

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.

Spelmaterialen

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

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

Vorbereiding

In het centrum van het spelbord ligt het gevangeneneiland 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

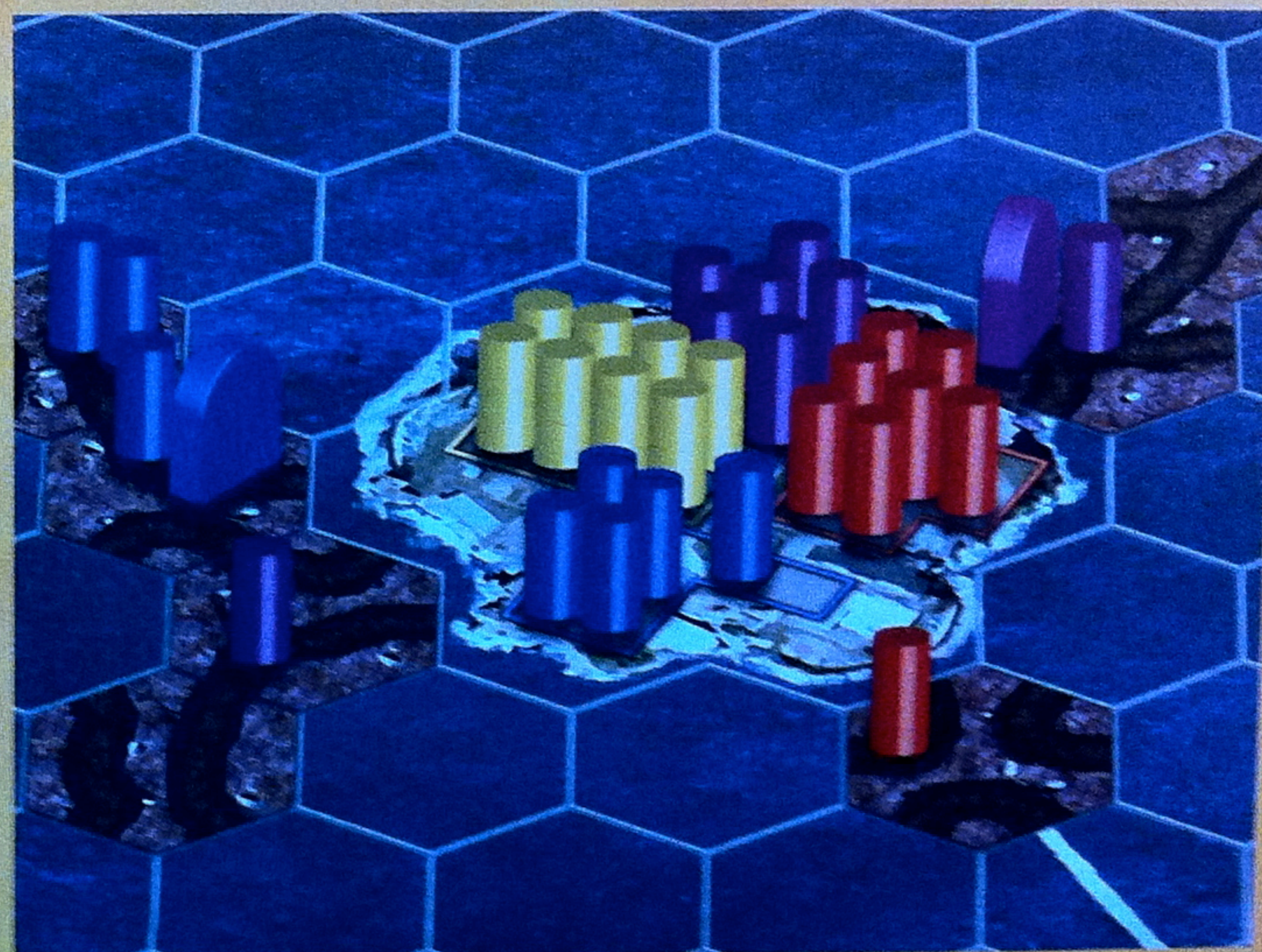


Alles wat je nodig hebt staat in deze spelregels, maar als je meer informatie wilt of vragen hebt, bezoek dan onze website:

www.thegamemaster.nl

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.