

Escape from Colditz



Escape from Colditz

Introduzione

1. Tentare l'evasione dall'imponente e sinistro Castello di Colditz, adibito a prigione internazionale di massima sicurezza durante la Seconda Guerra Mondiale, dal 1939 al 1945, può svelarvi aspetti inimmaginabili della natura umana, proprio come gli stessi uomini ivi realmente imprigionati ebbero modo di sperimentare nella loro dura realtà.
2. Una ricca letteratura storica sull'argomento non potrà che stimolarvi ed aiutarvi a ricreare la cupa atmosfera del famigerato Castello di Colditz negli anni della Guerra.
3. Per giocare bene vi serviranno: ingegno, pazienza, nervi saldi, tenacia e rapidità, come pure l'amara sperimentazione di uno o di più fallimenti. È inoltre essenziale conoscere bene le carte che compongono il gioco e che integrano le presenti Regole.

Scopo del gioco

4. Un giocatore impersona l'Ufficiale di Sicurezza (Tedesco); ciascuno degli altri giocatori assume il ruolo di Ufficiale di Fuga (Alleato), al comando dei prigionieri di guerra (**Prisoners of War**) di una delle 5 nazioni presenti. Ogni Alleato tenta di far evadere più POW della propria nazionalità rispetto agli altri Alleati, compagni di prigionia: per contro, il Tedesco ha l'obiettivo di impedirne o comunque di limitarne le evasioni.
5. Simulando le reali condizioni di vita a Colditz, anche nel gioco è praticamente impossibile impedire che alcune evasioni abbiano buon esito. La partita si svolge in **30 round** di gioco: spetta al Tedesco conteggiarli. Per round si intende un giro completo di turni, a cominciare dall'Alleato alla sinistra del Tedesco fino al completamento del turno di gioco del Tedesco: per turno si intende la fase in cui un singolo Ufficiale esegue le sue mosse e le sue azioni.

Condizioni di vittoria

Alleati: Vince un Alleato se entro la fine del 30° round riesce a far evadere **due** dei propri POW: se 2 (o più) Alleati ci riescono nello stesso round, la vittoria viene spartita.

Tedesco: A) Vince il Tedesco se tutti gli Alleati falliscono.

B) Vince il Tedesco non appena totalizzi **16** Victory Points (VP):

- + 1 VP per ogni POW spedito in Solitary (arresto, ricerca, Tunnel crollato, Staff Car fallita),
- + 1 VP per ogni nazionalità coinvolta in una retata (Ricerca Generale, Tunnel scoperto),
- + 1 VP per ogni POW ucciso (Shot to Kill),
- + 2 VP per ogni fuga Do or Die fallita (per l'uccisione del POW e la squalifica dell'Alleato).

Meccanismo del gioco

- 6.** I giocatori, al proprio turno, lanciano i dadi e muovono le loro pedine (Regole 19-21). Gli Alleati muovono i loro POW per accaparrarsi Escape Equipment (Regole 29 e 30) e Personal Escape Kit (Regole 31-33) essenziali per i loro tentativi di fuga. Possono anche pescare carte Opportunity (Regole 22 e 27). In base all'equipaggiamento raccolto e alle carte Opportunity possedute, ogni Alleato elabora i suoi piani, studia i percorsi di fuga, valuta i momenti opportuni e attua i tentativi di fuga per ogni suo singolo POW.
- 7.** Il Tedesco muove le sue Guardie (Regole 19, 20, 34 (a) e (b)), può pescare carte Security (Regola 28) e cerca di impedire le evasioni dei POW ostacolandoli più che può, arrestandoli e mandando a monte i loro piani di fuga (Regola 34 (c), (d), (e)).
- 8.** Gli Alleati possono cooperare fra di loro, se e quando vogliono, come pure creare false piste, diversioni o bluff per sviare le Guardie e batterle sul tempo e in astuzia.
- 9.** Un'evasione ha certo e definitivo successo quando un POW raggiunge sano e salvo una delle 7 caselle obbiettivo all'esterno del perimetro del Castello che raffigurano un bersaglio giocando contestualmente la propria carta Personal Escape Kit. Non serve ottenere il punteggio esatto coi dadi per raggiungere l'obbiettivo di fuga.

Materiale

- 10. Il Tabellone**, che riproduce la mappa del Castello, resa bidimensionale per porre aree e stanze tutte sullo stesso piano. Vi sono raffigurate tre diverse zone: il *cortile interno* dei POW (grigio) e le stanze (arancione), la zona di *presidio esterno* (beige) e il cortile della Guarnigione (Kommandantur) (beige e verde chiaro), e l'*esterno del Castello* (verde scuro).
- 11. Il diagramma Appel (Roll Call)** che, in base al numero dei partecipanti, stabilisce la posizione dei POW all'inizio della partita e dopo ogni Appello del Tedesco.
- 12. Due dadi**, che verranno sempre usati entrambi dai giocatori ad ogni loro lancio, **30 segnalini** di fuga in atto, in 5 gruppi di colore diverso e **40 dischetti** di legno colorati, in 5 gruppi di colore diverso, che servono sia come Victory Points per il Tedesco, sia come promemoria per la scarcerazione dei POW dai Solitary nel tracciato dei round sul tabellone.
- 13. 40 Pedine colorate** (in 5 gruppi di colore diverso), che rappresentano i prigionieri delle 5 diverse nazionalità presenti:
8 POW americani – **blu**, 8 POW inglesi – **rosso**, 8 POW olandesi – **arancione**, 8 POW francesi – **marrone**, 8 POW polacchi – **verde**. 16 Pedine nere (le Guardie), che costituiscono le risorse militari del Tedesco.
- 14. 5 Mazzi di carte** costituiti da:
5 Carte Personal Escape Kit – 27 Carte Escape Equipment – 47 Carte Opportunity – 16 Carte Security – 5 Carte Do or Die.

Preparazione

- 15.** Sistemate il tabellone su un tavolo sufficientemente spazioso e ponetevi accanto i mazzi Opportunity e Security, coperti e preventivamente mischiati. Dividete per tipo le 27 carte Escape Equipment e ponete i 4 mazzetti scoperti accanto al tabellone. Separate dal mazzo delle carte Opportunity le 6 carte Escape Kit (Part) e formate 2 mazzetti scoperti, uno per tipo. Ogni Alleato riceve una carta Personal Escape Kit con cui inizia il gioco e pesca subito una carta Opportunity: il Tedesco a sua volta pesca subito una carta Security.

16. Ogni Alleato sceglie il colore di una nazione di POW. Il Tedesco può essere impersonato da un giocatore volontario oppure lo si può sorteggiare coi dadi.

17. Piazzate le pedine nere delle Guardie nelle Barracks tedesche e quelle colorate dei POW nell'Area Appello (caselle bianche) del cortile interno nella seguente quantità (per la loro disposizione iniziale si veda il succitato diagramma Appel (Roll Call)):

6 giocatori - Tedesco 16 Guardie – Alleati 4 POW ciascuno

5 giocatori - Tedesco 15 Guardie – Alleati 5 POW ciascuno

4 giocatori - Tedesco 14 Guardie – Alleati 6 POW ciascuno

3 giocatori - Tedesco 12 Guardie – Alleati 7 POW ciascuno

2 giocatori - Tedesco 6 Guardie – Alleato 8 POW

18. Dopo che gli Alleati hanno piazzato i propri POW nell'Area Appello, il Tedesco dispiega le sue Guardie: piazza su una casella nera (posto di guardia) del cortile interno una Guardia per ogni nazione di POW presente, almeno 2 ma non più di 7 nelle caselle nere della zona di presidio esterno le restanti le tiene di riserva nelle Barracks.

Panoramica generale

19. L'Alleato seduto all'immediata sinistra del Tedesco è il primo a giocare: lancia i due dadi e sposta i suoi POW di una casella alla volta contando 1 punto per ciascuna casella: tocca poi agli altri Alleati e infine al Tedesco. Ogni round si conclude alla fine del turno del Tedesco. Guardie e POW possono muoversi in qualsiasi direzione, a seconda dei piani del rispettivo Ufficiale, in base ai punti ottenuti coi dadi e in stretta osservanza del Regolamento.

20. Un doppio ottenuto coi dadi per muovere le pedine o per eseguire le istruzioni di una carta, concede a un Ufficiale (Alleato o Tedesco) la facoltà di tirare ancora una volta i dadi: il punteggio dei due lanci va sommato *prima* di muovere. Un doppio di un Alleato ottenuto col lancio per muovere i POW (non per eseguire le istruzioni di una carta) gli concede inoltre la facoltà di scarcerare da un Solitary uno dei propri POW al costo di 1 punto movimento: il POW rilasciato va mosso nella casella evidenziata accanto al Solitary o, se questa fosse già occupata, in una casella ad essa adiacente (si veda la Regola 37).

21. Si possono spostare quante proprie pedine si desidera dopo aver tirato i dadi: ad esempio, un lancio di dadi da cui risulti un 8 consente all'Ufficiale Alleato, come pure al Tedesco, di muovere una delle sue pedine di 8 caselle, o una pedina di 3 e un'altra di 5 caselle, o anche otto pedine di 1 sola casella, oppure qualsiasi altra combinazione.

22. Il lancio dei dadi, spettante a un giocatore per muovere le sue pedine al proprio turno, il cui punteggio totale sia di **5 o inferiore** – **7** – o **11** punti concede: **a)** a un Alleato la facoltà di pescare una carta Opportunity e **b)** al Tedesco di pescare una carta Security dai rispettivi mazzi. L'Ufficiale muove poi normalmente le sue pedine di **5** (o meno), di **7** o di **11** caselle. Si può pescare una sola carta Opportunity e una sola carta Security per turno.

23. Guardie e POW non possono di norma passare sopra ad altre pedine: devono aggirarle o, nei casi previsti dal Regolamento, spostarle o invertirsi di posizione. Un POW scarcerato dal Solitary esterno che intende rientrare nel cortile interno può far scansare di una casella ogni Guardia che gli ostruisca il rientro. Per entrare, uscire o muoversi negli edifici, nelle stanze e nei passaggi obbligati (corridoi a una sola corsia) i POW possono far scansare di una casella qualsiasi POW (o invertirsi di posizione) purché il POW fatto scansare non sia sloggiato dal

locale in cui si trova. Nei nascondigli con 2 o più caselle, fin che c'è posto, i POW possono sempre entrare, pur se ostruiti internamente da altri POW, così come ne possono sempre uscire conteggiando il primo punto movimento sulla prima casella esterna al nascondiglio. Per altri casi si vedano più avanti le Regole Do or Die, Staff Car e Tunnel (n. 51, 52 e 53).

24. Non è mai obbligatorio utilizzare per intero il punteggio totale ottenuto coi dadi, né per muovere le proprie pedine, né per eseguire le istruzioni dettate da una carta.

25. Nei nascondigli (caselle blu), inaccessibili alle Guardie, i POW non sono passibili di arresto e sono esentati da Appello e Ricerca Generale (si veda la Regola 35).

26. La formula “move directly” consente a di spostare *direttamente* una pedina senza dover ricorrere a lancio dei dadi. Gli spostamenti rapidi dei POW sono subordinati alla spesa dell'equipaggiamento eventualmente richiesto per compiere *direttamente* il percorso scelto.

27. Le carte Opportunity pescate dagli Alleati possono essere giocate (senza alcun limite), scartate o conservate ma ogni Alleato non può mai averne in mano più di **3**; se pesca la quarta deve subito giocarne, scartarne o cederne almeno una (a sua scelta). Le carte Opportunity si possono giocare per lo più al proprio turno (per le eccezioni si veda la Regola 49). Dopo averle giocate o scartate vanno rimesse coperte sotto il mazzo Opportunity.

28. Le carte Security vengono pescate, tenute in mano (fino a un massimo di **3**) e giocate o scartate dal Tedesco al proprio turno (per l'eccezione si veda la Regola 49), proprio come le carte Opportunity degli Alleati, e rimesse poi coperte sotto il mazzo Security.

29. Le Carte Escape Equipment si acquisiscono piazzando due POW in una stanza in cui è raffigurato il simbolo di una determinata attrezzatura; in alternativa si può piazzare un POW in ciascuna delle due stanze raffiguranti il medesimo simbolo. Dopo aver acquisito un equipaggiamento almeno uno dei due POW deve tornare *direttamente* in una qualsiasi casella dell'Area Appello. Se non intendono acquisire subito l'equipaggiamento, i due POW possono trattenersi nelle stanze. Se un tipo di equipaggiamento è esaurito, si dovrà attendere che torni disponibile dopo che un Alleato lo abbia giocato o scartato per confisca. Alcune carte Opportunity consentono di essere scambiate con una determinata attrezzatura (corda, tronchese, pass o chiave): altre carte invece con una attrezzatura a scelta (Bribe a Sentry).

- Carte corda: servono per calarsi da pareti o finestre da una casella contrassegnata da (30) o da (60) piedi e muoversi al costo di 1 punto movimento nella casella adiacente cerchiata di bianco: da 30 piedi basta una carta corda, da 60 piedi ne servono due.

- Carte tronchese: servono per aprire un varco nel filo spinato (linea nera) fra due caselle adiacenti, una nella zona di presidio esterno e l'altra all'esterno del Castello.

- Carte Key/Pass: servono per aprire le porte (caselle Key) e superare i posti di ispezione (caselle Pass): la carta viene richiesta all'Alleato non appena un suo POW acceda alla casella, anche solo per fermarsi e sostare su di essa senza oltrepassarla.

Ogni volta che un POW usa una corda o un tronchese deve piazzare sulla casella interessata un segnalino di fuga in atto: questo consentirà di calarsi con la corda o di sfruttare la breccia nel filo spinato a tutti i POW connazionali nonché alle Guardie inseguatrici. I POW degli altri Alleati, se intendono evadere attraverso lo stesso varco, dovranno a loro volta giocare la carta o le carte Escape Equipment necessarie: il varco si considera accessibile soltanto ai POW dell'ultimo Alleato che vi ha piazzato il segnalino, nonché alle Guardie. Le Guardie possono entrare in qualsiasi stanza dove e finché c'è un segnalino di fuga in atto e possono sfruttare il varco aperto per inseguire i POW: devono infatti seguire il medesimo percorso del

fuggiasco passando attraverso la stessa breccia nel reticolato di filo spinato o usando la stessa corda. Il Tedesco può rimuovere il segnalino, se vuole, non appena ci passa sopra con una sua Guardia: la rimozione del segnalino chiude il varco sia ai connazionali del fuggiasco che alle Guardie. Le Guardie non possono rimanere in una stanza dopo avervi rimosso un segnalino: non potendo proseguire l'inseguimento devono subito rientrare al Commander's Office al costo di *zero* punti movimento. Le Guardie possono ostruire ai POW un passaggio obbligato nella zona grigia alla fine del turno del Tedesco solo se vi è in corso un tentativo di fuga, esaurito il quale, con qualsiasi esito, tali Guardie devono rientrare direttamente al Commander's Office a costo *zero* punti movimento. I segnalini di fuga in atto vanno rimossi non appena i tentativi di evasione attraverso quei varchi si siano esauriti con qualsiasi esito.

30. Ogni carta *Escape Equipment* ottenuta è in dotazione dell'Alleato, che potrà utilizzarla per uno qualsiasi dei suoi POW, non solo per i due che l'hanno conseguita. Acquisito un qualsiasi equipaggiamento, tutti i POW dell'Alleato diventano passibili di arresto.

31. Un Alleato deve possedere una carta *Personal Escape Kit* per giocarla quando uno dei suoi POW raggiunge una casella obiettivo: l'esibizione di questa carta è una condizione essenziale per il successo della fuga. Ogni Alleato inizia il gioco con una carta *Personal Escape Kit* e non può mai averne in mano più di una: solo dopo una fuga riuscita potrà accaparrarsene una nuova in uno dei modi descritti dalla Regola 32. Il Kit di fuga comprende abiti civili, cibo, bussola, documenti falsi, mappe e denaro. Documenti falsi, mappe e denaro sono stati accorpatisi in un unico elemento, per un totale di 4 elementi da raccogliere.

32. La seconda carta *Personal Civilian Escape Kit* può essere conseguita da un Alleato solo dopo che abbia giocato quella ricevuta in dotazione all'inizio, dopo una fuga riuscita. Dopo la prima fuga riuscita un Alleato riceve in premio una delle 6 carte *Escape Kit Part*, a sua scelta. Per conseguire una nuova carta *Personal Civilian Escape Kit* due sono le modalità:

A) L'Alleato che (dopo la fuga del suo primo POW) *ha già in mano* una carta *Opportunity Escape Kit Part* si aggiudica automaticamente in premio i 2 simboli mancanti e, giocando la carta *Opportunity Escape Kit Part* già in suo possesso, la può contestualmente rimpiazzare con una nuova carta *Personal Civilian Escape Kit*.

B) L'Alleato che (dopo la fuga del suo primo POW) *non ha in mano* una carta *Opportunity Escape Kit Part* ne ottiene una in premio, a sua scelta, con i suoi due simboli raffigurati: potrà conseguire la seconda carta *Personal Civilian Escape Kit* solo portando due POW nelle due stanze con i due simboli mancanti.

La carta *Escape Kit Part* conta sia come carta *Opportunity* nella mano dell'Alleato, che non può mai averne in mano più di tre, sia come carta *Kit*, che non può essere scambiata o ceduta, né l'Alleato può averne in mano più di una e deve tenerla opportunamente distinta e separata dalle altre sue carte *Opportunity*. Una volta giocata o scartata, va riposta in fondo al mazzo *Opportunity*. Fino a quando l'Alleato non dichiara di voler rivendicare la carta *Escape Kit Part*, i 2 POW possono restare nelle due stanze: non appena la carta sia rivendicata, almeno uno dei 2 POW deve rientrare nell'Area Appello.

33. La carta *Personal Civilian Escape Kit*, assegnata in partenza o conseguita in seguito, è di esclusiva proprietà dell'Alleato, che non può mai averne in mano più di una: non può essere ceduta ad altri Alleati e nemmeno può essere confiscata dal Tedesco.

Svolgimento del gioco

Guardie

34. Al suo turno il Tedesco tira i dadi e muove una o più Guardie di una casella per volta, proprio come gli Alleati. Il Tedesco può:

a) Mettere in gioco altre Guardie sulle caselle nere (posti di guardia) non già occupate prendendole dalle Barracks: il movimento dalle Barracks a un posto di guardia conta 1 punto movimento. Il Tedesco può mettere in gioco tutte le Guardie che vuole fino al punteggio totale dei dadi. In una situazione critica può anche far accorrere tutte le sue riserve (Riot Squad). Le nuove Guardie vanno dispiegate tutte *prima* di eseguire un qualsiasi arresto (si veda sotto (c), (d) ed (e)). Le Guardie di rientro al Commander's Office dopo un arresto, o fatte rientrare volutamente, non possono essere rimesse in gioco nel turno in corso ma solo trasferite nelle Barracks alla fine del turno di gioco del Tedesco.

b) Far rientrare alcune Guardie al Commander's Office contando 1 punto movimento da un qualsiasi posto di guardia; le Guardie rientranti non possono essere richiamate in servizio nel medesimo turno ma solo trasferite nelle Barracks alla fine del turno di gioco del Tedesco.

c) Arrestare un POW in una qualsiasi casella grigia del cortile interno, muovendo una sua Guardia nella stessa casella del POW (senza obbligo di usare il punteggio totale dei dadi) e assicurandosi che il rispettivo Alleato possieda almeno una carta Escape Equipment, altrimenti il POW (nella zona grigia) non è passibile di arresto: l'arresto nel cortile interno non comporta mai alcuna confisca. Il POW viene spedito subito in uno dei due Solitary interni e la Guardia rientra immediatamente al Commander's Office.

d) Arrestare un POW nella zona di presidio esterno o all'esterno del Castello, sempre muovendo una Guardia nella casella del POW, indipendentemente dal fatto che l'Alleato abbia o meno una o più carte Escape Equipment; il POW va nel Solitary esterno e la Guardia rientra al Commander's Office come al punto *c*. L'Alleato subisce una confisca: deve cioè scartare una carta Escape Equipment a sua scelta, purché ne abbia (altrimenti non subisce alcuna confisca), e la ripone scoperta nel rispettivo mazzetto.

e) Arrestare due o più POW con due o più Guardie: una singola Guardia può eseguire un solo arresto ad ogni turno del Tedesco, dopo di che rientra subito al Commander's Office.

f) Arrestare su istruzioni della Carta "Search" all'interno della relativa stanza i soli POW per i quali gli Alleati abbiano equipaggiamento: se ne hanno, viene confiscata una carta Escape Equipment per ogni POW arrestato. In questo caso l'arresto non comporta l'ingresso di Guardie nella stanza e nessuna Guardia deve rientrare al Commander's Office.

I POW arrestati nel cortile interno sono rinchiusi in uno dei 2 Solitary interni, mentre quelli arrestati nella zona di presidio esterno o all'esterno del Castello sono rinchiusi in quello esterno: se le celle interne sono al completo, i POW vanno in quelle esterne e viceversa.

Prigionieri di guerra

35. I POW non sono passibili di arresto nell'Area Appello e nei nascondigli (zone inaccessibili alle Guardie, salvo la casella blu col (30) se c'è un segnalino di fuga).

36. I POW possono terminare la loro mossa sulle caselle nere dei posti di guardia ma su queste caselle sono *sempre* passibili di arresto (nelle modalità descritte dalla Regola 34, (c) e (d)) perché, così facendo, danneggiano il Tedesco impedendo alle Guardie la comunicazione diretta fra il posto di guardia occupato e le Barracks.

37. Un doppio ottenuto ai dadi da un Alleato nei lanci per muovere i POW (non per eseguire le istruzioni di una carta) gli consente di liberare da un Solitary un proprio POW al costo di 1 punto movimento. Il POW scarcerato va mosso nella casella evidenziata accanto al Solitary: se la casella è occupata, il POW va in una casella adiacente. Sono 5 poi le carte Opportunity che scarcerano da un Solitary un proprio POW al costo di *zero* punti movimento. I POW possono uscire dai Solitary *solo* grazie a un doppio ottenuto dal suo Alleato al lancio per muovere i POW o giocando al proprio turno l'appropriata carta Opportunity.

38. I POW che si trovano nei Solitary, nei nascondigli, nei Tunnel o all'esterno del Castello sono esentati dall'Appello e dall'eventuale Ricerca Generale quando il Tedesco gioca (prima di tirare i dadi) la carta Appel (Roll Call).

39. Quando è rilasciato dal Solitary esterno e intende rientrare nel cortile interno, un POW può oltrepassare la casella Pass o la casella Key senza dover giocare una carta Pass o una carta Key e può far scansare di una casella ogni Guardia che blocchi il suo rientro. Fin che non tenta la fuga puntando verso l'esterno, il POW non è passibile di arresto solo se il suo Ufficiale non ha carte Escape Equipment. Se un POW scarcerato dal Solitary esterno viene arrestato mentre staziona in zona o mentre rientra nel cortile interno, va rinchiuso (senza confisca) in un Solitary interno: se invece tenta la fuga è sempre passibile di arresto e, se viene arrestato, va rinchiuso (con confisca) nel Solitary esterno.

40. Un POW nella zona di presidio esterno o all'esterno del Castello potrebbe anche cambiare piano e decidere di rientrare: in tal caso deve possedere e giocare di nuovo la carta o le carte Escape Equipment necessarie per effettuare il percorso a ritroso.

41. Per sostare su una casella Key o Pass o oltrepassarla, un POW deve giocare la relativa carta (Key o Pass). Una Guardia non può mai terminare la sua mossa occupando caselle Key o Pass ma può sempre oltrepassarle liberamente.

42. Un POW non può mai terminare la sua mossa su una casella gialla, illuminata dai riflettori: o attraversa tutta la zona gialla oppure si deve fermare prima di entrarci.

43. Un Alleato può forzare al proprio turno l'arresto di un suo POW muovendolo in una casella occupata da una Guardia: si applica normalmente la Regola 34 (c) e (d): il POW va subito nel Solitary appropriato e la Guardia rientra immediatamente al Commander's Office.

Le Guardie

44. Le Guardie non possono entrare nelle stanze ed arrestare i POW salvo quando vi è in atto un tentativo di fuga da un Tunnel (giocando la carta "Tunnel Detected") o con corde (fin che c'è il segnalino di fuga in atto). I POW nelle stanze possono inoltre essere arrestati quando il Tedesco gioca la carta "Search" o esegue una Ricerca Generale dopo aver giocato la carta Appel (Roll Call): i POW che aderiscono all'Appello tornano nella posizione stabilita dal diagramma Appel (Roll Call). Solo dopo aver giocato la carta Appel (Roll Call) il Tedesco può lanciare i dadi, o per muovere le sue Guardie o per dar corso a una Ricerca Generale; nel secondo caso tira i dadi senza muovere le Guardie: tutti i POW che non si sono presentati all'Appello (salvo quelli nei Solitary, nei Tunnel, nei nascondigli e all'esterno del Castello) che si trovano nel raggio d'azione di una qualsiasi Guardia vengono automaticamente arrestati. Il raggio d'azione è pari al totale del punteggio dei dadi (rilanciati in caso di doppio). Si confisca un equipaggiamento solo ai POW arrestati nella zona di presidio

esterno. Tutte le Guardie non si muovono dai loro posti e non rientrano al Commander's Office in caso di arresti: terminata la Ricerca Generale il turno del Tedesco si conclude.

45. Alla fine del turno del Tedesco, le Guardie non possono mai essere disposte in modo tale da ostruire completamente l'accesso agli edifici, alle stanze e ai nascondigli: le Guardie possono ostacolare ma non impedire ai POW la libera circolazione nell'intera zona grigia del cortile interno, ivi compresi i passaggi obbligati a una sola corsia, e non possono inoltre terminare la loro mossa sulle caselle Key e Pass.

46. Quando le Guardie inseguono i POW in fuga con corde o attraverso i reticolati, devono seguirne il medesimo percorso (da indicare col segnalino di fuga in atto), calandosi cioè dalla stessa finestra o passando attraverso la stessa breccia. Le Guardie inseguatrici che si trovano nelle stanze, nei passaggi obbligati o all'esterno del Castello devono tornare subito al Commander's Office a costo *zero* punti movimento **a)** dopo una fuga riuscita o fallita, oppure **b)** dopo uno Shot to Kill (centrato o mancato). Le Guardie che catturano i fuggiaschi all'esterno del Castello osservano la Regola 34 (d) e rientrano subito al Commander's Office.

Le carte

47. Le carte Opportunity e Security pescate si possono giocare o scartare senza limiti (una sola, oppure due o anche tutte) soltanto durante il proprio turno (per le eccezioni si veda la Regola 49), prima o dopo il lancio dei dadi (fa eccezione la carta Appel (Roll Call) che è l'unica che il Tedesco deve giocare prima di tirare i dadi). Una volta giocate o scartate, queste carte vanno riposte coperte sotto il rispettivo mazzo e non possono quindi essere conservate in mano per un uso ripetuto. Le carte Escape Equipment giocate o confiscate vanno invece rimesse scoperte nel rispettivo mazzetto.

48. Gli Alleati sono liberi di scambiare, barattare e anche cedere a titolo gratuito carte Escape Equipment e Opportunity, in qualsiasi combinazione e in qualsiasi momento, anche al di fuori del proprio turno, ma mai durante il turno di gioco del Tedesco.

49. Le seguenti carte vanno obbligatoriamente giocate al di fuori del proprio turno: "Arrest Key/Pass Holder" – "Advance Warning of Appel or Search" – "Talisman" – "Hideaway", essendo reazioni a particolari azioni di un Ufficiale, Tedesco o Alleato, mentre le carte "Exchange with (...)" possono essere giocate in qualsiasi momento.

50. Di una stessa carta Escape Equipment possono beneficiare anche due o più dei propri POW nel turno in cui viene giocata, purché il punteggio dei dadi consenta legittimamente di muoverli entrambi e si osservi la Regola 23. Ad esempio, due POW connazionali possono oltrepassare nel medesimo turno lo stesso posto di ispezione usando una sola carta Pass.

51. Carte Do or Die: se ha la carta Personal Escape Kit, un Alleato al proprio turno può tentare (una sola volta in partita) di far fuggire un suo POW pescando una carta dal mazzetto coperto delle 5 carte Do or Die: una volta pescata, l'Alleato è obbligato a giocarla. La carta specifica di quanti lanci (3-4-5-6-7) dispone il POW designato per il suo tentativo. Ognuno dei singoli lanci può essere ripetuto (una sola volta) in caso di doppio (Regola 20). Partendo da una qualsiasi casella del cortile interno, stanze comprese (Solitary esclusi), e senza dover spendere alcun tipo di equipaggiamento, il POW può tentare di evadere attraversando il cortile e gli edifici della Guarnigione tedesca, per poi guadare il fossato e raggiungere la più vicina casella obiettivo. Non può servirsi dei Tunnel e oltrepassa ogni Guardia o POW sul

suo percorso. Se il tentativo fallisce, il POW è ucciso: il suo Alleato è squalificato e tutti i suoi POW sono rimossi dal gioco, mentre le sue carte vengono scartate nei rispettivi mazzi. Non si pesca una carta Opportunity in caso di **5 o meno – 7 – o 11** e nemmeno si liberano dai Solitary i propri POW in caso di doppi. La carta Do or Die utilizzata viene rimossa dal gioco.

52. Carta Staff Car: un POW può usare la Staff Car solo se gioca al suo turno la rispettiva carta Opportunity e raggiunge (se non l'ha già fatto) l'automobile col necessario punteggio dei dadi ed eventualmente con l'Escape Equipment richiesto. L'Alleato lancerà quindi i dadi sei volte ed ogni singolo lancio può essere ripetuto (una sola volta) in caso di doppio (Regola 20); ai sei lanci per fuggire con la Staff Car non si può aggiungere il residuo dei punti ottenuti per raggiungerla. Guardie e POW sul tragitto della Staff Car devono scansarsi di una casella: non è richiesto il Pass al cancello. Non si pesca una carta Opportunity in caso di **5 o meno – 7 – o 11** e nemmeno si liberano dai Solitary i propri POW in caso di doppi.

53. Carte Tunnel: un Alleato può aprire e accedere con almeno due dei suoi POW a un Tunnel quando ha e gioca una delle tre carte Opportunity appropriate, che va tenuta in evidenza e rimessa in fondo al mazzo solo dopo che il Tunnel è stato scoperto, è crollato o ha comunque esaurito la sua funzione. Possono poi accedervi anche i POW di altre nazionalità. Si accede al Tunnel soltanto dalla prima casella del suo percorso e non se ne può uscire se non da una delle due estremità. Almeno due POW devono sempre trovarsi nel Tunnel perché non crolli: se alla fine del turno di un qualsiasi giocatore dovesse rimanervi un solo POW, il Tunnel crolla e potrà essere ripristinato soltanto quando capiterà di rigiocare la relativa carta Opportunity: l'unico POW rimasto nel Tunnel va nel Solitary interno senza subire alcuna confisca. I POW nei Tunnel sono esentati dall'Appello e dalla Ricerca Generale. Le Guardie possono entrare nella stanza del Tunnel per inseguire e arrestare i fuggiaschi, o chiunque altro vi trovino, solo se il Tedesco ha e gioca al proprio turno la carta Security "Tunnel Detected", da tenere poi in evidenza (insieme alla carta Opportunity che lo ha aperto) finché il Tunnel è operativo. Una volta scoperto, le Guardie possono accedere al Tunnel in un punto qualsiasi, come se le sue caselle fossero tutte di superficie. Inoltre, una volta scoperto e non appena il Tedesco riesca ad occupare due caselle qualsiasi del Tunnel con due Guardie simultaneamente, tutti i POW al suo interno vengono arrestati, le due Guardie rientrano al Commander's Office, il Tunnel crolla e rimarrà inaccessibile e inutilizzabile fino a quando capiterà di giocare ancora la relativa carta Opportunity. I POW arrestati nel Tunnel vengono rinchiusi nel Solitary interno e non viene loro confiscato alcun equipaggiamento. Guardie e POW (che si trovano fuori dal Tunnel) possono transitare in superficie sulle caselle marroni dei Tunnel, anche se occupate da pedine al loro interno (unica eccezione alla Regola 23) ma non possono mai terminare la loro mossa (in superficie) su una qualsiasi casella marrone, libera o occupata che sia (si veda per analogia la Regola n.42 relativa alle caselle illuminate).

54. Carte "Diversion" e "Inspection by German High Command": dopo aver giocato al suo turno una di queste carte Opportunity, è lo stesso Alleato che, in base alla sua convenienza, sceglie a quale Guardia o a quali 2 Guardie imporre il rientro al Commander's Office.

55. L'Ufficiale di Sicurezza Tedesco, per ovvie ragioni, è responsabile del Castello e della disciplina al suo interno ed è a lui che spetta il compito di dirimere ogni controversia regolamentare: se nel corso del gioco scopre una qualsiasi violazione alle Regole può arrestare e rinchiodare il POW o i POW colpevoli nei Solitary.

Carte

Opportunity

Move Fast: al proprio turno un Alleato può portare un suo POW direttamente in una qualsiasi casella della stanza indicata dalla carta, senza usare il punteggio dei dadi: non può muovere i POW reclusi nei Solitary, salvo se scarcerati (anche nel turno in corso) con un doppio o con la carta Opportunity appropriata. Se per raggiungere la stanza dal punto in cui si trova è richiesto al POW un certo equipaggiamento, l'Alleato deve giocare la carta o le carte Escape Equipment che il percorso richiede.

Exchange with (...): un Alleato può scambiare (in qualsiasi momento) questa carta con il tipo di equipaggiamento in essa indicato prendendo la corrispondente carta Escape Equipment. Se il tipo di equipaggiamento indicato è esaurito, lo scambio non è possibile ma la carta può essere conservata (in attesa che l'equipaggiamento torni disponibile), come pure scambiata con altri Alleati in qualsiasi momento (tranne durante il turno del Tedesco), ceduta a titolo gratuito o scartata al proprio turno.

Bribe a Sentry: al proprio turno un Alleato può giocare questa carta in cambio di una carta Escape Equipment. Non è possibile scambiare questa carta con un tipo di equipaggiamento che sia al momento esaurito, ma la carta potrà comunque essere conservata in mano dall'Alleato, in attesa che il tipo o i tipi di equipaggiamento desiderati tornino ad essere disponibili, come pure essere scambiata con altri Alleati, ceduta a titolo gratuito o scartata.

Release from Solitary: al proprio turno un Alleato può scarcerare un proprio POW ponendolo nella casella evidenziata accanto al Solitary al costo di *zero* punti movimento: se tale casella è già occupata, il POW va posto in una casella adiacente.

Staff Car: consente all'Alleato, un cui POW abbia raggiunto la Staff Car da una delle due caselle adiacenti, di metterla in moto e di lanciare i dadi sei volte. Ogni singolo lancio può essere ripetuto una volta in caso di doppio (Regola 20). Il residuo dei punti ottenuti per raggiungere la Staff Car non conta. Un solo POW può tentare di evadere con la Staff Car. Guardie e POW sul tragitto della Staff Car devono scansarsi di una casella e non è richiesta la carta Pass al cancello principale. La fuga ha successo se il POW raggiunge la casella obbiettivo: eventuali residui di punteggio non contano per ulteriori azioni. Se fallisce, l'Alleato scarta comunque la carta Staff Car e il suo POW va posto nel Solitary esterno senza tuttavia subire alcuna confisca.

Personal Escape Kit Part: può agevolare un Alleato a conseguire una seconda carta Personal Escape Kit, essenziale per la fuga di un suo secondo POW dopo che una prima fuga riuscita gli ha richiesto l'esibizione della carta Personal Escape Kit in dotazione a inizio partita.

Sabotage: al proprio turno un Alleato può costringere il Tedesco a scartare due carte Security dalla sua mano e a pescarne una nuova: se il Tedesco ha in mano una sola carta Security, la scarta senza pescarne un'altra. Spetta al Tedesco decidere di quali carte Security privarsi.

Diversion: al proprio turno un Alleato può costringere il Tedesco a far rientrare una Guardia al Commander's Office. La scelta della Guardia che si vuol far rientrare in caserma spetta all'Alleato.

Inspection by German High Command: al proprio turno un Alleato può costringere il Tedesco a far rientrare due Guardie al Commander's Office. La scelta delle due Guardie che si vogliono far rientrare spetta all'Alleato.

Tunnel: giocando questa carta al proprio turno e portando contestualmente due POW all'interno del Tunnel situato nella stanza indicata dalla carta, un Alleato può aprire un Tunnel per tentarvi la fuga. Una volta aperto il Tunnel è accessibile anche ai POW di altre nazionalità e resta operativo finché ci siano al suo interno almeno due POW. Fino a che non è scoperto, i POW all'interno del Tunnel non sono passibili di arresto e sono inoltre esentati da Appello, Ricerca e Ricerca Generale. Il Tunnel è accessibile solo dalla sua casella iniziale e se ne può uscire soltanto da una delle due estremità. Se il Tunnel viene scoperto dal Tedesco con la carta Tunnel Detected, le Guardie possono accedervi in qualsiasi casella, libera o occupata, lungo il suo percorso.

Hideaway: un Alleato (al di fuori del proprio turno di gioco) può evitare la confisca di un equipaggiamento a seguito di un arresto, di una Ricerca o di una Ricerca Generale durante il turno del Tedesco. Non serve giocare questa carta se le circostanze dell'arresto non prevedono alcuna confisca di equipaggiamento.

Talisman: un Alleato (al di fuori del proprio turno di gioco) può giocarla in risposta immediata alla carta Shot to Kill del Tedesco e *prima* che il Tedesco lanci i dadi per sparare contro un suo POW: la carta ha l'effetto di impedire il raddoppio del punteggio totale ottenuto dal Tedesco per effettuare lo Shot to Kill.

Advance Warning of Appel or Search: un Alleato (al di fuori del proprio turno di gioco) può giocarla in replica a una carta Appel (Roll Call) o a una carta Search del Tedesco: consente all'Alleato di sottrarsi all'Appello o a una Ricerca portando direttamente uno, alcuni o tutti i propri POW *coinvolti* dall'iniziativa del Tedesco in un qualsiasi nascondiglio. Se serve dell'equipaggiamento per raggiungere un particolare nascondiglio, l'Alleato deve possedere e giocare per ciascun POW la carta o le carte Escape Equipment necessarie per poter compiere il tragitto.

Security

Appel (Roll Call): al suo turno il Tedesco, prima di lanciare i dadi, può radunare i POW nell'Area Appello. Ogni singolo Alleato decide quali e quanti dei suoi POW debbano rientrare nell'Area Appello: i POW rientranti o già presenti nell'Area Appello vengono riposizionati come previsto dal diagramma Appel (Roll Call) per l'inizio della partita. Sono esentati dall'Appello i POW nei Tunnel, nei Solitary, nei nascondigli e all'esterno del Castello. Solo dopo aver giocato la carta Appel (Roll Call) il Tedesco può lanciare i dadi dichiarando se lo fa per muovere normalmente le sue Guardie oppure per dar corso a una Ricerca Generale. Anche dalla Ricerca Generale sono esentati i POW nei Tunnel, nei nascondigli e all'esterno del Castello. Se il Tedesco dà corso a una Ricerca Generale, ogni POW (non esentato) che non si presenti all'Appello e che si trovi nel raggio d'azione determinato dal lancio dei dadi (ripetuto in caso di uno o due doppi) viene arrestato. Due o più POW possono essere arrestati anche se rientrano nel raggio d'azione di una singola Guardia. Viene confiscato un Escape Equipment solo ai POW che si trovano nel presidio esterno. Nessuna Guardia rientra al Commander's Office in caso di uno o più arresti: eseguita la Ricerca Generale si conclude il turno del Tedesco, che non può più intraprendere altre azioni.

Search the (...): al suo turno il Tedesco può perquisire la stanza indicata dalla carta senza dover impiegare Guardie. Solo i POW per i quali i rispettivi Alleati hanno Escape Equipment vengono arrestati se sorpresi nella stanza indicata dalla carta giocata. A ogni POW arrestato e rinchiuso in un Solitary interno si confisca una carta Escape Equipment. Nessuna Guardia rientra al Commander's Office in caso di uno o più arresti: il Tedesco può rimuovere ogni segnalino di fuga in atto in quella stanza e tirare i dadi per eseguire altre azioni con le sue Guardie prima o dopo aver giocato la carta Search the (...).

Tunnel Detected: consente al Tedesco, al suo turno, di individuare un Tunnel precedentemente aperto e ancora operativo: se sono aperti contemporaneamente 2 o 3 Tunnel il Tedesco deve subito dichiarare su quale intenda intervenire. Le caselle di un Tunnel scoperto dal Tedesco si considerano per lui come normali caselle di superficie. Le Guardie possono entrare nella stanza del Tunnel scoperto e accedervi da lì, come pure accedervi dall'esterno. Non appena due Guardie riescano a piazzarsi simultaneamente in due qualsiasi caselle del Tunnel, libere o occupate, il Tunnel crolla e i tutti i POW al suo interno vengono arrestati (senza confisca), mentre le due Guardie tornano al Commander's Office a costo *zero* punti movimento.

Shot to Kill: consente al Tedesco di sparare al proprio turno a un POW che è in fuga *all'esterno del Castello*. Il Tedesco designa la Guardia con cui intende sparare e il POW che intende colpire, lancia i dadi (non pesca una carta Security in caso di **5 o meno – 7 – 11**) e raddoppia il punteggio totale. Se il suo primo tiro è un doppio, il Tedesco può tirare ancora una volta i dadi (Regola 20). Il raddoppio del punteggio totale può essere scongiurato solo se viene giocata la carta Talisman in risposta alla carta Shot to Kill. Se il punteggio ottenuto coi dadi, raddoppiato ed eventualmente rafforzato dal rilancio dei dadi dopo un doppio, come pure eventualmente mitigato dalla carta Talisman, copre la distanza in caselle fra la Guardia che spara e il POW in fuga, quest'ultimo viene ucciso e rimosso dal gioco. Dopo aver sparato, qualsiasi sia stato l'esito dello Shot to Kill, la Guardia rientra subito al Commander's Office a costo *zero* punti movimento. Il lancio dei dadi per sparare è indipendente dal normale lancio per muovere le Guardie, che il Tedesco può effettuare prima o dopo lo Shot to Kill.

Arrest Pass Holder: il Tedesco (al di fuori del suo turno di gioco), può arrestare immediatamente un POW non appena il suo Alleato giochi un pass per oltrepassare un posto di ispezione. Al POW arrestato viene confiscata la sola carta pass giocata.

Arrest Key Holder: Il Tedesco (al di fuori del suo turno di gioco), può arrestare immediatamente un POW non appena il suo Alleato giochi una chiave per aprire una porta. Al POW arrestato viene confiscata la sola carta chiave giocata.