

# SECTION X

Op een zwaar bewaakt eiland in de Atlantische Oceaan, vlak voor de kust van de Verenigde Staten, worden de meest geduchte gevangenen geïsoleerd gehouden van de buitenwereld. De veroordeelden met een levenslange straf worden bewaakt in het zwaarst beveiligde deel van de gevangenis: Section X. Vanuit dit gedeelte van de gevangenis is het heel lastig te ontsnappen. Maar de gevangenen hebben een plan. Slagen ze in hun opzet of zijn de strenge bewakers hen te slim af?

## Doel van het spel

Het doel van het spel is de gevangenen van jouw celblok buiten het bereik van de bewakers te houden en als eerste vijf gevangenen naar de vrije zone(s) te brengen. Deze vrije zones kun je bereiken via één van de zes groen gemarkeerde gebieden op de hoeken van het spelbord.

## Spelmateriaal

- 1 spelbord
- 54 tunneltegels
- 4 lopers
- 32 gevangenen
- 8 deuren

## Vorbereiding

In het centrum van het spelbord ligt het gevangeneiland met daarop de gevangenis en de zwaar bewaakte Section X. Section X is opgedeeld in vier celblokken. Elke speler kiest zijn eigen kleur en zet zijn acht gevangenen in één van de vier celblokken. Elke speler krijgt twee deuren, die hij voor zich neerzet. De tunneltegels worden geschud en vormen drie gedekte stapels. De vier loperkaartjes vormen een stapeltje naast het spelbord. Er wordt geloot om te bepalen wie de startspeler is.

Voorbeeld van een startopstelling Section X



## Spelverloop in vogelvlucht

### Spelrondes

Section X verloopt over meerdere spelrondes. Een spelronde is ten einde als één van de spelers drie gevangenen (bij twee spelers: twee gevangenen) in vrijheid heeft gebracht of als de tunneltegels op zijn.

### Spelfasen

In een beurt doorloopt elke speler telkens de volgende drie spelfasen:

1. Een tunneltegel nemen
2. Een tunneltegel plaatsen, verwisselen, verplaatsen of draaien
3. Gevangenen door de tunnels verplaatsen of een deur in een tunnel (ver)plaatsen

### Voorbeeld van de beginfase van het spel

Als een tegel aan het eiland wordt aangelegd, zodat er een opening naar de tunnel ontstaat, dan kunnen de gevangenen de tunnel in vluchten. Door een deur voor de ingang van een tunnel te plaatsen, zorgt een speler er voor dat alleen zijn gevangenen hier toegang tot de tunnel hebben. De gevangenen proberen vanaf het eiland te vluchten naar de vrije zones door tunnels te bouwen en door de tunnels te kruipen. De gevangenen van verschillende celblokken kunnen vanaf elke positie op het eiland naar elke willekeurige tunnelingang, mits de toegang niet wordt geblokkeerd door een deur van een andere speler.



In de afbeelding hierboven blokkeert de blauwe speler met zijn deur de toegang tot 'zijn' tunnel. Rood daarentegen staat in een tunnel met vrije toegang, zodat gevangenen van verschillende celblokken hier wel in kunnen. De paarse deur rechtsboven zorgt voor een blokkade van deze ingang van de tunnel voor andere celblokken, maar het is mogelijk vanaf de rechterkant met gevangenen van een andere kleur deze tunnel binnen te gaan. In dit voorbeeld kun je ook zien hoe de tunnels op diverse plaatsen op het centrale eiland kunnen worden aangesloten.



Alles wat je nodig hebt staat in deze spelregels, maar als je meer informatie wilt of vragen hebt, bezoek dan onze website:

[www.thegamemaster.nl](http://www.thegamemaster.nl)

## Spelrondes

De startspeler begint zijn beurt, waarin hij de volgende drie spelfasen in deze vaste volgorde doorloopt:

### Spelfase 1:

#### Tegel nemen

De speler neemt de bovenste tegel van één van de drie stapels tunneltegels naar keuze. Indien een speler echter drie tegels in voorraad heeft, moet deze spelfase 1 overslaan en direct naar spelfase 2 gaan. Een speler kan tegels in voorraad krijgen door in spelfase 2 niet voor het plaatsen van een nieuwe tegel te kiezen, maar in plaats daarvan tegels te verplaatsen, te verwisselen of een tegel te draaien. Een speler mag nooit meer dan drie tegels in voorraad hebben.

### Spelfase 2:

#### Tegel plaatsen, verwisselen, verplaatsen of draaien

In deze spelfase mag de speler een tegel plaatsen, verwisselen, verplaatsen of draaien. Hierbij geldt dat de tunnel(s) op de tegel moet(en) aansluiten op de omliggende tunnels. Tunnels kunnen vanaf diverse kanten op het centrale eiland worden aangesloten. Ook kunnen er tunnels lopen naar de rand van het spelbord. Er mogen geen tegels op de groen gemarkeerde gebieden geplaatst worden.

Hieronder worden de vier mogelijke acties toegelicht waaruit een speler één mag kiezen:

#### A. Plaatsen:

Eén tegel op een willekeurige plek op het spelbord plaatsen. Het is toegestaan om een tegel te plaatsen, die aansluit aan de tunnel van een andere speler.

#### B. Verwisselen:

Twee tegels op het spelbord verwisselen.

De tegels mogen hierbij ook gedraaid worden. Het is niet toegestaan tegels te verwisselen, als deze onderdeel vormen van een tunnel van een andere speler. Een speler neemt een tunnel in bezit door er een deur in te zetten. Het is niet toegestaan tegels te verwisselen waar gevangenen op staan, behalve als dit een tegel met uitsluitend eigen gevangenen in een schuilplaats betreft. Hiervoor geldt echter wel de afstandsregel: de tegel met de schuilplaats moet op minimaal dezelfde afstand blijven ten opzichte van een groen gemarkeerd gebied. Zie ook *Afstandsregel*.

#### C. Verplaatsen:

Een tegel verplaatsen naar een andere positie op het spelbord. De tegel mag hierbij ook gedraaid worden. Het is niet toegestaan een tegel te verplaatsen, die onderdeel is van een tunnel van een andere speler. Een speler neemt een tunnel in bezit door er een deur in te zetten. Ook is het niet toegestaan een tegel te verplaatsen als er één of meer gevangenen op staan, behalve als het een tegel met uitsluitend eigen gevangenen in een schuilplaats betreft. Hiervoor geldt echter wel de afstandsregel: de tegel met de schuilplaats moet op minimaal dezelfde afstand blijven ten opzichte van een groen gemarkeerd gebied. Zie ook *Afstandsregel*.

#### D. Draaien:

Een tegel op het spelbord draaien.

Dit mag niet als deze tegel onderdeel van een tunnel van een andere speler vormt of als er gevangenen op deze tegel staan.

### Spelfase 3:

#### Gevangenen verplaatsen of deur (ver)plaatsen

In deze spelfase mag de speler kiezen uit één van de volgende twee acties:

#### A. Gevangenen verplaatsen

In een beurt mag de speler zijn gevangenen in totaal vijf 'stappen' laten maken met een maximum van twee stappen per gevangene. De gevangenen verplaatsen zich door de tunnels. De

gevangenen starten vanuit hun celblok op het centrale eiland. Zij kunnen vluchten naar elke direct aangrenzende tegel rondom het eiland, mits er een bereikbare verbinding is die niet geblokkeerd wordt door een deur van een andere speler. Elke overstap naar een andere tegel geldt als één stap. Gevangenen mogen zich zowel heen als terug bewegen. Dit kan handig zijn als gevangenen in veiligheid moeten worden gebracht vlak voor het einde van een spelronde als zij het risico lopen dat de ontsnapping wordt ontdekt. Zij kunnen dan terug naar hun celblok bewegen.

**Restrictie:** één gevangene per tunnelonderdeel.

In een tunnelonderdeel kan zich maximaal één gevangene bevinden. Alleen in een schuilplaats kunnen zich twee gevangenen tegelijk schuilhouden. Het is wél mogelijk dat twee of drie gevangenen op één tegel staan, maar dat is alleen toegestaan als dit (onderdelen van) verschillende tunnels zijn.

#### B. Deur (ver)plaatsen

Door één van je twee deur(en) te (ver)plaatsen kun je de toegang tot deze tunnel blokkeren voor gevangenen van andere spelers én heb je beheersing over de gehele tunnel. Je mag per beurt maximaal één deur (ver)plaatsen op een willekeurige tegel, maar het is niet toegestaan een deur te plaatsen in een tunnel van een andere speler. Ook mag je geen deur plaatsen op een kruising, want de deur moet op een tunnel staan.

Nadat de startspeler de derde spelfase heeft afgerond, gaat de beurt in volgorde van de klok door naar de andere spelers, steeds startend bij spelfase 1. Er wordt doorgespeeld totdat de spelronde ten einde is. Zie *Nieuwe spelronde*.

## Nieuwe spelronde

### Einde van een spelronde

Zodra een speler er in slaagt drie gevangenen (bij twee spelers: twee gevangenen) uit zijn celblok naar de groene gebieden van één of meer vrije zones te brengen, wordt de uitbraak ontdekt! De bewakers vinden de tunnels en vernietigen deze met behulp van explosieven. Alleen de schuilplaatsen met gevangenen zijn veilig. De gevangenen die zich op dat moment in een tunnel bevinden, worden in de instortende tunnel onder de grond bedolven. Deze gevangenen worden direct uit het spel genomen en keren niet meer terug. Alle gevangenen op de groene gebieden trekken nu de vrije zone(s) in, waardoor alle groene gebieden weer leeg zijn. Ook de deuren worden van het bord gehaald, maar deze worden aan de spelers teruggegeven om weer gebruikt te worden in de volgende ronde. Een spelronde is ook ten einde als een speler de laatste tegel trekt. In dat geval mag deze speler zijn beurt afmaken en eindigt de spelronde daarna.

### Bijzondere situaties: onvoldoende gevangenen

- Als geen van de spelers over voldoende gevangenen beschikt om vijf gevangenen in vrijheid te brengen, is het spel direct ten einde.
- Als het voor één of meer spelers niet meer mogelijk is om vijf gevangenen in vrijheid te brengen, dan wordt een laatste spelronde gespeeld.

### Start nieuwe spelronde

De nieuwe ronde start nadat alle resterende tegels, inclusief schuilplaatsen zonder gevangenen en voorraadtegels, worden samengevoegd met de ongebruikte tegels. De tegels worden geschud en vormen drie nieuwe stapels. De beurt gaat nu door naar de volgende speler, die start met spelfase 1.

### Voorbeeld

In de volgende afbeelding zie je hoe de spelers bij de vrije zones komen. De bovenste afbeelding laat zien dat de ronde ten einde is doordat het paarse celblok drie gevangenen naar

de vrije zone heeft gebracht. Daarna worden alle tegels (en eventuele gevangenen daarop) verwijderd. Ook de deuren worden verwijderd, maar de spelers mogen deze in de volgende ronde gewoon weer gebruiken. In de afbeelding eronder is zichtbaar dat de gevangenen die in de groen gemarkeerde gebieden zijn gekomen nu het vrije land in trekken. Alleen de bewoonde schuilplaatsen met gevangenen blijven liggen voor de start van de volgende ronde.

**Einde van de ronde**



**Begin van de volgende ronde**



## Begrippen (in alfabetische volgorde)

### Afstandsregel

Bij het verplaatsen of verwisselen van schuilplaatsen met gevangenen, dient altijd de afstandsregel toegepast te worden. Dit betekent dat de tegel met de schuilplaats op minimaal dezelfde afstand moet blijven ten opzichte van een groen gemarkeerd gebied. Hieronder een voorbeeld ter verduidelijking.



In bovenstaand voorbeeld mag de tegel met daarop de schuilplaats met een gele gevangene door de gele speler verplaatst worden naar A, B, C of D. De tegel mag niet naar positie E of F worden verplaatst, omdat deze dichterbij de vrije zone liggen.

Door de tegel naar B of C te verschuiven wordt aansluiting tussen schuilplaats en tunnel gemaakt en wordt voldaan aan de afstandsregel. D is niet gunstig, omdat de schuilplaats hiermee niet ontsloten kan worden.

### Loper

Heeft een speler geen gevangenen in zijn celblok meer staan en de gevangenen die nog niet in vrijheid zijn gebracht staan in maximaal twee schuilplaatsen, dan krijgt deze speler een loper. Er mogen op dat moment ook geen gevangenen van deze speler in tunnels staan. Met de loper kan de speler door elke deur.



Alleen de gevangenen van een speler met een loper mogen door elke deur heen. De speler ontvangt een loper, maar moet tegelijkertijd één deur inleveren. Een speler verliest zijn loper als hij met één van zijn gevangenen een vrije zone bereikt of in zijn celblok terugkomt. Hij krijgt dan wel zijn deur terug. Komt de speler later weer in de voornoemde situatie, dan krijgt hij zijn loper weer terug (en levert een deur in). Er zijn vier lopers beschikbaar: voor elke speler maximaal één.

### Schuilplaats

Een schuilplaats is een veilige ruimte om te schuilen in een tunnel. Op een schuilplaats mogen maximaal twee gevangenen staan. Dit kunnen ook twee gevangenen van verschillende spelers zijn.



### Tunneldeur

Indien een speler een deur in een tunnel plaatst, blokkeert hij hiermee de doorgang voor gevangenen van andere spelers. Hiermee wordt deze tunnel 'bezet' van deze speler. Het is niet toegestaan een deur in een tunnel van een andere speler te plaatsen. Spelers mogen niet aan tunneltegels komen, die een deel van de tunnel vormen waarin een deur van een andere speler staat. Gevangenen van andere spelers kunnen zich wel vrij bewegen door een tunnel van een andere speler als zij zich al voorbij de deur bevinden. Ook is het mogelijk een deur te omzeilen door gevangen via een andere (vrije) ingang toegang tot de tunnel te verschaffen. Als aan het einde van een spelronde de tunnels instorten, krijgen de spelers hun deuren weer terug en kunnen deze weer opnieuw gebruiken.



### Tunnelstrijd

Het is mogelijk dat twee of meer tunnels van verschillende spelers (geblokkeerd door deuren van verschillende spelers) op den duur op elkaar aansluiten. In deze situatie mag de speler met de langste tunnel zijn deur laten staan en degene met de kortste tunnel moet zijn deur weghalen. Bij het tellen wordt het aantal tegels geteld van de tunnel zoals die was vóór de aansluiting. Indien de tunnels voor de aansluiting even lang waren, mag de speler die de tunnel aansluit bepalen welke deur mag blijven staan.



Bijleggen van een tunneltegel leidt tot een verbinding tussen de twee tunnels en daarmee tot verwijdering van de tunneldeur van de paarse speler (rechts), die maar één tegel telde ten opzichte van de drie tegels van de tunnel van de rode speler.

### Vorraad tunneltegels

Elke speler mag maximaal drie tegels in voorraad hebben. De tegels worden gedekt gehouden, zodat de spelers niet weten welke mogelijkheden de andere spelers hebben. Als een speler drie tegels in voorraad heeft, wordt spelfase 1 overgeslagen, omdat geen nieuwe tunneltegel mag worden getrokken. De spelers leveren na afloop van een spelronde al hun tegels in voorraad in. Er mag nooit meer dan één tunneltegel per beurt worden geplaatst.

### Vrije zone

Als een gevangene door de tunnel is aangekomen op één van de zes groene vakken, dan eigent hij zich deze vrije zone toe en laat geen gevangenen van andere spelers toe. Alleen zijn eigen celgenoten zijn welkom in dit land! De vrije zones zijn gescheiden door grensmarkeringen (zie afbeelding).



Een speler mag zijn gevangenen naar meerdere vrije zones laten vluchten. Wel moet er voor elke speler een vrije zone beschikbaar blijven. Als een speler in een spelronde een vrije zone inneemt, blijft deze zone gedurende het hele spel in bezit van deze speler.

### Einde van het spel en winnaar

Het spel is direct ten einde als één van de spelers erin slaagt zijn vijf gevangenen te bevrijden door deze naar de vrije zone(s) te laten ontsnappen of als geen van de spelers er meer in kan slagen zijn opdracht te vervullen (omdat ze onvoldoende gevangenen hebben overgehouden om te bevrijden).

In dit laatste geval wint de speler met de meeste gevangenen in de vrije zone(s). Bij een gelijke stand worden de vrije gevangenen en de gevangenen in de schuilplaats(en) bij elkaar opgeteld om de winnaar te bepalen. Is dit aantal ook gelijk, dan wordt het aantal beschikbare gevangenen geteld en is de speler met de meeste gevangenen winnaar van het spel. Als een verplichte laatste ronde is gespeeld, doordat één of meer spelers onvoldoende gevangenen beschikbaar heeft om in veiligheid te brengen, dan geldt ook dat de speler die de meeste gevangenen heeft overgehouden het spel wint.

### Voor 2 spelers en gevorderden

#### Spelregels met 2 spelers

Bij het spelen met twee spelers is een spelronde afgelopen zodra één van de spelers er in slaagt twee gevangenen naar de groen gemarkeerde gebieden te brengen, in plaats van drie gevangenen. Verder wordt het spel op dezelfde wijze gespeeld als met drie of vier spelers.

#### Spelvariant voor gevorderden

Section X is nog leuker als een aantal wijzigingen in het spel worden doorgevoerd die de tactische factor en de moeilijkheidsgraad verhogen en de speluur ook iets verlengen:

- De doelstelling van het spel is zeven (in plaats van vijf) gevangenen in vrijheid te brengen;
- In plaats van drie gedekte draaistapels worden drie open draaistapels geformeerd, waarbij de spelers steeds in spelfase 1 zelf kunnen kiezen van welke stapel ze een tunneltegel trekken;
- De spelfase twee en drie kunnen in een spelbeurt onderling worden verwisseld: hierdoor wordt het bijvoorbeeld mogelijk eerst een aantal gevangenen te verplaatsen, daarna een tegel te verwisselen of verplaatsen en daarna nog een aantal gevangenen te verplaatsen; uiteraard blijft de regel van maximaal één verwisseling, (ver)plaatsing of draai gelden voor de tegels en het maximum van vijf stappen voor de gevangenen gelden met een maximum van twee stappen per gevangene.

### Tactische tips van The Game Master

- Pas op dat je niet met alle gevangenen op tunnels staat, want dit kan je duur komen te staan. Gebruik de schuilplaatsen dus slim.
- Draaien van tunneltegels kan handig zijn als je jouw gevangenen uit een schuilplaats wilt laten komen. Probeer ook eens tegels te verwisselen om jouw tunnel te verkorten.
- Leg ook eens lastige tunneltegels bij andere spelers aan en plaats een deur of een gevangene op deze tegel, waarmee je kunt voorkomen dat deze tegel eenvoudig verplaatst kan worden.

*The Game Master*

### Colofon

**Auteur:** Chislaine van den Bulk  
**Grafisch ontwerp:** Yvon-Cheryl Scholten  
**Illustratie cover:** Bernhard Kilchmann

Voor vragen of opmerkingen over dit spel kunt u mailen naar: [info@thegamemaster.nl](mailto:info@thegamemaster.nl)

Voor informatie en antwoorden op veelgestelde vragen kunt u ook onze website raadplegen:  
[www.thegamemaster.nl](http://www.thegamemaster.nl)

Uitgegeven door:

**THE GAME MASTER**  
Raadhuisplein 31  
2914 KM Nieuwerkerk aan den IJssel



© 2005  
The Game Master  
Nieuwerkerk aan den IJssel  
The Netherlands