

ESCAPE FROM

**Colditz**



**REGOLAMENTO**

**(Ampliato Riveduto e Corretto)**



# 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 dura realtà.
- 2.** Una ricca letteratura storica sull'argomento non potrà che stimolarvi ed aiutarvi a ricreare la cupa atmosfera del 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 (POW) di una delle 5 nazioni presenti. Ogni Alleato tenta di far evadere più POW della propria nazionalità rispetto agli altri Alleati, compagni di prigionia: all'opposto, il Tedesco ha l'obiettivo di impedire o comunque di limitare le evasioni.
- 5.** Simulando le reali condizioni di vita a Colditz, anche nel gioco è praticamente impossibile impedire che alcune evasioni abbiano buon esito. In una partita classica a sei giocatori, i POW dovranno impiegare una dozzina circa di round per raccogliere l'equipaggiamento necessario e organizzare così i primi tentativi di fuga, dopo di che ne seguiranno altri con molta più frequenza. Sugeriamo ai principianti 50 round e agli esperti 30/40 round per partita: spetta al Tedesco conteggiare i round su un foglio a parte. L'Alleato che nei round prestabiliti riesce a far evadere per primo due dei suoi POW vince, altrimenti la spunta il Tedesco: se nel medesimo round evade il secondo POW di due nazionalità diverse, i due Alleati si spartiscono la vittoria. Per round si intende un giro completo di turni, dall'Alleato a sinistra del Tedesco fino al completamento del turno di gioco del Tedesco: per turno si intende invece la fase in cui un singolo Ufficiale esegue le sue mosse e le sue azioni. Fatta un po' di pratica, sarà possibile concordare anche un numero inferiore di round, come pure differenti condizioni di vittoria, in base al numero dei giocatori e/o al tempo disponibile, purché ci si accordi sempre prima di iniziare la partita: ci si può ad esempio accordare su un determinato numero di evasioni riuscite, purché sia almeno pari al numero degli Ufficiali di fuga partecipanti al gioco, quale condizione di vittoria da spartire fra tutti loro, indipendentemente dalla nazionalità di appartenenza dei prigionieri evasi.

# Meccanismo Del Gioco

**6.** I giocatori, al proprio turno, lanciano i dadi e muovono le loro pedine (Regole 19-21). Gli Alleati muovono le loro pedine (POW = prisoners of war) per accaparrarsi Escape Equipment (Regole 29 e 30) e Personal Escape Kit (Regole 31-33) essenziali per attuare i loro tentativi di fuga. Possono anche avere occasione di pescare carte Opportunity (Regole 22 e 27). In base al tipo di equipaggiamento raccolto e alle carte Opportunity possedute, ciascun Alleato elabora i piani, studia i percorsi di fuga, valuta i momenti più o meno opportuni e attua i tentativi di evasione per i suoi 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 sventando inesorabilmente i piani di fuga (Regola 34 (c), (d), (e)).

**8.** Gli Alleati possono cooperare fra 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 caselle obiettivo situate all'esterno del perimetro del Castello esibendo e giocando una carta Personal Escape Kit. Non serve ottenere il punteggio esatto coi dadi per raggiungere gli obiettivi di fuga, cioè le caselle che raffigurano un bersaglio.

## Materiale

**10.** Il Tabellone, che riproduce la mappa del Castello di Colditz, resa bidimensionale al fine di porre tutte le stanze sul medesimo piano. La mappa raffigura tre diverse zone: il cortile interno dei prigionieri (grigio), il cortile di presidio esterno (beige e verde chiaro), noto come Kommandantur, e l'esterno del Castello (verde scuro).

**11.** Il diagramma Appel (Roll Call) che, in base al numero dei partecipanti, stabilisce la posizione di partenza dei POW all'inizio della partita e dopo ogni Appello.

**12.** Due dadi, che si usano sempre entrambi ad ogni lancio.

**13.** 40 Pedine colorate (i POW, in 5 gruppi di colore diverso), che rappresentano i prigionieri di 5 diverse nazionalità rinchiusi a Colditz: 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 forze del Tedesco.

**14.** 5 Mazzi di carte costituiti da:

5 Carte Personal Civilian Escape Kit - 27 Carte Escape Equipment - 45 Carte Opportunity - 14 Carte Security - 5 Carte Do or Die (facoltative).

# 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 carte Escape Equipment e ponete i 4 mazzetti scoperti accanto al tabellone. Ogni Alleato riceve una carta Personal Escape Kit con cui inizia il gioco (supponendo che i prigionieri si siano già dati da fare parecchio prima dell'inizio della partita) e pesca subito una carta Opportunity: il Tedesco a sua volta pesca subito una carta Security.

**16.** Gli Alleati scelgono ciascuno 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 i POW colorati nell'area Appel 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.** Non appena gli Alleati hanno piazzato i loro POW nell'area Appel per l'iniziale Appello Generale, il Tedesco dispiega le sue Guardie: piazza una Guardia su una casella nera (posto di guardia) del cortile interno per ogni nazione di POW presente: almeno 2 ma non più di 7 le può piazzare nelle caselle nere del cortile esterno del Castello. Le restanti Guardie le tiene di riserva nelle Barracks. Il Tedesco avrà cura di usare un'ala delle Barracks per le Guardie che vi rientrano nel corso di un round, tenendole distinte dalle Guardie di riserva, cioè da quelle già pronte per essere dislocate nel Castello al suo turno: alla fine del proprio turno il Tedesco sposterà le Guardie rientrate in caserma nel corso del round nell'altra ala destinata alle riserve.

## Panoramica Generale

**19.** L'Alleato seduto all'immediata sinistra del Tedesco gioca per primo: lancia i due dadi e sposta i suoi POW di una casella alla volta in qualsiasi direzione, contando 1 punto movimento per ogni casella: tocca poi agli altri Alleati in senso orario e infine al Tedesco. Ogni round, il cui conteggio spetta al Tedesco, si conclude alla fine del turno di gioco del Tedesco stesso. Guardie e POW possono muoversi ovunque, a seconda dei piani del rispettivo Ufficiale, in base al punteggio dei dadi e a quanto prescrivono le Regole del gioco: questo continuo viavai anima e vivifica il Castello.

**20.** Un numero 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, non

l'obbligo, di tirare ancora i dadi fino a un massimo di tre lanci per turno: il punteggio ottenuto dai due o tre lanci va sommato subito, prima di eseguire la mossa. Per ogni doppio ottenuto da un Alleato è prevista la scarcerazione da un Solitary di un POW a sua scelta, proprio o anche altrui: il POW liberato va posizionato subito nella casella a fianco del Solitary indicata da una freccia o (se già occupata) in una casella ad essa adiacente (Solitary esterno) o nell'area Appel (Solitary interni): 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 o a quello 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: non è obbligatorio sfruttare per intero il punteggio ottenuto coi dadi.

**22.** Un lancio di dadi, sia per muovere le pedine che per eseguire le istruzioni di una carta (eccezione: Regola *facoltativa* 51), il cui punteggio totale sia 6 o inferiore a 6 dà diritto a un Alleato di pescare una carta Opportunity e al Tedesco di pescare una carta Security dai rispettivi mazzi. L'Ufficiale muove poi normalmente le sue pedine di 6 (o meno) caselle. Si può pescare una sola carta Opportunity o Security ad ogni turno, anche in caso di doppi consecutivi il cui risultato sia ripetutamente di 6 o inferiore.

**23.** POW e Guardie non possono oltrepassare altre pedine: devono aggirarle o, nei casi previsti dal Regolamento, possono spostarle. Un POW appena scarcerato dal Solitary esterno che va verso il cortile interno può far scansare di una casella ogni Guardia che gli ostruisca il rientro. Per entrare, uscire o muoversi nelle stanze, i POW possono far scansare di una casella i POW altrui se ostruiscono l'ingresso, l'uscita o il movimento all'interno. Nell'area Appel, riservata ai POW, si calcola 1 solo punto movimento da una casella bianca a una qualsiasi altra casella bianca, se il percorso di un POW non è ostruito. Nelle Aree Sicure con due o più caselle blu, fin che c'è posto, i POW possono entrare, pur se ostruiti da altri POW al suo interno, così come ne possono uscire, indipendentemente dalla posizione occupata, conteggiando sempre il primo punto movimento sulla prima casella esterna all'Area Sicura stessa. Per altri casi si vedano le Regole Do or Die (*facoltative*), Staff Car e (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.** Nelle Aree Sicure (caselle blu), inaccessibili alle Guardie (salvo inseguimento), i POW non sono passibili di arresto e sono esentati da Appello e Ricerca Generale.

**26.** L'espressione "move directly" consente a un POW (non recluso) di eseguire uno spostamento rapido in una qualsiasi casella della stanza indicata dalla relativa carta Opportunity senza dover utilizzare il punteggio ottenuto coi dadi. Se per raggiungere la stanza dal punto in cui si trova è richiesto al POW un certo equipaggiamento (corda, pass, chiave o tronchese), l'Alleato deve giocare la carta o le carte Escape Equipment necessarie per compiere il tragitto (per l'eccezione si veda la Regola 39).

**27.** Le carte Opportunity pescate dagli Alleati nel corso della partita possono essere giocate (senza limite di numero), scartate o tenute in mano: ogni Alleato non può mai avere in mano più di 5 carte Opportunity; se ne pesca una sesta deve subito giocare, cederne o scartarne almeno una (a sua scelta). Le carte Opportunity possono essere giocate soltanto al proprio turno (per le eccezioni si veda la Regola 49). Dopo averle giocate o scartate vanno rimesse coperte al di sotto del mazzo Opportunity.

**28.** Le carte Security vengono pescate, tenute in mano fino a un massimo di 5 e giocate o scartate dal Tedesco al proprio turno (per le eccezioni si veda la Regola 49), come le carte Opportunity degli Alleati, e rimesse poi coperte sotto il mazzo Security.

**29.** Le Carte Escape Equipment si piazzano scoperte e separate per tipo a fianco del tabellone: 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 ognuna delle due stanze raffiguranti il medesimo simbolo. Dopo aver così acquisito l'equipaggiamento, almeno uno dei due POW usati deve tornare direttamente (senza tirare i dadi) in una qualsiasi casella libera dell'area Appel. Se invece non intendono acquisire subito l'attrezzatura, i due POW possono trattenersi nelle stanze. Se un tipo di equipaggiamento è al momento esaurito si dovrà attendere che torni disponibile dopo che un Alleato abbia giocato o scartato carte di quel tipo. L'equipaggiamento si può conseguire anche giocando al proprio turno le carte Opportunity che consentono lo scambio con una determinata attrezzatura: corda, tronchese, pass o chiave.

- 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 nel cortile 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 posizionare sulla casella interessata ((30) - (60) - o accanto al filo spinato) 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, devono a loro volta giocare la carta o le carte Escape Equipment necessarie: il varco è accessibile soltanto all'ultimo Alleato che vi ha posto 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 per inseguire i POW: devono infatti seguire il medesimo percorso del fuggiasco passando attraverso la stessa breccia nel 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 ai connazionali del fuggiasco nonché ad altre

Guardie. Le Guardie non possono rimanere in una stanza dopo avervi rimosso un segnalino: se per loro non è più possibile proseguire l'inseguimento devono rientrare direttamente nelle Barracks a costo zero punti movimento. Le Guardie possono ostruire un passaggio obbligato nella zona grigia alla fine del turno del Tedesco solo se sono all'inseguimento di un fuggiasco: non appena il tentativo di fuga si conclude, con qualsiasi esito, tali Guardie devono rientrare subito nelle Barracks a costo zero punti movimento. Il segnalino di fuga in atto dev'essere rimosso non appena il tentativo di evasione attraverso quel varco si sia esaurito con qualsiasi esito.

**30.** Ogni carta Escape Equipment ottenuta va nella 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, anche nel cortile interno, a prescindere da chi di loro l'abbia ottenuto.

**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 previsti dalla Regola 32. Il Kit di fuga comprende vestiti civili, cibo, bussola, documenti falsi, mappe e denaro (Reichmarks). Documenti falsi, mappe e denaro sono stati accorpatisi in questo gioco in un unico elemento, formando così un totale di soli 4 elementi da raccogliere.

**32.** La carta Personal Escape Kit può essere conseguita da un Ufficiale Alleato:

**a)** piazzando 4 propri POW, uno in ciascuna delle 4 stanze che contengono i 4 diversi simboli (vestiti civili, cibo, bussola e documenti falsi): solo quando 4 dei suoi POW si trovano simultaneamente in ciascuna delle 4 stanze l'Alleato può legittimamente dichiarare di volersi appropriare di una nuova carta Personal Escape Kit. Oppure, in alternativa: **b)** sfruttando le apposite carte Opportunity "Personal Escape Kit Part": il materiale in esse raffigurato è mantenuto segreto e va rivelato solo all'occorrenza. Dopo una prima fuga riuscita, se si hanno le due carte Opportunity che combinano insieme i 4 elementi del Kit di fuga, queste due carte possono essere scambiate con una nuova carta Personal Escape Kit e vanno rimesse in fondo al mazzo delle carte Opportunity. Oppure ancora: **c)** con una combinazione dei due metodi sopracitati (a) e (b): cioè giocando una carta Opportunity "Personal Escape Kit Part" con due Kit di fuga e avendo simultaneamente due POW nelle stanze con gli altri due Kit. Almeno la metà dei POW che contribuiscono a conseguire il Personal Escape Kit deve rientrare nell'area Appel. Fino a che non dichiara di voler conseguire i Kit di fuga, l'Alleato può liberamente lasciare i suoi POW all'interno delle rispettive stanze.

**33.** La carta Personal 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.** Osservate bene le mosse dei POW, 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 dall'ala delle Barracks contenente le sue riserve: 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 decidere di far accorrere tutte le sue riserve (Riot Squad). Le nuove Guardie vanno dislocate tutte prima di eseguire un qualsiasi arresto e non dopo. (Si veda sotto (c), (d) ed (e)). Le Guardie di rientro nelle Barracks dopo un arresto, o fatte rientrare volutamente, non possono essere rimesse in gioco nel medesimo turno;

**B)** far rientrare alcune Guardie nelle Barracks, se lo ritiene opportuno, contando 1 punto movimento da un qualsiasi posto di guardia (casella nera) alle Barracks; le Guardie rientranti vanno nell'ala delle Barracks non destinata alle riserve e non possono essere richiamate in servizio nel medesimo turno: a fine turno il Tedesco trasferirà le Guardie appena rientrate nell'ala della caserma destinata alle riserve.

**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 nelle Barracks.

**D)** Arrestare un POW nel cortile esterno o all'esterno del Castello, sempre muovendo una Guardia nella casella del POW, indipendentemente dal fatto che l'Alleato abbia o non abbia una o più carte Escape Equipment; il POW va nel Solitary esterno e la Guardia rientra nelle Barracks, come al punto c. L'Alleato subisce la confisca di un equipaggiamento: scarta cioè, a sua scelta, una carta Escape Equipment, purché ne abbia (altrimenti non subisce 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 nelle Barracks.

**F)** Arrestare su istruzioni della Carta "Search" all'interno della relativa stanza i soli POW i cui 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 poi rientrare in caserma.

I POW arrestati all'interno del Castello sono rinchiusi in uno dei due Solitary interni, mentre quelli arrestati nel cortile esterno o catturati all'esterno del Castello vengono rinchiusi nel Solitary esterno. Se le celle interne sono al completo, i POW arrestati vanno in quelle esterne e viceversa. Se tutti i Solitary sono al completo, un ulteriore arresto comporta il rientro del POW catturato nell'area Appel, con o senza confisca di equipaggiamento a seconda di dov'è avvenuto l'arresto (cortile esterno o interno).

# Prigionieri Di Guerra

**35.** I POW non sono passibili di arresto nell'area Appel (inaccessibile alle Guardie) e nelle caselle blu delle Aree Sicure (inaccessibili alle Guardie, salvo inseguimento).

**36.** I POW possono terminare la loro mossa sulle caselle nere dei posti di guardia ma su di esse sono sempre passibili di arresto, come prescritto dalla Regola 34, (c) e (d).

**37.** Ogni volta che un Alleato ottiene un doppio coi dadi deve liberare da un Solitary un POW a sua scelta (sempre che ci sia almeno un recluso), proprio o anche altrui, a costo zero punti movimento. Il POW scarcerato va posto nella casella accanto al Solitary indicata dalla freccia e lì non è passibile di arresto: se questa casella è occupata da un'altra pedina, un POW scarcerato dal Solitary esterno viene piazzato in una casella ad essa adiacente (dove non è passibile di arresto), mentre un POW scarcerato da uno dei due Solitary interni va posto in una qualsiasi casella dell'area Appel, scelta dal rispettivo Alleato. Nel mazzo delle carte Opportunity ci sono poi 5 carte che consentono di scarcerare un POW a costo zero punti movimento. I POW possono uscire dai Solitary solo ed esclusivamente per effetto di un doppio coi dadi ottenuto da un Alleato oppure tramite l'utilizzo della relativa carta Opportunity.

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

**39.** Quando viene rilasciato dal Solitary esterno e si muove in direzione del cortile interno, un POW può attraversare la casella Pass o la casella Key senza necessità di giocare una carta Pass o Key. Mentre rientra nel cortile interno non è passibile di arresto, purché il suo Ufficiale sia privo di Escape Equipment, e può far scansare di una casella ogni Guardia che gli ostruisca il passaggio. Il POW appena scarcerato potrebbe tuttavia stazionare in zona o andare in direzione opposta per tentare la fuga o rifugiarsi in un'Area Sicura del cortile esterno: appurata la sua intenzione di non rientrare sollecitamente nel cortile interno, il POW è sempre passibile di arresto.

**40.** Un POW calatosi con una corda o passato attraverso un reticolato potrebbe anche cambiare piano e decidere di rientrare: in tal caso deve possedere e giocare di nuovo la carta o le carte Escape Equipment occorrenti 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 stando sulle caselle Key o Pass ma può sempre oltrepassarle liberamente.

**42.** Un POW non può mai fermarsi su una casella gialla, illuminata dai riflettori: o attraversa per intero la zona illuminata 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 in un Solitary e la Guardia rientra immediatamente nelle Barracks.

## 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" (senza dovervi far entrare le Guardie) o effettua una Ricerca Generale dopo aver giocato la carta Appel (Roll Call) obbligatoriamente prima di tirare i dadi: i POW che accolgono il richiamo nell'area Appel tornano nelle posizioni stabilite 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: in questo secondo caso tira i dadi e tutti i POW che, per scelta dei loro Alleati, non si sono presentati all'Appello (sono sempre esentati quelli nei Solitary, nei Tunnel, nelle Aree Sicure e all'esterno del Castello) e che si trovano nel raggio d'azione di una qualsiasi Guardia vengono automaticamente arrestati: il raggio d'azione è pari al totale del punteggio ottenuto coi dadi (rilanciati in caso di doppio). Si confisca un equipaggiamento solo ai POW arrestati nel cortile esterno (sempre che il rispettivo Alleato ne abbia). Le Guardie non si muovono dai loro posti e non rientrano nelle Barracks in caso di uno o più arresti: una volta conclusa la Ricerca Generale, il turno del Tedesco si esaurisce.

**45.** Alla fine del turno del Tedesco, le Guardie, sia singolarmente che in gruppo, non possono mai essere disposte in modo tale da ostruire totalmente l'accesso agli edifici e alle stanze: le Guardie possono sempre ostacolare ma mai impedire del tutto ai POW la libera circolazione nell'intera zona grigia del cortile interno, ivi compresi i passaggi obbligati (corridoi a una sola corsia): non possono inoltre bloccare l'accesso a tutte le Aree Sicure e nemmeno 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 vengono a trovarsi provvisoriamente nelle stanze, nei passaggi obbligati o all'esterno del Castello devono tornare subito nelle Barracks a costo zero punti movimento: **a)** dopo una fuga riuscita, oppure **b)** dopo uno Shot to Kill (centrato o mancato). Le Guardie che catturano i fuggiaschi all'esterno del Castello osservano normalmente la Regola 34 (d) e rientrano subito anch'esse nelle Barracks.

## 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 del dado (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 riposte scoperte nel relativo mazzetto.

**48.** Gli Alleati possono liberamente barattare e scambiarsi le carte Escape Equipment e le carte Opportunity in qualsiasi momento, anche al di fuori del proprio turno, ma non possono mai farlo durante il turno del Tedesco.

**49.** Le seguenti carte Security o Opportunity possono essere giocate al di fuori del proprio turno: "Arrest Key/Pass Holder" - "Advance Warning of Appel or Search" - "Talisman" - "Hideaway", trattandosi di carte che si attivano soltanto quali reazioni naturali ed immediate a particolari azioni di un Ufficiale, Tedesco o Alleato.

**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 legalmente 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, o aprire la stessa porta usando una sola carta Key. Due POW connazionali che riescono ad evadere nel medesimo turno possono spartirsi una singola carta Personal Escape Kit: la fuga ha successo per entrambi e l'Alleato vince.

**51.** Carte Do or Die (*facoltative*): al proprio turno, sempre che disponga di una carta Personal Escape Kit, un Alleato può tentare una fuga Do or Die con un suo POW. Se si usano queste carte, all'inizio della partita ogni Alleato ne pesca una a caso fra le 5 e la tiene coperta accanto a sé senza mai poterla guardare. La carta Do or Die, una volta giocata, rivela quanti lanci ha a disposizione il POW prescelto per tentare la fuga: non si può più cambiare idea e decidere di non giocarla. In caso di doppi, ogni singolo lancio dei dadi può essere ripetuto e sommato fino al consueto massimo di tre lanci. Partendo da una qualsiasi casella del cortile interno, stanze comprese, e senza dover giocare alcun tipo di equipaggiamento, il POW può correre all'impazzata verso la libertà mentre le Guardie restano passive e devono scansarsi al suo passaggio: non si possono utilizzare i Tunnel. Se il tentativo fallisce, si considera che il fuggiasco sia stato ucciso: il suo Alleato viene squalificato dal gioco e tutti i suoi POW vengono rimossi dal tabellone. Mentre è in atto questo estremo tentativo, tutto si ferma in attesa del suo esito: non si pesca una carta Opportunity qualora coi dadi si ottenga 6 o meno di 6 e nemmeno si procede a liberare da un Solitary un POW a scelta (sempre che ci sia almeno un recluso) ogni volta che si ottiene un doppio coi dadi.

**52.** Carta Staff Car: un POW può usare la Staff Car solo se gioca al suo turno la corrispondente carta Opportunity e la raggiunge col necessario punteggio dei dadi e con l'Escape Equipment richiesto. L'Alleato lancerà quindi i dadi sei volte (ripetendo fino a un massimo di tre volte ognuno dei sei lanci per ogni doppio ottenuto, come alla Regola 51); ai sei lanci dei dadi occorrenti per fuggire con la Staff Car non si può aggiungere il residuo del punteggio ottenuto per raggiungerla. Le Guardie appostate

sul tragitto della Staff Car devono scansarsi di una casella e non è richiesto il Pass al cancello principale. Si ha diritto di pescare una carta Opportunity qualora coi dadi si ottenga 6 o meno di 6 (sempre nel rispetto della Regola che non si può pescare più di una carta per turno) e si deve liberare un POW a scelta da un Solitary (sempre che ci sia almeno un recluso) ogni volta che si ottenga un doppio col lancio dei dadi.

**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 o ha esaurito la sua funzione. Possono 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 ne rimane uno solo, il Tunnel crolla e potrà essere ripristinato solamente quando si rigiocherà la relativa carta Opportunity: l'unico POW rimasto nel Tunnel va nel Solitary (interno o esterno a seconda della sua posizione più o meno avanzata nel Tunnel). I POW nei Tunnel sono esentati dall'Appello e dalla Ricerca Generale. Le Guardie possono entrare nella stanza del Tunnel per arrestare i fuggiaschi solo se il Tedesco gioca al proprio turno la carta Security "Tunnel Detected", da tenere in evidenza insieme alla carta Opportunity che lo ha aperto fino a che il Tunnel è operativo: le Guardie possono così accedere al Tunnel in un punto qualsiasi, come se le caselle del Tunnel fossero normali caselle di superficie. Una volta scoperto il Tunnel, se il Tedesco riesce a occupare simultaneamente due caselle qualsiasi del Tunnel con due delle sue Guardie, tutti i POW al suo interno vengono arrestati, le due Guardie rientrano nelle Barracks, il Tunnel crolla e rimarrà chiuso fino a quando si rigiocherà la relativa carta Opportunity. Si confisca un equipaggiamento per ogni POW che abbia superato nel Tunnel i confini del cortile interno. Guardie e POW (al di fuori del Tunnel) possono transitare in superficie sulle caselle marroni dei Tunnel, anche se occupate da pedine al suo interno (unica eccezione alla Regola 23) ma non possono mai terminare (in superficie) la loro mossa su una qualsiasi casella marrone, libera o occupata. 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, ovviamente in base alla sua convenienza, sceglie rispettivamente a quale Guardia o a quali due Guardie imporre l'immediato rientro nell'ala delle Barracks non destinata alle riserve.

## **Conclusione**

**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 rinchiudere il POW o i POW colpevoli nei Solitary.

# Carte

## Security

**Appel (Roll Call)** (2 carte): al suo turno il Tedesco, prima di lanciare i dadi, può radunare i POW nell'area Appel. Ogni singolo Alleato decide quali e quanti dei suoi POW debbano rientrare nell'Area Appel: i POW rientranti o già presenti nell'area Appel vengono riposizionati come previsto dal diagramma Appel (Roll Call) per l'inizio della partita. Sono esentati dall'Appello i POW nei Tunnel, nelle Aree Sicure 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, nelle zone sicure e all'esterno del Castello. Se il Tedesco dà corso a una Ricerca Generale, ogni POW (non esentato) che non sia presentato all'Appello e che si trovi nel raggio d'azione determinato dal lancio dei dadi (ripetuto fino a tre volte in caso di doppio) 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 cortile esterno. Nessuna Guardia rientra nelle Barracks in caso di uno o più arresti: eseguita la Ricerca Generale si conclude definitivamente il turno del Tedesco.

**Search the (...)** (8 carte): il Tedesco può eseguire una Ricerca nella stanza indicata dalla carta senza impiegare Guardie. Solo i POW i cui Alleati hanno Escape Equipment vengono arrestati se sorpresi dall'ispezione in una determinata stanza quando il Tedesco gioca la carta corrispondente. Per ogni POW arrestato e rinchiuso in un Solitary interno si confisca una carta Escape Equipment. Nessuna Guardia rientra nelle Barracks in caso di uno o più arresti: il Tedesco può tirare i dadi per eseguire altre azioni con le sue Guardie prima o dopo aver giocato la carta Search.

**Tunnel Detected** (1 carta): consente al Tedesco di individuare un solo Tunnel precedentemente aperto e ancora operativo: se sono aperti contemporaneamente 2 o 3 Tunnel il Tedesco deve dichiarare su quale intende intervenire. Le caselle di un Tunnel scoperto dal Tedesco si considerano come normali caselle di superficie. Le Guardie possono entrare nella stanza del Tunnel scoperto e accedervi da lì, come pure raggiungerlo dall'esterno. Non appena due Guardie occupano simultaneamente due caselle qualsiasi del Tunnel, libere o occupate, il Tunnel crolla e i tutti i POW al suo interno vengono arrestati mentre le due Guardie fanno immediato ritorno alle Barracks a costo zero punti movimento.

**Shot to Kill** (1 carta): consente al Tedesco di sparare al proprio turno a un POW in fuga che si trova già all'esterno del Castello. Il Tedesco dichiara con quale Guardia intende sparare e chi intende colpire, lancia i dadi e raddoppia subito il punteggio ottenuto. Questo raddoppio si applica soltanto al primo lancio: se col primo tiro ha ottenuto un doppio, il Tedesco può tirare ancora i dadi (fino a un massimo di tre volte). Il raddoppio del primo lancio può essere impedito solo se l'Ufficiale del POW in fuga gioca la carta Talisman in risposta alla carta Shot to Kill. Se il punteggio ottenuto dal Tedesco, eventualmente mitigato dalla carta Talisman, copre la distanza in caselle fra la sua Guardia e il POW fuggitivo, quest'ultimo viene ucciso e ritirato dal gioco.

La Guardia rientra immediatamente nelle Barracks a costo zero punti movimento subito dopo aver sparato, qualunque sia l'esito del colpo. Il lancio dei dadi per sparare è indipendente dal normale lancio per muovere le Guardie, che il Tedesco può eseguire normalmente, prima o dopo aver giocato la carta Shot to Kill.

**Arrest Pass Holder** (1 carta): il Tedesco (al di fuori del suo turno di gioco), può arrestare immediatamente un POW non appena giochi un pass per oltrepassare un posto di ispezione. Al POW arrestato viene confiscata la sola carta pass giocata.

**Arrest Key Holder** (1 carta): Il Tedesco (al di fuori del suo turno di gioco), può arrestare immediatamente un POW non appena giochi una chiave per aprire una porta. Al POW arrestato viene confiscata la sola carta chiave giocata.

## Opportunity

**Move Fast** (8 carte): un Alleato può portare un suo POW direttamente in una qualsiasi casella della stanza indicata dalla carta, senza usare il punteggio dei dadi. Non si possono muovere i POW rinchiusi nei Solitary, salvo se scarcerati anche nel corso dello stesso turno con un doppio o con la carta Opportunity appropriata. Se per raggiungere la stanza da dove si trova è richiesto al POW un certo equipaggiamento, l'Alleato deve giocare la carta o le carte Escape Equipment necessarie.

**Exchange with...** (7 carte): al proprio turno un Alleato può scambiare questa carta con il tipo di equipaggiamento in essa indicato prendendo una carta equipaggiamento dal relativo mazzo Escape Equipment. Se quel tipo di equipaggiamento è esaurito, lo scambio non è possibile: la carta può essere conservata in attesa che quel tipo di equipaggiamento torni disponibile, come pure scambiata con altri Alleati in qualsiasi momento (tranne durante il turno del Tedesco), ceduta come sesta carta o scartata al proprio turno.

**Bribe a Sentry** (5 carte): al proprio turno un Alleato può scambiare questa carta con un qualsiasi tipo di equipaggiamento prendendolo da uno dei mazzi Escape Equipment. Se tutti i tipi di equipaggiamento sono esauriti, lo scambio non è possibile: la carta può essere conservata in attesa che almeno un equipaggiamento torni disponibile, come pure scambiata con altri Alleati in qualsiasi momento (tranne durante il turno del Tedesco), ceduta come sesta carta o scartata al proprio turno.

**Release from Solitary** (5 carte): al proprio turno un Alleato può scarcerare un POW a sua scelta, proprio o altrui, ponendolo nella casella accanto al Solitary indicata dalla freccia al costo di zero punti movimento: se la suddetta casella è già occupata: a) Solitary esterno: il POW va in una casella adiacente scelta dal suo Alleato; b) Solitary interno: il POW va in una qualsiasi casella dell'area Appel scelta dal suo Alleato.

**Staff Car** (1 carta): 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 fino a un massimo di tre volte in caso di doppi. Il residuo dei punti ottenuti per raggiungere la Staff Car non si somma ai sei lanci. Un solo POW può tentare di evadere con la Staff Car. Le Guardie 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 obiettivo: eventuali residui di punteggio non contano per ulteriori azioni. Se fallisce, il POW scarta la carta Staff Car e viene rinchiuso nel Solitary esterno senza subire alcuna confisca.

**Personal Escape Kit Part** (4 carte): 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. Un Alleato può conseguirne una nuova giocando due carte che raffigurano il kit completo dei 4 elementi, oppure giocandone una nel momento in cui due suoi POW si trovano simultaneamente in ciascuna delle due stanze che raffigurano gli altri due simboli.

**Sabotage** (1 carta): 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. È il Tedesco che decide quali carte scartare dalla sua mano.

**Diversion** (2 carte): al proprio turno un Alleato può costringere il Tedesco a far rientrare una Guardia nell'ala delle Barracks non destinata alle riserve. La scelta della Guardia che deve rientrare spetta all'Alleato.

**Inspection by German High Command** (1 carta): al proprio turno un Alleato può costringere il Tedesco a far rientrare due Guardie nell'ala delle Barracks non destinata alle riserve. La scelta delle Guardie che devono rientrare spetta all'Alleato.

**Tunnel** (3 carte): 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 2 POW. I POW all'interno del Tunnel non sono passibili di arresto e sono esentati dall'Appello, dalla Ricerca e dalla Ricerca Generale. Il Tunnel è accessibile solo dalla sua prima casella 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** (5 carte): 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. Questa carta non va giocata se le circostanze dell'arresto non prevedono alcuna confisca di equipaggiamento.

**Talisman** (1 carta): un Alleato (al di fuori del proprio turno di gioco) può giocarla in risposta immediata alla carta Shot to Kill, giocata dal Tedesco e dopo che il Tedesco abbia tirato i dadi per sparare: consente all'Alleato il cui POW è in fuga all'esterno del Castello di evitare il raddoppio del primo lancio eseguito dal Tedesco per sparare.

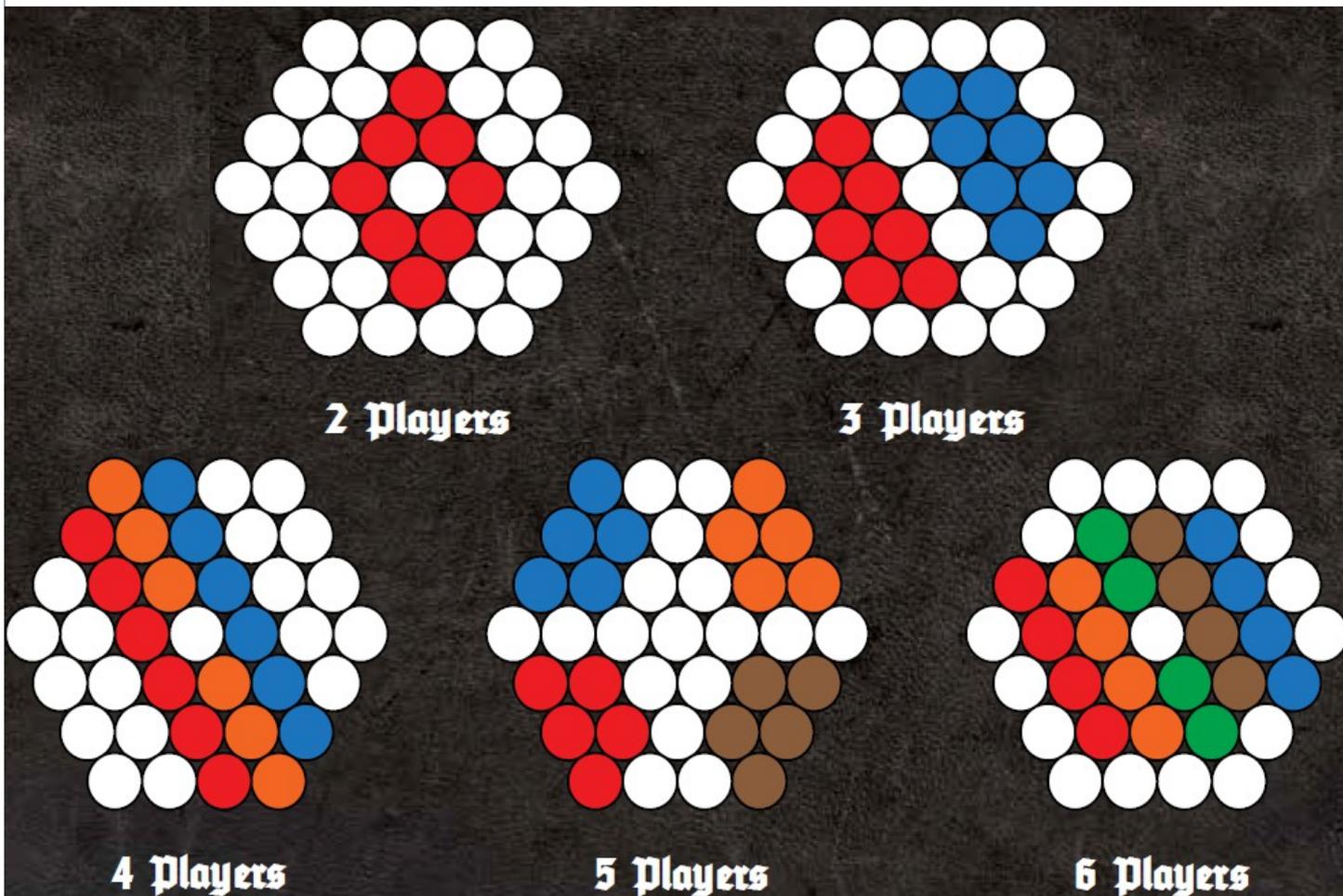
**Advance Warning of Appel or Search** (2 carte): un Alleato (al di fuori del proprio turno di gioco) può giocarla in replica alla carta Appel (Roll Call) del Tedesco: consente all'Alleato di evitare Appello ed eventuale Ricerca Generale portando direttamente uno, qualcuno o tutti i suoi POW in una qualsiasi Area Sicura del Castello. Se occorre un certo equipaggiamento per raggiungere una particolare Area Sicura, l'Alleato deve giocare la carta o le carte Escape Equipment necessarie.

**Partita a 5/6 giocatori:** un Alleato non può mai avere meno di 4 POW in gioco: se dopo una fuga riuscita o uno Shot to Kill rimane con 3 soli POW deve reintegrare il suo contingente: A) subito (fuga riuscita); oppure B) al suo turno dopo 3 round di gioco (Shot to Kill) ponendo il nuovo POW in una qualsiasi casella dell'Area Appel.

## Setup Appello POW

-All'inizio del gioco, i prigionieri di guerra dovrebbero essere allineati secondo il seguente modello, a seconda del numero di giocatori.

I colori usati indicano le posizioni iniziali per serie di prigionieri di guerra, piuttosto che per specifica nazionalità. Queste sono le stesse posizioni che i POW assumeranno quando viene giocata la carta Appel:





70

69

68

67

66

65

64

63

62

61

60

59

58

57

56

55

54

53

52

51

50

### Round Countdown

A conclusione del proprio turno il Tedesco sposta indietro di un numero l'apposito segnalino rotondo in direzione dell'aquila (N°1) il cui raggiungimento decreterà la fine del gioco.

### Targets

Le caselle obiettivo che i POW devono raggiungere per riuscire ad evadere.

### Guard Posts

Le caselle nere che usano le guardie per entrare in gioco dalle Barracks o per andare nel Commander's Office: si può liberamente passare su di esse se non sono occupate. Un POW che termina la sua mossa su una di queste caselle è passibile di arresto.

### Staff Car

Si può usare solo giocando la relativa carta Opportunity.

### Commander's Office

Le guardie vi rientrano dopo aver eseguito un arresto.

### Barracks

Le guardie ritornano in gioco solo partendo dalla caserma (da qui).

### Drops

I POW devono usare una corda nelle caselle contrassegnate con '30' (altezza di 30 piedi) per accedere alla casella bianca adiacente, oppure due corde nelle caselle contrassegnate con '60' (60 piedi).

### Doors

I POW possono oltrepassarle solo usando una chiave.

### Inspection Points

I POW possono superarli solo usando un pass.

### Barbed Wire

I POW possono passare alla casella adiacente al di là del reticolato di filo spinato solo usando un tronchese.

### Solitary Cells

I POW arrestati vi sono rinchiusi. Un POW può uscirvi solo se l'alleato ottiene un doppio dai dadi o gioca la corrispettiva carta Opportunity. Una volta liberato, il POW deve uscire, se possibile, nella casella indicata dalla freccia, o il più vicino possibile ad essa.

### Safe Areas

Qui i POW sono esenti dall'arresto e dagli effetti delle carte Security: le guardie non vi possono accedere salvo che vi sia un segnalino "Escape Attempt".

### Searchlights

I POW non possono terminare la loro mossa in una casella illuminata da un faro.

### Rooms

Qui i POW assemblano i vari oggetti per la fuga "Escape Equipment" e "Personal Escape Kit": le guardie possono entrarvi solo se stanno inseguendo POW calatisi con la corda o se vi scoprono un tunnel.

### Walkways

Le guardie non possono terminare la loro mossa su caselle che causerebbero l'istruzione di un passaggio obbligato.

### Appel

La zona dove i POW si radunano all'inizio della partita e che spesso vale come area sicura.

### Tunnels

I POW possono usare un tunnel solo giocando la relativa carta Opportunity. Tutte le pedine possono transitare su queste caselle (in superficie) anche passando sopra un POW (nel tunnel), ma solo i POW che sono nel tunnel possono concludervi la loro mossa. Le caselle obbligate di entrata e di uscita sono le due più scure alle opposte estremità del tunnel.

49

35

34

33

32

31

30

29

28

27

26

25

24

23

22

21

20

19

18

17

16

15