

[redacted] RÄUME

Räume

Die Botschaft verfügt über drei Etagen: das Dachgeschoss (oben), das Erdgeschoss (Mitte) und den Keller (unten). Jede Etage besteht aus neun Räumen, die über Türen verbunden sind. Manche Türen sind verschlossen, manche mit Körperscanner ausgerüstet, andere sind normale Türen. Manche Räume sind **computergesteuert** (s. **Computerraum**).

Türen



Normale Türen



Türen mit Körperscanner



Verschlossene Türen

Dachgeschoss (oben)



Helikopterlandeplatz: Befindet sich ein Helikopter auf dem Landeplatz, gibt es hier zwei mögliche Aktionen:

- Ein Spieler kann als eine Aktion eine Bombenkarte benutzen und abwerfen, um einen Helikopter in die Luft zu jagen. Der Helikopter wird vom Spielplan entfernt und mit der Zerstört-Seite sichtbar zur Seite gelegt. Verliert ein Team beide Helikopter, hat es das Spiel verloren.
- Ein Spieler kann als eine Aktion in einen Helikopter einsteigen, der zu seiner Fraktion gehört. Dadurch endet das Spiel – und hoffentlich hat der Spieler die feindliche Intel oder einen Aktenkoffer, der sie enthält, dabei. Ein Spieler muss sich nicht bewegen bevor er diese Aktion ausführt.



Galerie: Von unbezahlbaren Gemälden abgesehen, ist dieser Raum leer. Er verbindet den Helikopterlandeplatz mit dem oberen Lagerraum und der Sicherheitszentrale.



Lagerraum: Ein Spieler kann **als eine Aktion** eine Karte vom Gegenstandsstapel ziehen. Hat er schon drei Gegenstandskarten auf der Hand, muss er eine abwerfen *bevor* er zieht.



Service-Treppe: Ein Spieler muss einen **Schlüssel** abwerfen, um diesen Raum betreten zu können, aber nicht um ihn zu verlassen. Von diesem Raum aus kann ein Spieler die Service-Treppe im Erdgeschoss betreten.



Waffenkammer: Ein Spieler kann **als eine Aktion** zwei Angriffskarten (schwarze Rückseite) ziehen und sich anschauen. Eine davon behält er auf der Hand, die andere mischt er zurück in den Angriffskartenstapel. Ein Spieler kann beliebig viele Angriffskarten auf der Hand haben. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass der Angriffskartenstapel aufgebraucht ist, kann die Waffenkammer nicht aktiviert werden.

Die Waffenkammer ist computergesteuert.



Scannerraum: Dieser Raum ist **dauerhaft aktiv, wenn sich ein Spieler darin befindet** – auch außerhalb des Zuges dieses Spielers. Ein Spieler in diesem Raum kann sich alle Gegenstandskarten anschauen, die Spieler, die sich durch eine Tür mit Körperscanner bewegen (oder verschwinden), auf der Hand halten. Gegenstände in Aktenkoffern können nicht eingesehen werden, die **Aktenkofferkarten** selbst allerdings schon.

Der Scannerraum ist computergesteuert.



Treppe: Ein Spieler kann sich von diesem Raum aus in den Treppenraum im Erdgeschoss (Mitte) bewegen.



Telex: Der Haupttelekommunikationsraum der Botschaft. In einigen Missionen kann dieser Raum genutzt werden, um verschlüsselte Nachrichten zu versenden (s. Mission *Something, something, Danger Zone*).

Der Telexraum ist computergesteuert.



Sicherheitszentrale: Dieser Raum ist **dauerhaft aktiv, wenn sich ein Spieler darin befindet** – auch außerhalb des Zuges dieses Spielers. Ein Spieler in diesem Raum kann sich alle Karten anschauen, die während einer Interaktion genutzt werden.

Das beinhaltet:

- Interaktionskarten (schwarze Rückseite) der Spieler
- Die Karte, die sich ein Spieler als Belohnung für eine gewonnene Interaktion anschauen kann.
- Alle Gegenstände, die ihren Besitzer gewechselt haben, auch durch Stehlen.

Die Sicherheitszentrale ist computergesteuert.



Achtung: In der Einführungsmission ermöglicht dies anderen Spielern, durch Upload des **Disketten-Gegenstands** in der Computerraum, ihre Mission zu erfüllen (s. Mission *The Two-Man Rule*).

Erdgeschoss (Mitte)



Küche: Ein Spieler, der seinen Zug hier beendet, kann das Spiel sofort für pausiert erklären und einen Snack zu sich nehmen, beispielsweise in Form leckerer Waffel-Haselnuss-Produkte mit viel Schokolade.



Büro des Botschafters: Hier empfängt der Botschafter Gäste und führt hochpolitische Gespräche.



Service-Treppe: Ein Spieler muss einen **Schlüssel** abwerfen, um diesen Raum betreten zu können, aber nicht um ihn zu verlassen. Von diesem Raum aus kann ein Spieler die Service-Treppe auf dem Dachgeschoss oder im Keller betreten.



Eingang: Die Spieler starten nacheinander in diesem Raum.



Ballsaal: Ein Spieler kann **als eine Aktion** den Empfang starten. Alle Agentenmarker werden im Ballsaal platziert. Danach wird der **Empfangsmarker ebenfalls** im Ballsaal platziert. Die Spieler starten ihre nächste Runde von diesem Raum aus. Außerdem zählt der Ballsaal nun als „neutrales Gebiet“, in dem keine Interaktionen stattfinden können. Beenden zwei Spieler ihre Bewegung in diesem Raum, behandeln sie ihn als wäre er leer.



Achtung: Der Ballsaal kann nur **einmal im Spiel** aktiviert werden.



Störsender-Raum: In einigen Missionen kann der Störsender aktiv sein und den Großteil der ausgehenden Übertragungen blockieren. Ein Spieler darf **als Aktion** den Sender ausschalten oder wieder einschalten (s. Mission *Something, something, Danger Zone*).

Der Störsender ist computergesteuert.



Treppe: Ein Spieler kann sich von diesem Raum aus in den Treppenraum auf dem Dachgeschoss oder im Keller bewegen.



Zentralverriegelung: Ein Spieler kann **als eine Aktion** das Dachgeschoss oder den Keller verriegeln. Dazu wird der **Schlossmarker** in diesem Raum platziert – oberhalb des Hebels, um ein verriegeltes Dachgeschoss anzuzeigen, unterhalb, um einen verriegelten Keller anzuzeigen.



Ist eine Etage verriegelt, können Spieler die normalen Treppenräume nicht verwenden, um in diese Etage zu gelangen oder sie zu verlassen.. Service-Treppen können weiterhin genutzt werden, wofür aber dennoch ein **Schlüssel** abgeworfen werden muss. Eine Etage bleibt solange verriegelt, bis der Spieler, der die Verriegelung vorgenommen hat, den Zentralverriegelungsraum verlässt.



Krankenzimmer: Ein Spieler kann als eine Aktion diesen Raum nutzen, um sich zu heilen (und den Agentenmarker wieder in aufrechte Position zu drehen).

Keller (unten)



Funkraum: Ein Spieler kann **als eine Aktion** von diesem Raum aus einen Helikopter rufen. Der Helikopter kann zu einer beliebigen Fraktion gehören. Platziert einen entsprechenden Helikoptermarker auf dem Helikopterlandeplatz. Es kann sich nicht mehr als ein Helikopter auf dem Landeplatz befinden.

Der Funkraum ist computergesteuert.



Computerraum: Dieser Raum ist **dauerhaft aktiv, wenn sich ein Spieler darin befindet** auch außerhalb des Zuges dieses Spielers. Ein Spieler im Computerraum kann sich in **computergesteuerte Räume** hacken, wenn diese von anderen Spielern für eine der folgenden Aktionen verwendet werden:

- **Waffenkammer:** Ein Spieler zieht eine Angriffskarte.
- **Telex:** Ein Spieler startet eine Übertragung.
- **Scannerraum:** Ein Spieler befindet sich in diesem Raum.
- **Störsender-Raum:** Ein Spieler aktiviert oder deaktiviert den Störsender.
- **Sicherheitszentrale:** Ein Spieler befindet sich in diesem Raum.
- **Funkraum:** Ein Spieler ruft einen Helikopter.

Es spielt dafür keine Rolle, wie oder warum ein Spieler in den Computerraum gelangt und ebenso wenig wie oder warum ein Spieler in den **Scannerraum** oder den **Sicherheitszentrale** gelangt.

Ein Spieler, der gehackt wird, gibt dem Spieler im Computerraum seine **Fraktionskarte** und die **Neutral-Karte**. Dieser mischt die beiden Karten und schaut sich eine davon an. Dann mischt er sie wieder und gibt sie an den gehackten Spieler zurück (wodurch letzterer nicht wissen kann, welche Karte der hackende Spieler gesehen hat).

Ein Spieler im Computerraum kann beliebig viele Spieler hacken, wenn die Voraussetzungen erfüllt sind. Ein Spieler kann für das Benutzen desselben Raumes nur einmal pro Zug gehackt werden, aber durchaus mehrfach für das Benutzen mehrerer Räume innerhalb eines Zuges.



Achtung: In der Einführungsmission kann der **Disketten-Gegenstand** hier ausgespielt werden, um die Mission zu beenden, solange sich ein Spieler in der **Sicherheitszentrale** befindet (s. Mission *The Two-Man Rule*).



Service-Treppe: Ein Spieler muss einen **Schlüssel** abwerfen, um diesen Raum betreten zu können, aber nicht um ihn zu verlassen. Von diesem Raum aus kann ein Spieler die Service-Treppe im Erdgeschoss betreten.



Tresor: Hier lagert der Botschafter seinen wertvollsten und teilweise sogar legalen Besitz.



Vorratsraum: Hier bewahrt der Botschafter seine wahren Schätze auf: Edlen Wein und Nutella.



Lagerraum: Ein Spieler kann **als eine Aktion** eine Karte vom Gegenstandsstapel ziehen. Hat er schon drei Gegenstandskarten auf der Hand, muss er eine abwerfen *bevor* er zieht.



Treppe: Ein Spieler kann sich von diesem Raum aus in den Treppenraum im Erdgeschoss (Mitte) bewegen.



Sicherungsraum: Ein Spieler in diesem Raum kann **als eine Aktion** die Lichter ausschalten (und den **Licht Aus!**-Marker in den Raum legen) oder einschalten (und den Marker entfernen). Zu Beginn des Spieles sind die Lichter eingeschaltet. Sind sie ausgeschaltet, gelten Räume, deren Symbol **nicht gelb umrahmt ist**, als **dunkel**. Spieler in dunklen Räumen interagieren nicht. Für den aktiven Spieler gilt ein dunkler Raum immer als leer, d.h. er kann ihn verwenden, auch wenn sich ein weiterer Agent im Raum befindet.

Ist es im Sicherungsraum dunkel und der aktive Spieler schaltet das Licht ein, solange sich noch ein anderer Spieler im Raum aufhält, kommt es zu keiner Interaktion, sondern der aktive Spieler muss aus dem Raum **verschwinden**.

Ein Spieler, der sich in einen dunklen Raum bewegt (oder in einen verschwindet) kann durch einen Spieler aufgehalten werden, der über ein **Nachtsichtgerät** verfügt. Alle anderen Regeln fürs Verschwinden gelten weiterhin und am Ende des Zuges darf sich nur ein Agent im Raum befinden.



Tunnel: Niemand weiß, warum der Botschafter diesen Bau begonnen hat. Arbeiter gehen hinein und kommen nicht mehr heraus... In einigen Missionen können auf diesem Weg Geheimnisse aus der Botschaft geschmuggelt werden (s. Mission *Something, something Danger Zone*).

FAQ - Häufig gestellte Fragen zu Redacted: Räume

Darf ein Helikopter angefordert werden, wenn sich bereits ein Helikopter auf dem Helikopterlandeplatz befindet?

Nein, auf dem Helikopterlandeplatz ist nur Platz für einen Helikopter. Ein neuer Helikopter darf nur angefordert werden, nachdem der dort stehende Helikopter in die Luft gejagt wurde.

Darf ein Helikopter angefordert werden, der nicht der eigenen Fraktion angehört?

Ja.

Ganz sicher?

Ja, ganz sicher. Hier handelt es sich um eine der wichtigsten Verschleierungstaktiken. Außerdem kann der Helikopter auch einfach in die Luft gejagt werden. Helikopter sollten nicht versehentlich als „mein Helikopter“ oder „gegnerischer Helikopter“ bezeichnet werden, weil dadurch die eigene Fraktionszugehörigkeit preisgegeben wird und der Spieler sich als ziemlich unfähiger Spion erweist.

Wird ein Spieler zweimal gehackt, wenn er die Waffenkammer aktiviert hat und dann in den Scannerraum verschwinden muss?

Ja, sofern sich ein Spieler im Computerraum befindet.

Wenn der Ballsaal in der ersten Runde aktiviert wurde, werden Agenten, die sich noch nicht im Spiel befinden auch dort platziert?

Nein, nur Agenten, die sich zu diesem Zeitpunkt im Spiel befinden, werden im Ballsaal platziert.

Was passiert, wenn jemand die Zentralverriegelung aktiviert hat und danach der Ballsaal aktiviert wird?

Alle Spieler werden im Ballsaal platziert, die Zentralverriegelung ist also außer Kraft gesetzt.

Wer bekommt welche Karte zu sehen, wenn zwei Agenten in der Sicherheitszentrale interagieren?

Der Agent, welcher zu Beginn der Runde in der Sicherheitszentrale stand (der passive Spieler), bekommt die Karte zu sehen, die der andere Agent während eines Verhörs zieht. Die Besetzung des Raums beginnt zum Ende einer Runde, so dass zum Zeitpunkt der Interaktion noch immer der passive Spieler den Raum besetzt.

Darf ein Agent in der Sicherheitszentrale die Karten sehen, die während es Hackens weitergereicht wurden?

Nein, Hacken ist keine Interaktion.

Darf ein Agent in der Sicherheitszentrale die Karten sehen, die ein anderer Agent als Belohnung für ein K.O. erhalten hat?

Nein, ein K.O. ist keine Interaktion.

Darf ein Spieler in der Sicherheitszentrale die Karten sehen, die ein anderer Agent als Belohnung für eine einseitige Interaktion erhalten hat (wenn nur ein Spieler das Nachtsichtgerät im Dunklen gespielt hat)?

Nein, Infrarotkameras sind sehr teuer.

Was passiert, wenn Konterbande in der Sicherheitszentrale oder dem Scannerraum gespielt wird, während sich ein Agent im Computerraum befindet?

Der Spieler, der Konterbande spielt, wird noch einmal gehackt, da er den Raum für eine weitere Runde besetzt.

Was passiert, wenn Konterbande im Computerraum gespielt wird?

Der Agent bleibt für eine weitere Runde im Computerraum. Sind zu diesem Zeitpunkt Agenten im Scannerraum oder in der Sicherheitszentrale, so werden diese sofort erneut gehackt.