

SECTION X

Auf einer streng bewachten Insel im Atlantischen Ozean, vor der Küste der Vereinigten Staaten, werden die meistgefürchteten Gefangenen von der Außenwelt isoliert gehalten. Die Verurteilten mit lebenslanger Haftstrafe werden in dem am strengsten gesicherten Teil des Gefängnisses bewacht: Section X. Von diesem Teil des Gefängnisses aus sind die Fluchtmöglichkeiten sehr eingeschränkt. Doch die Gefangenen haben einen Plan. Gelingt ihr Vorhaben, oder werden sie von den strengen Wärtern überlistet?

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Gefangenen aus deinem Zellblock vor dem Zugriff der Wärter zu schützen und als erster fünf Gefangene in die freie(n) Zone(n) zu bringen. Diese freien Zonen kannst du über eines der sechs grün markierten Gebiete an den Ecken des Spielbretts erreichen.

Spielmaterialien

- 1 Spielbrett
- 54 Tunnelkacheln
- 4 Läufer
- 32 Gefangene
- 8 Türen

Vorbereitung

In der Mitte des Spielbretts liegt die Gefangeneninsel mit dem Gefängnis und der streng bewachten Section X. Section X ist in vier Zellblöcke unterteilt. Jeder Spieler wählt seine eigene Farbe und stellt seine acht Gefangenen in einen der vier Zellblöcke. Jeder Spieler erhält zwei Türen, die er vor sich hinstellt. Die Tunnelkacheln werden gemischt und bilden drei verdeckte Stapel. Die vier Läuferkarten bilden einen Stapel neben dem Spielbrett. Der Startspieler wird ausgelost

Beispiel einer Startaufstellung Section X



Spielverlauf aus der Vogelperspektive

Spielrunden

Section X wird über mehrere Runden gespielt. Eine Runde ist zu Ende, wenn einer der Spieler drei Gefangene (bei zwei Spielern: zwei Gefangene) in die Freiheit geführt hat oder wenn die Tunnelkacheln aufgebraucht sind.

Spielphasen

In einer Runde durchläuft jeder Spieler jeweils die folgenden drei Spielphasen:

1. Eine Tunnelkachel nehmen
2. Eine Tunnelkachel platzieren, austauschen, verschieben oder drehen
3. Gefangene durch die Tunnel befördern oder eine Tür in einem Tunnel platzieren/verschieben

Beispiel der Anfangsphase des Spiels

Wenn eine Kachel an die Insel angelegt wird, sodass eine Öffnung zum Tunnel entsteht, dann können die Gefangenen in den Tunnel flüchten. Durch die Platzierung einer Tür vor dem Eingang eines Tunnels sorgt ein Spieler dafür, dass nur seine Gefangenen Zugang zum jeweiligen Tunnel haben. Die Gefangenen versuchen von der Insel aus zu den freien Zonen zu flüchten, indem sie Tunnel bauen oder durch die Tunnel kriechen. Die Gefangenen verschiedener Zellblöcke können sich von jeder Stelle der Insel aus zu einem beliebigen Tunneleingang bewegen, sofern der Zugang nicht von einer Tür oder einem anderen Spieler blockiert wird.



In der obigen Abbildung blockiert der blaue Spieler mit seiner Tür den Zugang zu „seinem“ Tunnel. Rot hingegen steht in einem Tunnel mit freiem Zugang, sodass Gefangene verschiedener Zellblöcke hinein können. Die lilafarbene Tür rechts oben sorgt für die Blockade dieses Eingangs des Tunnels für andere Zellblöcke, aber es ist möglich, sich von der rechten Seite aus mit Gefangenen einer anderen Farbe in diesen Tunnel zu bewegen. In diesem Beispiel kannst du auch sehen, wie die Tunnel an verschiedenen Stellen mit der Inselmitte verbunden werden können.



Alles was Sie wissen müssen, steht in diesen Spielregeln. Wenn Sie jedoch noch mehr Information benötigen oder Fragen haben, besuchen Sie bitte unsere Website:

www.thegamemaster.nl

Spielrunden

Der Starspieler ist an der Reihe und durchläuft die folgenden drei Spielphasen in dieser festen Reihenfolge:

Spielphase 1:

Kachel nehmen

Der Spieler nimmt die oberste Kachel von einem der drei Tunnelkachel-Stapel seiner Wahl. Wenn ein Spieler jedoch einen Vorrat von drei Kacheln hat, muss er Spielphase 1 überspringen und sofort zu Spielphase 2 übergehen. Ein Spieler kann eine Kachel-Vorrat ansammeln, indem er in Spielphase 2 keine neue Kachel platziert, sondern stattdessen Kacheln verschiebt, austauscht oder dreht. Ein Spieler darf nie mehr als drei Kacheln im Vorrat haben.

Spielphase 2:

Kacheln platzieren, austauschen, verschieben oder drehen

In dieser Spielphase darf der Spieler eine Kachel platzieren, austauschen, verschieben oder drehen. Hierbei gilt, dass der/die Tunnel auf der Kachel an die umliegenden Tunnel angebunden sein muss/müssen. Tunnel können von verschiedenen Seiten an die Inselmitte angebunden werden. Zudem können Tunnel zum Rand des Spielbretts führen. Es dürfen keine Kacheln auf den grün markierten Bereichen platziert werden.

Nachfolgend werden die vier möglichen Handlungen erläutert, aus denen ein Spieler wählen kann:

A. Platzieren:

Eine Kachel an einer beliebigen Stelle auf dem Spielbrett platzieren. Es ist zulässig, eine Kachel zu platzieren, die an den Tunnel eines anderen Spielers anschließt.

B. Austauschen:

Zwei Kacheln auf dem Spielbrett austauschen.

Die Kacheln dürfen hierbei auch gedreht werden. Es ist nicht zulässig, Kacheln auszutauschen, wenn sie zu einem Tunnel eines anderen Spielers gehören. Ein Spieler nimmt einen Tunnel in Besitz, indem er eine Tür einsetzt. Es ist nicht zulässig, Kacheln auszutauschen, wenn Gefangene darauf stehen, außer wenn es sich um eine Kachel mit ausschließlich eigenen Gefangenen in einem Versteck handelt. Hierfür gilt jedoch die Abstandsregel: die Kachel mit dem Versteck muss mindestens denselben Abstand zu einem grün markierten Bereich behalten. Siehe auch *Abstandsregel*.

C. Verschieben:

Eine Kachel an eine andere Stelle auf dem Spielbrett verschieben. Die Kachel darf hierbei auch gedreht werden. Es ist nicht zulässig, eine Kachel zu verschieben, die zu einem Tunnel eines anderen Spielers gehört. Ein Spieler nimmt einen Tunnel in Besitz, indem er eine Tür einsetzt. Außerdem ist es nicht zulässig, Kacheln zu verschieben, wenn ein oder mehrere Gefangene darauf stehen, außer wenn es sich um eine Kachel mit ausschließlich eigenen Gefangenen in einem Versteck handelt. Hierfür gilt jedoch die Abstandsregel: die Kachel mit dem Versteck muss mindestens denselben Abstand zu einem grün markierten Bereich behalten. Siehe auch *Abstandsregel*.

D. Drehen:

Eine Kachel auf dem Spielbrett drehen. Dies ist nicht zulässig, wenn diese Kachel zu einem Tunnel eines anderen Spielers gehört oder wenn Gefangene auf dieser Kachel stehen.

Spielphase 3:

Gefangene verschieben oder eine Tür platzieren/verschieben

In dieser Spielphase kann der Spieler aus einer der folgenden beiden Handlungen wählen:

A. Gefangene verschieben

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann seine Gefangenen insgesamt fünf 'Schritte' mit maximal zwei Schritten pro Gefangenen machen lassen. Die Gefangenen bewegen sich

durch die Tunnel. Die Gefangenen starten von ihrem Zellblock auf der Inselmitte aus. Sie können auf jede direkt angrenzende Kachel rund um die Insel fliehen, sofern eine erreichbare Verbindung besteht, die nicht von einer Tür eines anderen Spielers blockiert wird. Jeder Wechsel zu einer anderen Kachel gilt als ein Schritt. Gefangene dürfen sich sowohl vorwärts als auch rückwärts bewegen. Dies kann praktisch sein, wenn Gefangene kurz vor dem Ende einer Spielrunde in Sicherheit gebracht werden müssen, wenn sie Gefahr laufen, dass die Flucht entdeckt wird. Sie können sich dann zurück zu ihrem Zellblock bewegen. Einschränkung: ein Gefangener pro Tunnelteil. In einem Tunnelteil kann sich maximal ein Gefangener befinden. Lediglich in einem Versteck können sich zwei Gefangene zugleich aufhalten. Es ist allerdings möglich, dass zwei oder drei Gefangene auf einer Kachel stehen, aber dies ist nur zulässig, wenn dies verschiedene Tunnel (oder Teile davon) sind.

B. Tür platzieren/verschieben

Durch das Platzieren/Verschieben einer deiner beiden Türen kannst du den Zugang zum jeweiligen Tunnel für Gefangene anderer Spieler blockieren; zudem hast du dann Gewalt über den gesamten Tunnel. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann maximal eine Tür auf einer beliebigen Kachel platzieren/verschieben, aber es ist nicht zulässig eine Tür in einem Tunnel eines anderen Spielers zu platzieren. Zudem kannst du keine Tür an einer Kreuzung platzieren, denn die Tür muss auf einem Tunnel stehen. Nachdem der Startspieler die dritte Spielphase beendet hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe; begonnen wird jeweils bei Spielphase 1. Es wird weitergespielt, bis die Spielrunde zu Ende ist.

Siehe *Neue Spielrunde*.

Neue Spielrunde

Ende der Spielrunde

Sobald es einem Spieler gelingt, drei Gefangene (bei zwei Spielern: zwei Gefangene) aus seinem Zellblock zu den grünen Bereichen einer oder mehrerer freier Zonen zu bringen, wird der Ausbruch entdeckt! Die Wärter finden die Tunnel und vernichten sie mit Hilfe von Sprengstoff. Lediglich die Verstecke mit Gefangenen sind sicher. Die Gefangenen, die sich zu dem Zeitpunkt in einem Tunnel befinden, werden im einstürzenden Tunnel unter der Erde verschüttet. Diese Gefangenen werden sofort aus dem Spiel genommen und kehren nicht mehr zurück. Alle Gefangenen auf den grünen Bereichen ziehen nun in die freie(n) Zone(n), wodurch alle grünen Bereiche wieder leer sind. Auch die Türen werden vom Spielbrett genommen, werden aber für den Einsatz in der nächsten Runde den Spielern wiedergegeben. Eine Spielrunde ist auch zu Ende, wenn ein Spieler die letzte Kachel zieht. In diesem Fall darf der Spieler seine Runde beenden, anschließend endet die Spielrunde.

Sonderfälle: nicht genügend Gefangene

- Wenn keiner der Spieler über genügend Gefangene verfügt, um fünf Gefangene in Freiheit zu bringen, ist das Spiel sofort zu Ende.
- Wenn es für einen oder mehrere Spieler nicht mehr möglich ist, fünf Gefangene in Freiheit zu bringen, wird eine letzte Spielrunde gespielt.

Beginn neue Spielrunde

Die neue Runde beginnt, nachdem alle restlichen Kacheln, einschließlich der Verstecke ohne Gefangene und der Vorratskacheln, zu den ungenutzten Kacheln gefügt werden. Die Kacheln werden gemischt und bilden drei neue Stapel. Es beginnt jetzt der nächste Spieler mit Spielphase 1.

Beispiel

Die nächste Abbildung zeigt, wie die Spieler zu den freien Zonen gelangen. Die oberste Abbildung stellt dar, dass die Runde zu Ende ist, weil der lilafarbene Zellblock drei Gefangene in die freien Zonen gebracht hat. Danach werden alle Kacheln (und die eventuellen Gefangenen darauf) entfernt. Auch die Türen werden entfernt, aber die Spieler dürfen sie in der nächsten Runde ganz normal wieder benutzen. In der Abbildung darunter ist zu sehen, dass die Gefangenen, die in den grün markierten Bereichen angekommen sind, nun ins freie Land ziehen. Lediglich die Verstecke mit Gefangenen bleiben zum Start der nächsten Spielrunde liegen.

Ende der Runde



Beginn der nächsten Runde



Begriffe

(in alphabetischer Reihenfolge)

Abstandsregel

Beim Verschieben oder Austauschen von Verstecken mit Gefangenen gilt die Abstandsregel. Dies bedeutet, dass die Kachel mit dem Versteck mindestens im selben Abstand zum grün markierten Bereich bleiben muss. Nachfolgend ein Beispiel zur Verdeutlichung.



Im obigen Beispiel darf die Kachel mit dem Versteck mit einem gelben Gefangenen darauf vom gelben Spieler zu A, B, C oder D verschoben werden. Die Kachel darf nicht zu Position E oder F verschoben werden, weil diese näher an der freien Zone liegen.

Durch das Verschieben der Kachel zu B oder C wird, bei Einhaltung der Abstandsregel, eine Anbindung des Verstecks an den Tunnel geschaffen. D ist nicht günstig, da das Versteck hiermit nicht erschlossen werden kann.

Läufer

Hat ein Spieler keine Gefangenen mehr in seinem Zellblock, und die Gefangenen, die noch nicht in Freiheit gebracht wurden, stehen in maximal zwei Verstecken, dann erhält dieser Spieler einen Läufer. Zu dem Zeitpunkt dürfen auch keine Gefangenen dieses Spielers in Tunneln stehen. Mit dem Läufer kann der Spieler durch jede Tür.

Nur die Gefangenen eines Spielers mit einem Läufer können durch jede Tür. Der Spieler erhält einen Läufer, muss aber zugleich eine Tür abgeben. Ein Spieler verliert seinen Läufer, wenn er mit einem seiner Gefangenen eine freie Zone erreicht oder in seinen Zellblock zurückkehrt. Er erhält dann allerdings seine Tür zurück. Gelangt der Spieler später wieder in die oben genannte Situation, dann erhält er seinen Läufer wieder zurück (und gibt eine Tür ab). Es sind vier Läufer verfügbar: für jeden Spieler maximal einer.



Versteck

Ein Versteck ist ein sicherer Raum in einem Tunnel. Auf einem Versteck dürfen maximal zwei Gefangene stehen. Dies können auch Gefangene zwei unterschiedlicher Spieler sein.



Tunneltür

Wenn ein Spieler eine Tür in einem Tunnel platziert, blockiert er hiermit den Durchgang für Gefangene anderer Spieler. Hiermit wird dieser Tunnel 'Eigentum' des jeweiligen Spielers. Es ist nicht zulässig, eine Tür in einem Tunnel eines anderen Spielers zu platzieren. Spieler dürfen keine Tunnelkacheln einbeziehen, die einen Teil des Tunnels bilden, in dem eine Tür eines anderen Spielers steht. Gefangene anderer Spieler können sich allerdings frei durch einen Tunnel eines anderen Spielers bewegen, wenn sie sich schon hinter der Tür befinden. Zudem ist es möglich eine Tür zu umgehen, indem Gefangenen über einen anderen (freien) Eingang Zutritt zum Tunnel verschafft wird. Wenn zum Ende einer Spielrunde die Tunnel einstürzen, erhalten die Spieler ihre Türen wieder zurück und können diese erneut nutzen.



Tunnelkampf

Es ist möglich, dass zwei oder mehr Tunnel unterschiedlicher Spieler (blockiert durch Türen unterschiedlicher Spieler) letztendlich aneinander anknüpfen. In dieser Situation darf der Spieler mit dem längsten Tunnel seine Tür stehen lassen, und der Spieler mit dem kürzesten Tunnel muss seine Tür entfernen. Beim Zählen wird die Zahl der Kacheln des Tunnels gezählt, im Zustand vor der Anbindung. Wenn die Tunnel vor der Anbindung gleich lang waren, darf der Spieler, der den Tunnel anbindet, bestimmen welche Tür stehen bleiben darf.



Das Dazulegen einer Tunnelkachel führt zu einer Verbindung zwischen den beiden Tunneln und damit zur Entfernung der Tunnel-tür des lilafarbenen Spielers (rechts), der nur eine Kachel hatte im Vergleich zu den drei Kacheln des Tunnels des roten Spielers.

Vorrat Tunnelkacheln

Jeder Spieler darf maximal drei Kacheln im Vorrat haben. Die Kacheln werden verdeckt gehalten, sodass die Spieler nicht wissen, welche Möglichkeiten die anderen Spieler haben. Wenn ein Spieler drei Kacheln im Vorrat hat, wird Spielphase 1 übersprungen, da keine neue Tunnelkachel gezogen werden darf. Die Spieler geben nach Ablauf einer Spielrunde ihren gesamten Kachelvorrat ab. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf jeweils nur eine Tunnelkachel platzieren.

Freie Zone

Wenn ein Gefangener durch den Tunnel auf einer der sechs grünen Flächen angelangt ist, dann eignet er sich diese freie Zone an und lässt keine Gefangenen anderer Spieler dazu. Lediglich seine eigenen Zellkumpane sind in diesem Land willkommen! Die freien Zonen sind durch Grenzmarkierungen (siehe Abbildung) voneinander getrennt.



Ein Spieler darf seine Gefangenen zu mehreren freien Zonen flüchten lassen. Allerdings muss für jeden Spieler eine freie Zone verfügbar bleiben. Wenn ein Spieler in einer Spielrunde eine freie Zone einnimmt, bleibt diese Zone während des gesamten Spiels im Besitz dieses Spielers.

Ende des Spiels und Sieger

Das Spiel ist sofort zu Ende, wenn es einem der Spieler gelingt seine fünf Gefangenen zu befreien und sie zu der/den freien Zone(n) flüchten zu lassen, oder wenn es keinem der Spieler mehr gelingt seinen Auftrag auszuführen (weil nicht mehr genügend Gefangene zum Befreien übrig sind). Im letzt-genannten Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Gefangenen in der/den freien Zone(n). Bei Gleichstand werden die freien Gefangenen und die Gefangenen in den Verstecken zusammengezählt, um den Sieger zu ermitteln. Gibt es bei dieser Zahl auch einen Gleichstand, so wird die Zahl der verfügbaren Gefangenen gezählt, und der Spieler mit den meisten Gefangenen gilt als Sieger des Spiels. Wenn eine letzte Pflichtrunde gespielt wurde, weil einer oder mehrere Spieler nicht genügend Gefangene zum Befreien verfügbar hatte, dann gilt ebenfalls, dass der Spieler, der die meisten Gefangenen übrig behalten hat, das Spiel gewinnt.

Für 2 Spieler und Fortgeschrittene

Spielregeln mit 2 Spielern

Beim Spielen mit zwei Spielern ist eine Spielrunde vorbei, sobald es einem der Spieler gelingt zwei (statt drei) Gefangene zu den grün markierten Bereichen zu bringen. Ansonsten wird das Spiel auf dieselbe Weise gespielt wie mit drei oder vier Spielern.

Spielvariante für Fortgeschrittene

Section X macht noch mehr Spaß, wenn ein paar Änderungen im Spielverlauf vorgenommen werden, die den taktischen Aspekt steigern, den Schwierigkeitsgrad erhöhen und die

Spieldauer auch ein wenig verlängern:

- Ziel des Spiels ist es, sieben (statt fünf) Gefangene in Freiheit zu bringen;
- Statt drei verdeckter Drehstapel werden drei offene Drehstapel gebildet, wobei die Spieler jeweils in Spielphase 1 selbst wählen können, von welchem Stapel sie eine Tunnelkachel ziehen;
- Die Spielphase zwei und drei können in einem Spielzug unter-einander vertauscht werden; hierdurch wird es beispielsweise möglich, erst einige Gefangene zu verschieben, danach eine Kachel auszutauschen oder zu verschieben und danach noch ein paar Gefangene zu verschieben; selbstverständlich bleibt die Regel, dass die Kacheln höchstens einmal getauscht, verschoben/plaziert oder gedreht werden können, und das Maximum von fünf Schritten für die Gefangenen mit einem Maximum von zwei Schritten pro Gefangenen.

Taktische Tipps von The Game Master

- Pass auf, dass du nicht mit allen Gefangenen auf Tunneln stehst, denn das kann dich teuer zu stehen kommen. Nutze die Verstecke schlau.
- Das Drehen von Tunnelkacheln kann praktisch sein, wenn du deine Gefangene aus einem Versteck kommen lassen möchtest. Versuche auch einmal Kacheln auszutauschen, um deinen Tunnel zu verkürzen.
- Lege auch einmal schwierige Tunnelkacheln bei anderen Spielern an und platziere eine Tür oder einen Gefangenen auf dieser Kachel; hiermit kannst du vermeiden, dass diese Kachel einfach verschoben werden kann.

The Game Master

Impressum

Autor: Chislaine van den Bulk
Grafik: Yvon-Cheryl Scholten
Illustration Schachtel: Bernhard Kilchmann

Bei Fragen und Problemen schreibe an:
info@thegamemaster.nl

Oder hol dir Informationen und Antworten auf oft gestellte Fragen:
www.thegamemaster.nl

Herausgegeben von:

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



© 2007
The Game Master