

» TOUR DE JEU

A chaque tour de jeu, choisissez 1 action parmi les 3 suivantes : **regarder** ou **entrer** ou **contrôler**.

• REGARDER •

Consultez secrètement les 2 salles du dessus de votre pioche puis choisissez **A** ou **B** :

A• Reposez-les sur le dessus de votre pioche dans le même ordre.

B• Inverser ces deux salles pour que celle en seconde position se retrouve maintenant au dessus de la pioche.

• ENTRER •

Au choix, révélez la **salle** du dessus de votre pioche **OU** celle de la pioche adverse.

Dans les deux cas, placez-la au sommet de votre défausse et appliquez les effets de cette salle.

La salle au-dessus de votre défausse est celle que votre personnage occupe.



• S'il s'agit d'une **SALLE MORTELLE**, vous êtes éliminé et votre adversaire remporte cette manche.



• S'il s'agit de la **SALLE CLÉ**, retournez votre **pass** face **PASSE ACTIVÉ**.



• S'il s'agit de la **ROOM 25** et que votre **pass** est activé, alors vous remportez la manche.



• CONTRÔLER •

Au choix, faites un **contrôle majeur** ou **contrôle mineur** :

• **Contrôle majeur** : placez la prochaine salle de votre pioche sous la pioche adverse. Placez alors la prochaine salle de l'adversaire sous votre pioche.

• **Contrôle mineur** : placez la prochaine salle de votre pioche sous votre pioche.



Dans les deux cas, les salles restent face cachée et aucun des joueurs ne peut en prendre connaissance.

» TALENT SPECIAL

Cette action bonus n'est jouable qu'une seule fois par manche après avoir effectué une action standard. Ensuite, masquez le talent de votre personnage avec le dos d'une des 2 salles écartées dans cette manche. Cette menace ne pesera plus sur votre adversaire.

Pour la 1ère partie, on peut en faire abstraction afin de découvrir le jeu dans sa plus grande simplicité.



» **PROLONGER L'EXPERIENCE :**
2 modes de jeu, de 1 à 8 joueurs.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Un jeu de **François Rouzé**
Illustrations : **Daniel Balage, Yan Moussu**
Design Graphique :

Yan Moussu & Pauline Rouzé

MICRO
GAME

MATAGOT

MICRO
GAME

UN JEU DE FRANÇOIS ROUZÉ
DANS L'UNIVERS DE ROOM 25

ROOM-25
THE BEGINNING

*Sans le premier
ou sans le dernier
à rester en vie!*

2 JOUEURS | + 12 ans | 20 MINUTES

» MATÉRIEL

- 20 cartes **salles**
- 4 cartes **personnages**
- 2 cartes **passse**
- Ce livret de règles



» PRINCIPE DU JEU

ROOM 25 THE BEGINNING reprend l'univers du jeu télévisé futuriste familial des joueurs de ROOM 25. Il retrace l'épreuve de sélection des candidats où deux adversaires s'affrontent dans le complexe mais cette fois, un seul doit en sortir.

» CONDITIONS DE VICTOIRE

Rempportez 2 manches pour gagner la partie.

Pour gagner une manche activez le **passse** et atteignez la **ROOM 25** avant votre adversaire, **OU** restez le dernier en vie.



Pour activer le **passse**, il faut entrer dans la **SALLE CLÉ** ou disposer d'au moins 6 salles dans votre défausse.



Vous gagnez aussi la manche dès lors que votre adversaire est éliminé ou si la pioche de l'adversaire est vide au début de son tour de jeu.

Le joueur qui gagne une manche conserve le même personnage tandis que celui qui perd une manche utilise son autre personnage pour la manche suivante.



Attention, si vous deviez entrer dans la **ROOM 25** sans le **passse** activé, la salle est replacée face cachée sous la pioche adverse et n'intègre pas votre défausse.

» MISE EN PLACE ET DÉBUT DE PARTIE

Par simplicité dans la règle on parlera de **salle (1)** pour désigner la carte correspondant à cette salle, de **personnage (2)** et de **passse** pour désigner la **carte passe (3)**.

Chaque joueur pioche 1 carte **personnage** au hasard et choisit le recto ou le verso pour déterminer lequel il joue dans la 1ère manche. Chaque joueur place devant lui son **passse** face inactive comme ci-dessous.



Choisissez ensuite le **premier joueur** et donnez lui **1 SALLE MÔRTELLE**, **1 SALLE EXPLOSIVE** et la **ROOM 25**. Son adversaire prend alors **1 SALLE MÔRTELLE**, **1 SALLE EXPLOSIVE** et la **SALLE CLÉ**.

Distribuez **6 salles supplémentaires** à chaque joueur pour constituer une pioche de 9 cartes face cachée. Les 2 salles non distribuées sont écartées. Chaque joueur mélange ensuite le paquet de son adversaire et lui restitue.

• 1^{ER} JOUEUR •



• 2^{ÈME} JOUEUR •



Pour chacune des manches suivantes, on intervertit le **premier** et **second** joueur.



Vous êtes prêts à jouer en commençant par le joueur ayant la **ROOM 25** cachée dans sa pioche.