva.

# Composizione del complesso

Controllate le liste seguenti. In aggiunta alla Stanza Centrale e alla Stanza 25, prendete le 23 stanze corrispondenti alla modalità e difficoltà prescelta. Dopodiché andate a leggere a pagina 1 la sezione Composizione del Complesso.

- |                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| 8 Stanze Vuote        | 2 Stanze Prigione      |
| 2 Camere Oscure       | 2 Stanze Gemelle       |
| 2 Stanze Frigorifero  | 1 Stanza della Visione |
| 2 Stanze Trabocchetto | 1 Stanza di Manovra    |
| 2 Stanze Sommerse     | 1 Stanza Illusoria     |
| 2 Bagni d'Acido       | 1 Stanza Mobile        |
| 2 Stanze Vortice      | 1 Stanza Centrale      |
| 2 Stanze Mortali      | 1 Stanza 25            |

**Per giocatori esperti:** Per poter aggiungere un livello di difficoltà alla partita, potete scegliere la composizione del Complesso a vostro piacimento e/o svolgere la partita senza i segnalini promemoria.  
*Nota: NON è raccomandabile giocare con le 2 Stanze Vortice E le 2 Stanze Mortali.*

## Principiante



## Esperto: Mod. competizione



## Esperto: Mod. sospetto

