



## L'AUDIENCE

« Mes très chers candidats, Room 25 est aussi un jeu interactif ! N'oubliez pas que des téléspectateurs du monde entier vous regardent et vous jugent ! Eblouissez-les, séduisez-les, faites les trembler de peur ou de rire et vous obtiendrez peut être la sympathie de l'Audimat ! Gare à ceux ou celles qui ne sauront pas leur plaire... Car l'Audimat est sans pitié ! »

### EFFET :

A partir du deuxième tour de jeu, avant la phase de programmation, le premier joueur lance le dé Audimat et en applique l'effet.

Note : seul le premier joueur est concerné par le dé Audimat, les autres joueurs effectuent leur tour normalement.

## RÉSULTAT DU DÉ :



### PUBLIC CONTRE VOUS :

Le premier joueur programme une action de moins (si le joueur commence son tour dans la Chambre froide, il n'a plus d'action, et ne peut pas jouer durant ce tour).



### LE PUBLIC S'ENNUIE :

Le premier joueur doit obligatoirement programmer SE DE-PLACER en 1ère action. Il la révèle dès à présent.



### PUBLIC COMPLICE :

Le premier joueur programme une action supplémentaire à ce tour, il sera donc le premier et le dernier à jouer (ne s'applique pas dans la Chambre froide).



### LE PUBLIC S'AMUSE :

Le premier joueur doit obligatoirement programmer CONTROLLER en 1ère action. Il la révèle dès à présent.



### PUBLIC SADIQUE :

Le premier joueur doit obligatoirement programmer POUSSER en 1ère action à ce tour-ci. Cependant, s'il n'y a aucun personnage présent sur sa salle au moment de la programmation, il doit programmer POUSSER en 2ème action.



### PUBLIC DUBITATIF :

Rien ne se passe.

*ATTENTION !! Si le premier joueur se trouve sur la Salle de départ, il ne lance pas le dé Audimat. Le public est forcément contre lui, le joueur ne peut donc programmer qu'une seule action ce tour.*

*Rappel : au premier tour de jeu, l'Audimat n'intervient pas.*