



**STANZA GEMELLA**  
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.



**STANZA di MANOVRA**  
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 MOBILE**  
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 DELLA VISIONE**  
Guarda segretamente una qualsiasi stanza del tabellone e poi rimettila dov'era.



**STANZA PRIGIONE**  
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.



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



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



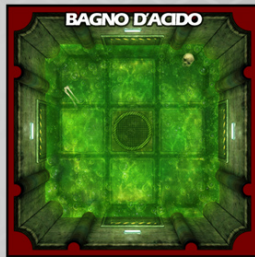
**CAMERA OSCURA**  
Mentre ti trovi in questa stanza, non puoi usare l'azione Osserva.



**STANZA SOMMERSA**  
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.



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



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



**STANZA ILLUSORIA**  
Scambia subito la Stanza Illusoria con una qualsiasi stanza nascosta del tabellone. Rivela la nuova stanza, colloca il tuo personaggio e applicane gli effetti. 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.



**STANZA MORTALE**  
Il personaggio che entra in questa stanza viene eliminato immediatamente.



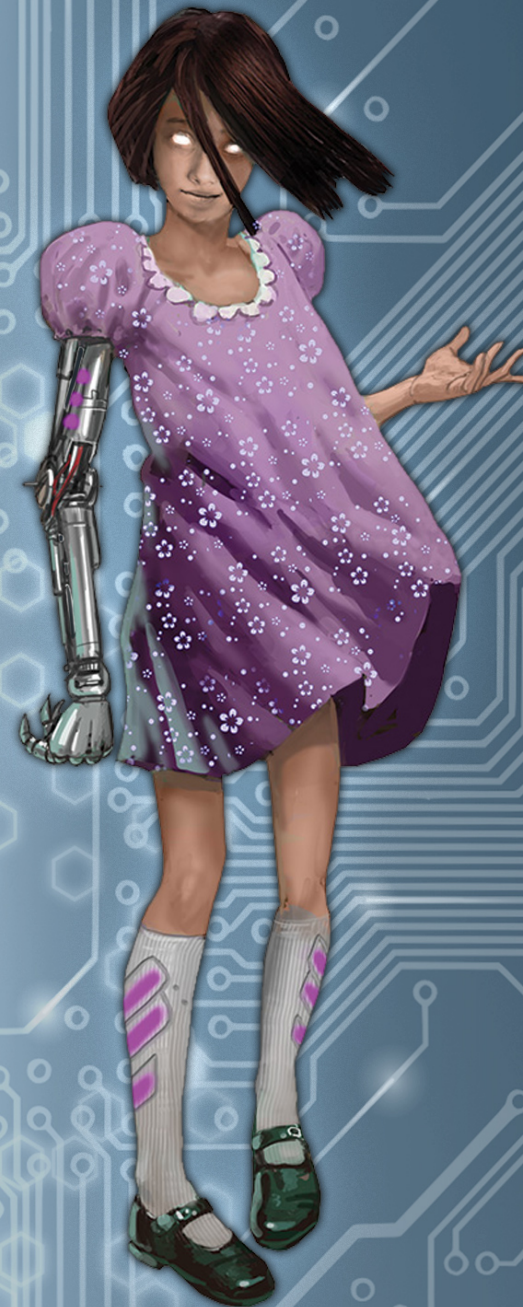
**STANZA VUOTA**  
Questa stanza è vuota e non ha alcun effetto.



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



AZIONE 1

AZIONE 2





**STANZA GEMELLA**  
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.



**STANZA di MANOVRA**  
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 MOBILE**  
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 DELLA VISIONE**  
Guarda segretamente una qualsiasi stanza del tabellone e poi rimettila dov'era.



**STANZA PRIGIONE**  
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.



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



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



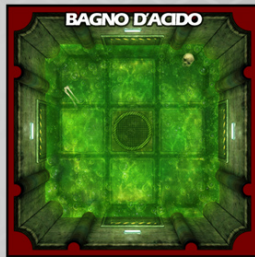
**CAMERA OSCURA**  
Mentre ti trovi in questa stanza, non puoi usare l'azione Osserva.



**STANZA SOMMERSA**  
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.



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



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



**STANZA ILLUSORIA**  
Scambia subito la Stanza Illusoria con una qualsiasi stanza nascosta del tabellone. Rivela la nuova stanza, colloca il tuo personaggio e applicane gli effetti. 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.



**STANZA MORTALE**  
Il personaggio che entra in questa stanza viene eliminato immediatamente.



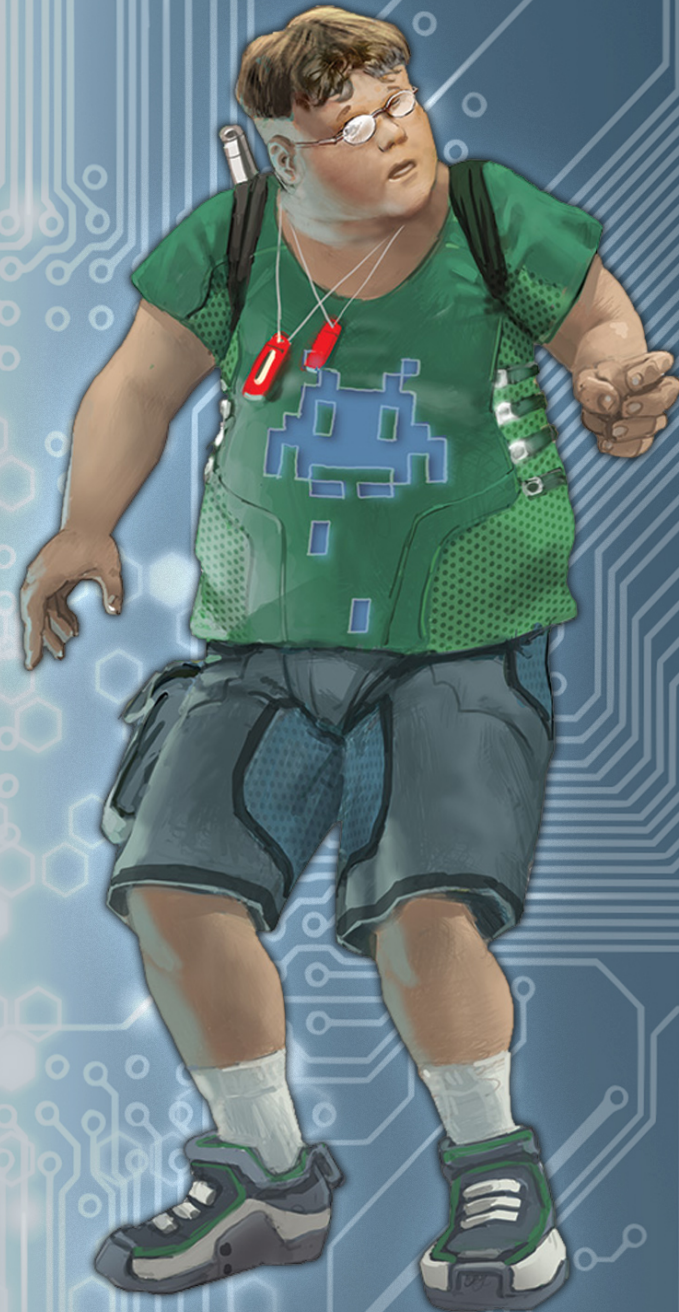
**STANZA VUOTA**  
Questa stanza è vuota e non ha alcun effetto.



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



AZIONE 1

AZIONE 2





**STANZA GEMELLA**  
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.



**STANZA di MANOVRA**  
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 MOBILE**  
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 DELLA VISIONE**  
Guarda segretamente una qualsiasi stanza del tabellone e poi rimettila dov'era.



**STANZA PRIGIONE**  
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.



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



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



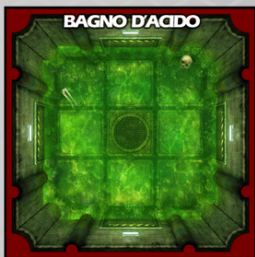
**CAMERA OSCURA**  
Mentre ti trovi in questa stanza, non puoi usare l'azione Osserva.



**STANZA SOMMERSA**  
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.



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



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



**STANZA ILLUSORIA**  
Scambia subito la Stanza Illusoria con una qualsiasi stanza nascosta del tabellone. Rivela la nuova stanza, colloca il tuo personaggio e applicane gli effetti. 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.



**STANZA MORTALE**  
Il personaggio che entra in questa stanza viene eliminato immediatamente.



**STANZA VUOTA**  
Questa stanza è vuota e non ha alcun effetto.



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



AZIONE 1

AZIONE 2





**STANZA GEMELLA**  
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.



**STANZA di MANOVRA**  
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 MOBILE**  
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 DELLA VISIONE**  
Guarda segretamente una qualsiasi stanza del tabellone e poi rimettila dov'era.



**STANZA PRIGIONE**  
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.



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



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



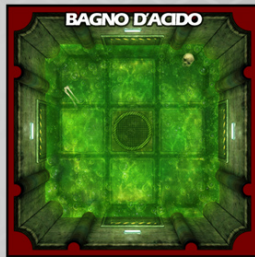
**CAMERA OSCURA**  
Mentre ti trovi in questa stanza, non puoi usare l'azione Osserva.



**STANZA SOMMERSA**  
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.



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



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



**STANZA ILLUSORIA**  
Scambia subito la Stanza Illusoria con una qualsiasi stanza nascosta del tabellone. Rivela la nuova stanza, colloca il tuo personaggio e applicane gli effetti. 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.



**STANZA MORTALE**  
Il personaggio che entra in questa stanza viene eliminato immediatamente.



**STANZA VUOTA**  
Questa stanza è vuota e non ha alcun effetto.



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



AZIONE 1

AZIONE 2





**STANZA GEMELLA**  
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.



**STANZA di MANOVRA**  
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 MOBILE**  
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 DELLA VISIONE**  
Guarda segretamente una qualsiasi stanza del tabellone e poi rimettila dov'era.



**STANZA PRIGIONE**  
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.



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



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



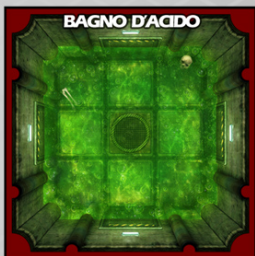
**CAMERA OSCURA**  
Mentre ti trovi in questa stanza, non puoi usare l'azione Osserva.



**STANZA SOMMERSA**  
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.



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



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



**STANZA ILLUSORIA**  
Scambia subito la Stanza Illusoria con una qualsiasi stanza nascosta del tabellone. Rivela la nuova stanza, colloca il tuo personaggio e applicane gli effetti. 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.



**STANZA MORTALE**  
Il personaggio che entra in questa stanza viene eliminato immediatamente.



**STANZA VUOTA**  
Questa stanza è vuota e non ha alcun effetto.



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



AZIONE 1

AZIONE 2





**STANZA GEMELLA**  
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.



**STANZA di MANOVRA**  
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 MOBILE**  
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 DELLA VISIONE**  
Guarda segretamente una qualsiasi stanza del tabellone e poi rimettila dov'era.



**STANZA PRIGIONE**  
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.



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



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



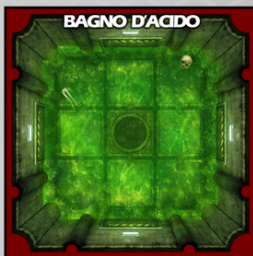
**CAMERA OSCURA**  
Mentre ti trovi in questa stanza, non puoi usare l'azione Osserva.



**STANZA SOMMERSA**  
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.



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



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



**STANZA ILLUSORIA**  
Scambia subito la Stanza Illusoria con una qualsiasi stanza nascosta del tabellone. Rivela la nuova stanza, colloca il tuo personaggio e applicane gli effetti. 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.



**STANZA MORTALE**  
Il personaggio che entra in questa stanza viene eliminato immediatamente.



**STANZA VUOTA**  
Questa stanza è vuota e non ha alcun effetto.



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



AZIONE 1

AZIONE 2