

## Room 25 - KSR

Vor dem Beginn der Partie schaut sich jeder Spieler geheim einen beliebigen der 4 an der Zentralkammer angrenzenden Räume an (nicht diagonal) und legt ihn wieder verdeckt an die selbe Stelle zurück.

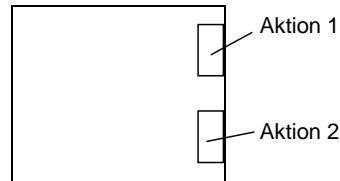
Je nach Variante spielt man 8 oder 10 Runden.  
Jede Runde besteht aus 3 unterschiedlichen Phasen.

### 1 - PLANUNG:

4 Aktions-Plättchen: Gehen, Sehen, Stoßen, Lenken

◆ Jeder Spieler wählt 1 - 2 Aktionen mit 1 - 2 seiner Aktions-Plättchen, die er verdeckt auf die entsprechenden Kästchen seiner Personentafel legt.

◆ Wer nur 1 Aktion plant, legt das Plättchen zwischen die beiden Kästchen. In der dann folgenden Aktionsphase entscheidet der Spieler, ob er seine Aktion im 1. Aktionszug oder erst im 2. Aktionszug ausführt.



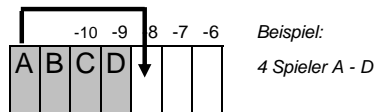
- ◆ Die Reihenfolge der Aktionen geht von oben nach unten.
- ◆ Alle Spieler führen die Phase gleichzeitig durch.

### 2 - AKTIONS-PHASE:

- ◆ Der Startspieler deckt seine 1. Aktion auf und führt sie sofort aus. In Zugreihenfolge tut das der nächste Spieler usw. alle anderen. Genauso wird mit dem 2. Aktionszug verfahren.
- ◆ Jede geplante Aktion MUSS ausgeführt werden, ggf. zum eigenen Schaden.
- ◆ Kann eine Aktion nicht ausgeführt werden, verfällt sie.

### 3 - COUNTDOWN:

- ◆ Die Runde endet nach Ausführung aller Aktionen.
- ◆ Jeder Spieler nimmt alle seine Aktions-Plättchen zurück auf die Hand.
- ◆ Der Startspieler wird nun letzter Spieler auf der Reihenfolgeleiste.
- ◆ Man sagt die Anzahl der noch verbliebenen Runden an.



### FLUCHT aus dem Spielfeld:

↓  
= Spielziel

Um das Spielfeld zu verlassen, muss man Raum 25 finden, erreichen, sowie in eine Ausgangszone bringen. Dazu ist die Aktion "Lenken" zu benutzen, um Raum 25 aus dem Spielfeld herauszulenken, während alle Gefangenen darin sind. Auch Gefangene können den Raum 25 herauslenken.

**ALARM:** Bei Varianten mit 10 Runden wird ein Alarm ausgelöst, wenn eine Person Raum 25 betritt und sich das Spiel noch in den ersten 5 Runden befindet. Sofort werden dann die Zugfolgemarken der Spieler nach rechts bis zu Feld "-5" der Anzeigetafel versetzt.

### Beschreibung der Aktionen:

*diagonal ist NICHT angrenzend*

- SEHEN:** Wähle einen Raum angrenzend zu Deiner Person. Sieh ihn Dir heimlich an und lege ihn verdeckt zurück. Du darfst nur Andeutungen über die Gefahrenstufe machen, aber NICHT den Raum zeigen oder benennen.
- GEHEN:** Gehe mit Deiner Person in einen angrenzenden Raum und decke ihn ggf. auf. Der Raum bleibt fürs Restspiel aufgedeckt. Du wendest sofort die Wirkung des Raums an. Die Raumwirkung gilt jedes Mal bei Eintritt einer Person dort.
- STOSSEN:** Setze eine Person, die im selben Raum wie Deine Person steht, in einen angrenzenden Raum. Deine eigene Person bleibt stehen und die gestoßene Person muss die Wirkung des Raums, in den sie gestoßen wird, sofort anwenden. Ein ggf. verdeckter Raum wird aufgedeckt. Man darf niemand AUS dem Zentralraum stoßen.
- LENKEN:** Verschiebe die Reihe, in der sich der Raum Deiner Person befindet, um eine Raumlänge in eine beliebige Richtung. Alle Räume rutschen um eine Position weiter, alle Personen bleiben auf ihren bisherigen Räumen. *nie den Zentralraum verschieben* Der Raum am Ende der Reihe wird auf Gegenseite eingesetzt. Nimm 1 Steuermarker und lege ihn neben die Reihe, die Du gerade verschoben hast. Der Pfeil zeigt in Bewegungsrichtung. In selber Runde darf eine Reihe nur in 1 Richtung rutschen.