



## SEQUENZIELLES RÄUME BESETZEN

Startzonenrespawn (schwer verletzt)

Ziel des Spieles ist es nach der 4., 8. und 12. Runde die meisten der sechs Räume zu besetzen. Ein Charakter ist in dem Raum, in dem sich sein Mittelpunkt befindet. Die 12. Runde zählt doppelt. Man kontrolliert einen Raum, wenn man in ihm mehr Charaktere kontrolliert, als der Gegner. Bei Gleichstand entscheiden die CP. Im letzten Zug kann der Startspieler einen Moment spielen.

Charaktere/Helfer können keine Türen öffnen. Jeder Spieler muss zu Beginn seines Zuges eine Tür öffnen und eine schließen. Dabei dürfen keine Charaktere geschoben werden. Man darf keine offenen Türen öffnen und keine geschlossenen Türen schließen. Die Türen können über Charaktere/Helfer hinweg geschwenkt werden.