

ESCAPE FROM

Colditz



Regolamento Ufficiale

ESCAPE FROM COLDITZ - Regole del gioco

Contenuto

- Tabellone con la mappa del Castello di Colditz.
- 2 Dadi.
- 1 Segnalino rotondo per il conteggio dei turni.
- 16 Pedine nere che rappresentano le guardie tedesche.
- 5 Set di 8 pedine che rappresentano 40 prigionieri di guerra (POW) di 5 nazioni: Americani (*blu*), Inglesi (*rosso*), Olandesi (*arancione*), Francesi (*marrone*) e Polacchi (*verde*).
- 5 Set di 6 segnalini colorati Escape Attempt.
- 16 Carte Security, usate dal giocatore che impersona l'Ufficiale di Sicurezza Tedesco (*Tedesco*).
- 47 Carte Opportunity, usate dai giocatori che impersonano gli Ufficiali di fuga Alleati (*Alleati*).
- 27 Carte Escape Equipment.
- 5 Carte Personal Escape Kit.
- 5 Carte Do or Die, da usare solo se si adottano le regole classiche.

Preparazione

- Bisogna anzitutto concordare quanti turni si intendano giocare, posizionando sul tabellone il segnalino rotondo nella casella col numero di turni prestabilito. Si consigliano 50 turni per i principianti e 40 per i più esperti: ovviamente, meno turni si giocano e più improbabili saranno le evasioni. Alla fine di ogni turno si arretra di un numero il segnalino (conto alla rovescia) in direzione della casella dell'aquila (n°1) dopodiché non sarà più possibile evadere dal Castello. Si stabilisce quindi quale giocatore assume il ruolo di Ufficiale Tedesco responsabile della Sicurezza: il suo compito sarà di impedire le evasioni a tutti gli altri giocatori, che assumono invece il ruolo di Ufficiali delle varie nazioni a cui appartenevano i prigionieri di guerra rinchiusi a Colditz. In base al numero dei giocatori si usa una quantità prestabilita di pedine: ciascun giocatore prende un preciso numero di pedine del colore da lui prescelto, in base alla seguente tabella:

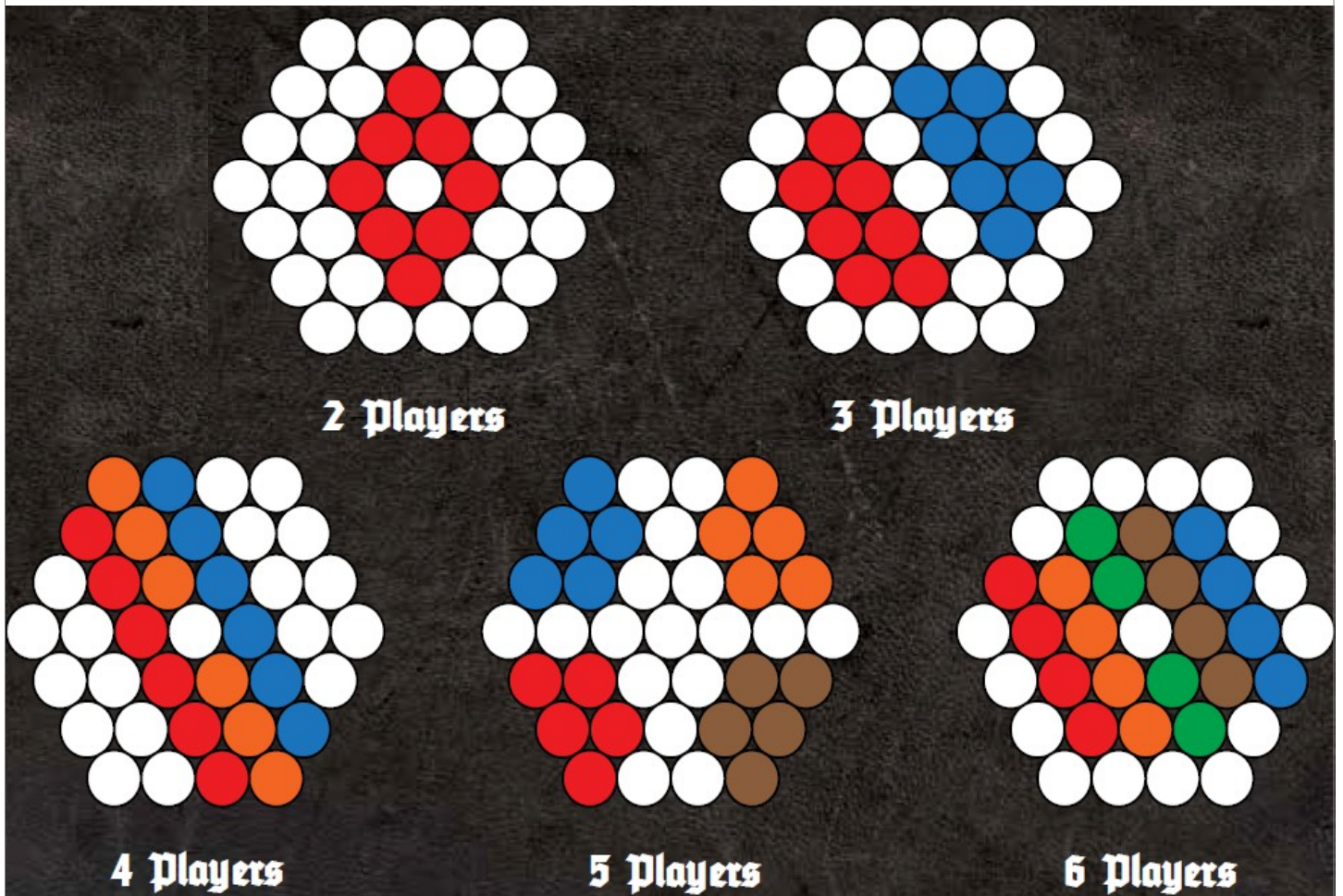
Numero di Giocatori	-	Pedine Tedesco	-	Pedine Alleato
2		6		8
3		12		7
4		14		6
5		15		5
6		16		4

Separare le carte Escape Equipment ponendole scoperte accanto al tabellone in 4 pile separate. Consegnare a ciascun Alleato una carta Personal Escape Kit. Separare e mischiare le carte Security e Opportunity ponendo i due mazzetti coperti accanto al tabellone. Consegnare una carta Security al Tedesco e una carta Opportunity a ciascun Alleato. *Nota: se si gioca in 6, rimuovere le 6 carte "Personal Escape Kit (part)" dal mazzo Opportunity e consegnarle al Tedesco che le tiene coperte sul tavolo accanto a sé senza mai poterle guardare.* Disporre i POW come indicato nel diagramma Appel, dopodiché il Tedesco piazza le sue guardie: una pedina nera per ciascuna nazione partecipante al gioco in un posto di guardia (casella nera) del cortile interno, minimo 2 e massimo 7 nei posti di guardia del cortile esterno e le rimanenti in caserma (Barracks).



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:



Svolgimento del gioco

- L'obiettivo degli Alleati è di riuscire a far evadere il maggior numero possibile dei loro POW, raccogliendo man mano le indispensabili attrezzature di fuga, gestendo al meglio le loro carte Opportunity e pianificando con cura i tentativi di evasione. Gli Alleati possono cooperare fra loro per dar filo da torcere alle guardie, antepoendo comunque gli interessi della propria nazione nei momenti cruciali. Al contrario, l'obiettivo del Tedesco è di impedire le evasioni per quanto possibile.

Ad ogni turno, iniziando dall'Alleato a sinistra del Tedesco e procedendo in senso orario, i giocatori lanciano i dadi e spostano una, alcune o tutte le loro pedine in base al risultato ottenuto, eventualmente pescano e giocano delle carte ed ancora raccolgono opportunamente il materiale necessario per la fuga, per poi passare il turno e i dadi al giocatore alla loro sinistra. Il Tedesco gioca ogni turno per ultimo e al termine del suo turno di gioco arretra di un numero il segnalino rotondo del conto alla rovescia. Il gioco finisce dopo il completamento di 50 turni oppure alla conclusione del turno in cui si è realizzata la fuga del secondo POW della stessa nazione.



Movimento delle pedine – All'inizio del proprio turno di gioco ciascun giocatore lancia entrambi i dadi: il risultato totale indica di quante caselle possono muoversi le sue pedine (guardie o prigionieri di guerra). La mossa può essere suddivisa a piacimento fra più pedine, come più conviene. Ad esempio, se dal lancio dei dadi si ottiene un 9, si può spostare una sola pedina di 9 caselle, oppure tre pedine di 2 caselle e una pedina di 3, o anche nove pedine di una casella ciascuna: qualsiasi combinazione è consentita. Non è obbligatorio sfruttare per intero il risultato dei dadi. Una pedina non può passare su una casella già occupata da un'altra. Ogni volta che un Alleato ottiene coi dadi un numero doppio, può liberare un POW a sua scelta dalla cella di isolamento (Solitary) in cui si trova, al costo di un punto di movimento. Ogni volta che si ottiene un doppio, sia per *muovere le pedine* che per eseguire le *istruzioni di una carta*, si possono lanciare i dadi una seconda volta sommando subito i punteggi: dopo il primo lancio, non si possono tuttavia tirare i dadi più di altre due volte nel turno in corso. Se le regole o le carte prescrivono che un'azione sia compiuta 'direttamente', non serve utilizzare il punteggio ottenuto coi dadi per eseguirla. Il Tedesco muove le sue guardie esattamente come gli Alleati spostano i loro POW, ad eccezione di poter utilizzare i posti di guardia (caselle nere) per schierare le proprie pedine. Le guardie possono essere inviate in un posto di guardia qualsiasi partendo dalla caserma (Barracks), come pure inviate al Commander's Office partendo da qualsiasi posto di guardia, al costo di un punto di movimento. Le guardie presenti nel Commander's Office si spostano nelle Barracks alla fine del turno del Tedesco: una guardia non può pertanto uscire e rientrare in gioco nel medesimo turno.

Carte Opportunity e Security – Anche le mosse lente non sono sprecate ma possono servire ugualmente ai propri scopi: se dal lancio dei dadi si ottiene infatti 5 o meno di 5, si pesca una carta. Il Tedesco pesca dal mazzo Security mentre gli Alleati pescano dal mazzo Opportunity. Se viene un doppio inferiore a 5 si rilanciano i dadi ma non si può pescare un'altra carta. Si può pescare una carta solo sul lancio dei dadi eseguito per *spostare le pedine* e in nessun altro caso. Il numero massimo di carte Opportunity o Security che un giocatore può avere in mano è 3: se pesca una quarta carta, una di queste 4 dev'essere subito giocata o scartata, ponendola in entrambi i casi coperta in fondo al rispettivo mazzo entro la fine del proprio turno di gioco. Gli Alleati non possono cedersi o scambiarsi le carte Opportunity. Le carte Security e Opportunity si possono giocare in qualsiasi momento durante il proprio turno di gioco, fatta eccezione per quelle che riportano la parola 'interrupt', giocabili al di fuori del proprio turno in risposta ad altre carte. Fa eccezione anche la carta "Appel" che il Tedesco può giocare soltanto *prima* di tirare i dadi. Una volta giocata una carta Opportunity o Security, la si scarta riponendola coperta in fondo al rispettivo mazzo. Gli effetti delle carte si applicano subito e obbligatoriamente, salvo quando vi si oppongano carte con la parola 'interrupt'.

Carta "Appel" – Nel mazzo Security ci sono 2 carte "Appel": sono le uniche carte che si devono giocare obbligatoriamente in un preciso momento del turno di gioco, cioè *prima* che il Tedesco tiri i dadi. Sono anche le uniche due carte che gli Alleati possono in tutto o in parte ignorare, rifiutando di spostare uno, alcuni o tutti i loro POW, ma in tal caso il Tedesco può dare corso a una ricerca generale con le sue guardie anziché muoverle. Per eseguire una ricerca generale, il Tedesco lancia i dadi senza spostare le guardie: tutti i POW che rientrano nel raggio d'azione di qualsiasi guardia, calcolato in base al punteggio dei dadi, sono arrestati e spediti nel Solitary: se arrestati nel cortile esterno, si confisca anche una carta Escape Equipment (a scelta dell'Alleato, se ne ha). Tutte le guardie restano ai propri posti e il turno del Tedesco si conclude.

Arresto – Le guardie possono arrestare i POW andando semplicemente nelle caselle da essi occupate. Nella zona grigia del cortile interno i POW possono essere arrestati solo se l'Alleato ha almeno una carta Escape Equipment (che non viene però confiscata). Tutti i POW sorpresi nel cortile esterno, fuori dal Castello o su una casella nera (posto di guardia) sono passibili di arresto indipendentemente dal fatto che l'Alleato abbia o non abbia carte Escape Equipment. Fanno eccezione a questa regola i POW rilasciati dal Solitary esterno: sempre che l'Alleato non disponga di carte Escape Equipment, il POW non è passibile di arresto se esce dal Solitary esterno dirigendosi inequivocabilmente verso il cortile interno. La guardia che esegue un arresto è inviata al Commander's Office, mentre il POW è rinchiuso nel Solitary. Se il POW è arrestato nel cortile esterno o all'esterno del Castello, il Tedesco confisca anche una carta, cioè impone al relativo Alleato di scartare una carta Escape Equipment (a scelta dell'Alleato, se ne ha).

I POW arrestati nel cortile interno vanno in un Solitary interno, mentre quelli arrestati all'esterno vanno in quello esterno. Se le celle interne sono al completo, il POW è inviato a quella esterna e viceversa. L'Alleato può anche forzare l'arresto di un proprio POW, indipendentemente dal possesso di carte Escape Equipment, muovendolo nella casella occupata da una guardia: in questo caso la guardia va subito al Commander's Office per poi essere trasferita nelle Barracks alla fine del turno del Tedesco. Un POW che termina la sua mossa in un posto di guardia è passibile di arresto indipendentemente dal possesso di carte Escape Equipment dell'Alleato; se una guardia lo raggiunge, lo arresta, lo spedisce in un Solitary e rientra a sua volta nel Commander's Office.

Carte Escape Equipment - Le carte Escape Equipment possono essere acquisite da un Alleato soltanto quando riesce a piazzare 2 dei suoi POW nella stanza col simbolo corrispondente. Ogni singolo oggetto è contenuto in due stanze diverse: l'Alleato può quindi piazzare un POW in entrambe le stanze, come pure 2 POW nella medesima stanza: fatto questo, l'Alleato deve dichiarare di volersi appropriare dell'oggetto, prende la relativa carta dal mazzetto scoperto e sposta entrambi i suoi POW in qualsiasi casella dell'area Appel. Le carte Escape Equipment possono sempre essere liberamente cedute o scambiate tra gli Alleati, ma mai durante il turno di gioco del Tedesco. Se nel corso del gioco si esaurisce una tipologia di carta Escape Equipment, il relativo oggetto è considerato temporaneamente esaurito: lo si potrà acquisire soltanto dopo che un Alleato l'abbia utilizzato giocandone la carta, oppure contrattandolo con altri Alleati. È consigliabile evitare di fornire troppe informazioni al Tedesco sul tipo di equipaggiamento di cui si necessita o si dispone.

Carte Personal Escape Kit - I Kit di fuga si acquisiscono in modo analogo all'equipaggiamento ma ciascun Alleato può tenere in mano una sola carta Personal Escape Kit, che non può mai essere confiscata dal Tedesco. Le carte Personal Escape Kit si compongono di 4 elementi: *cibo, documenti, bussola e vestiti*. Ciascuno di questi oggetti si trova in due diverse stanze. Si parte dal presupposto immaginario che i POW si siano già dati da fare prima della partita, riuscendo a completare un Personal Escape Kit per ciascuna nazione in gioco. Per acquisire un Personal Escape Kit, un Alleato deve avere un suo POW simultaneamente in ciascuna delle 4 stanze che contengono i 4 diversi elementi: fatto questo, dichiara di aver acquisito un Personal Escape Kit, prende la relativa carta e sposta i suoi 4 POW dalle 4 stanze in qualsiasi casella libera dell'area Appel. Può capitare che gli Alleati abbiano già in mano una carta Opportunity che costituisce una "parte" di un Personal Escape Kit: si possono usare anche queste carte per completare un Personal Escape Kit: si possono cioè combinare entrambi gli oggetti contenuti in una carta "Personal Escape Kit part" con gli altri due oggetti mancanti recuperati col piazzamento dei POW nelle 2 rispettive stanze. *Nota: se si gioca in 6, gli Alleati pescano una carta dal mazzetto appositamente tenuto separato delle 6 carte "Personal Escape Kit part" ogni volta che uno dei loro POW riesce a fuggire: queste 6 carte vanno tenute coperte accanto al Tedesco che non le può mai guardare.*

Tentativi di fuga - I POW non possono tentare la fuga se non utilizzando l'attrezzatura necessaria per aprire le porte, tagliare i reticolati di filo spinato, superare i posti d'ispezione e calarsi da altezze più o meno elevate. Ogni volta che si usa un oggetto dell'Escape Equipment, la relativa carta va scartata e riposta nel rispettivo mazzetto scoperto. I POW possono superare i posti d'ispezione e aprire le porte facendo uso rispettivamente di un pass e di una chiave, mentre le guardie possono sempre transitarvi liberamente. Anche ai POW rilasciati dal Solitary esterno che intendono rientrare nel cortile interno è consentito il libero transito attraverso la porta e il posto d'ispezione situati in questa zona. Per calarsi dall'alto ci vuole una corda. Da una casella contrassegnata con "30" si deve utilizzare una carta corda per potersi calare dal muro o dalla finestra alla casella adiacente col bordo bianco. Le caselle contrassegnate con "60" richiedono invece due corde. I reticolati di filo spinato vanno tagliati con un tronchese nei punti in cui il reticolato separa due caselle adiacenti. Ogni volta che un POW usa una corda o un tronchese deve posizionare sulle due caselle interessate un segnalino "Escape Attempt": questo consentirà di attraversare il filo spinato o di calarsi con la corda anche ai POW connazionali nonché alle guardie. Attenzione! Le guardie possono entrare in qualsiasi stanza dove c'è un segnalino Escape Attempt e possono sfruttare il segnalino per inseguire i POW: questo è l'unico modo che le guardie hanno per attraversare i reticolati o per calarsi da muri o finestre. Il Tedesco può rimuovere il segnalino dopo esserci passato sopra con una sua guardia, a sua discrezione: la rimozione del segnalino impedisce infatti il successivo passaggio di altre guardie.

Gli Alleati possono sostituire un altrui segnalino Escape Attempt non ancora rimosso con uno del proprio colore usando la carta Escape Equipment appropriata. Le guardie non possono rimanere in una stanza dopo avervi rimosso un segnalino ma devono obbligatoriamente proseguire l'inseguimento o rientrare subito al Commander's Office. Gli Alleati possono anche cambiare piano e decidere di far tornare indietro i POW, ripassando dal reticolato o risalendo con la corda, purché il segnalino Escape Attempt non sia ancora stato rimosso: in tal caso si richiede nuovamente l'attrezzatura idonea (un altro tronchese, un'altra corda o altre due corde). Alle guardie è invece precluso il percorso a ritroso attraverso i reticolati di filo spinato nonché la risalita con la corda.

Tunnel - Un tunnel può essere attivato e utilizzato solo quando un Alleato gioca la relativa carta e introduce 2 suoi POW nel tunnel. Una volta aperto, quel tunnel può essere utilizzato da tutti gli Alleati. I POW possono entrare nel tunnel solo dalla prima casella all'interno del Castello e possono sbucare all'esterno solo dall'ultima casella del suo percorso. Guardie e POW che non si trovano nel tunnel possono passare sopra i POW che si trovano all'interno del tunnel (movimento in superficie), ma non possono mai terminare la loro mossa in una casella del tunnel. Si possono arrestare i POW nei tunnel solo se il Tedesco gioca la carta "Tunnel detected". Ogni tunnel crolla e diviene inutilizzabile quando al suo interno ci sono meno di 2 POW alla fine del turno di un qualsiasi giocatore. Il POW rimasto solo nel tunnel va in isolamento nel Solitary e il tunnel non potrà più essere utilizzato, se non quando si giocherà ancora la relativa carta tunnel.

Fuga riuscita - Quando un POW raggiunge una casella obiettivo la sua fuga ha avuto successo. Gli Alleati devono far evadere due loro POW per vincere la partita. Perché una fuga riesca bisogna possedere, esibire e giocare un Personal Escape Kit (s'immagina infatti che dopo l'evasione un POW sfrutti il suo kit di fuga per inoltrarsi e sopravvivere in territorio nemico). Un Personal Escape Kit può essere condiviso da due POW della stessa nazionalità soltanto se entrambi evadono nel medesimo turno. Dopo una fuga riuscita, tutti i segnalini Escape Attempt della nazione cui apparteneva l'evaso possono essere rimossi dal tabellone a discrezione del Tedesco. Se una o più guardie stavano inseguendo l'evaso all'esterno del Castello e non ci sono altri POW in questo settore, tali guardie sono subito inviate al Commander's Office. *Nota: se si gioca in 6, dopo una fuga riuscita l'Alleato pesca una carta "Personal Escape Kit (part)" dal relativo mazzetto appositamente tenuto separato e coperto.*

Completamento di un turno - Dopo che gli Alleati hanno eseguito le loro mosse, tocca al Tedesco. Alla fine del proprio turno di gioco il Tedesco sposta nelle Barracks tutte le guardie presenti nel Commander's Office e arretra di uno spazio il segnalino del conto alla rovescia. Quando il segnalino raggiunge l'aquila (numero 1) gli Alleati dispongono ancora di un turno di gioco, l'ultimo, per i loro tentativi di fuga.

Vittoria - Se due POW della stessa nazione riescono a evadere, la partita termina immediatamente alla fine del turno di gioco in cui si è realizzata la seconda fuga e vince l'Alleato di quella nazione: se due o più Alleati conseguono questo obiettivo nel corso del medesimo turno, la vittoria si spartisce fra di loro. Se nessun Alleato riesce a realizzare due evasioni nel numero prestabilito di turni, vince il Tedesco.

Varianti - È possibile giocare una partita concordando un numero maggiore o minore di turni, come pure iniziarla senza consegnare a ciascuno degli Alleati una carta Personal Escape Kit: su queste ed altre varianti basta semplicemente accordarsi prima di iniziare a giocare. I giocatori possono anche concordare un dato numero di fughe riuscite, indipendentemente dalla nazione di appartenenza dei fuggitivi, come condizione di vittoria non singola ma da spartire fra tutti quanti gli Alleati: si suggerisce in tal caso un numero di evasioni che non sia inferiore al numero dei giocatori Alleati partecipanti al gioco.



Guida Rapida

- Un doppio ai dadi consente un secondo lancio e i due punteggi si sommano subito. Non si possono lanciare i dadi più di altre due volte di seguito.
- Se dal lancio dei dadi per muovere le pedine si ottiene 5, o meno di 5, si può pescare una carta Security o Opportunity: in caso di doppio inferiore a 5 un Alleato tira ancora i dadi ma non può pescare una seconda carta.
- Per gli Alleati un doppio ai dadi, oltre a consentire il rilancio, permette di liberare un POW dal Solitary al costo di un punto di movimento, speso dal POW rilasciato.
- Le carte Escape Equipment possono essere liberamente cedute o scambiate fra gli Alleati in qualsiasi momento, ma mai durante il turno del Tedesco. Le carte Opportunity non possono mai essere cedute o scambiate.
- I POW possono calarsi dall'alto, aprire le porte, oltrepassare i reticolati e i posti d'ispezione solo giocando le corrispettive carte Escape Equipment. Le guardie possono calarsi dall'alto e oltrepassare i reticolati solo se sul posto c'è un segnalino Escape Attempt, ma possono liberamente superare le porte e i posti d'ispezione.
- I POW non possono terminare la loro mossa su uno spazio illuminato dai riflettori. Le guardie non possono terminare la loro mossa su una casella che ostruisce un passaggio obbligato, nella zona bianca Appel e nelle aree sicure. Guardie e POW non possono terminare (in superficie) la loro mossa su una casella tunnel, salvo i POW nel tunnel.
- Oltrepassare (in superficie) un POW all'interno di un tunnel è l'unico caso in cui una pedina può passare su una casella occupata.
- Un POW può essere arrestato se:
 - l'Alleato ha in mano una o più carte Escape Equipment, o
 - si trova al di fuori del cortile interno, o
 - termina la sua mossa su un posto di guardia, o
 - ignora una carta "Appel".
- Un POW non può essere arrestato in un'area sicura, nella zona Appel, in un tunnel non ancora scoperto, o quando esce dal Solitary esterno, dirigendosi inequivocabilmente verso il cortile interno, e non ha carte Escape Equipment.



ESCAPE FROM COLDITZ – Regole Classiche

Introduzione

1. Tentare l'evasione dal Castello di Colditz, adibito a prigione internazionale di massima sicurezza durante la seconda guerra mondiale, dal 1939 al 1945, può rivelare inimmaginabili aspetti della natura umana, come spesso accadeva agli uomini ivi imprigionati.

2. La lettura del libretto allegato aiuta a ricreare l'atmosfera del Castello di Colditz durante la guerra.

3. Per giocare bene servono ingegno, pazienza, nervi saldi, tenacia e rapidità, come pure l'amara prova di un fallimento. È essenziale conoscere bene le carte.

Scopo del gioco

4. Un giocatore impersona l'Ufficiale di Sicurezza (Tedesco); ciascuno degli altri giocatori assume il ruolo di un Ufficiale Alleato, al comando dei prigionieri di guerra (POW) di una delle 5 nazioni presenti. Ogni Ufficiale prigioniero (Alleato) tenta di far evadere più POW degli altri Alleati compagni di prigionia, mentre il Tedesco cerca di impedirle o di limitarle.

5. Simulando le reali ed effettive condizioni di Colditz, è praticamente impossibile nel gioco impedire che alcune evasioni abbiano successo. In una partita classica a 6 giocatori, i POW impiegheranno un'ora circa a raccogliere l'equipaggiamento e il kit di fuga necessari per tentare le evasioni, dopo di che i tentativi di fuga avverranno con molta frequenza. Sugeriamo ai principianti un limite massimo di 2 ore e mezza per partita. L'Alleato che per primo riesce a far evadere 2 POW vince; in caso negativo vince il Tedesco. Fatta un po' di pratica, si possono anche stabilire condizioni di vittoria diverse, in base al numero dei giocatori e al tempo di cui si dispone, purché ci si accordi sempre prima di iniziare la partita.

Meccanismo del gioco

6. I giocatori, a turno, lanciano i dadi e muovono le loro pedine. (Regole 19-21). Gli Alleati muovono le loro pedine (**POW** = prigionieri di guerra) per accaparrarsi i Personal Escape Kit (Regole 31-33) e gli Escape Equipment (Regole 29 e 30), essenziali per i tentativi di fuga. Possono anche pescare carte Opportunity (Regole 22 e 27). A seconda del tipo di equipaggiamento raccolto e delle Carte Opportunity possedute, ciascun Alleato pianifica i percorsi di fuga e pone in atto i tentativi di fuga per ogni suo singolo POW.

7. Il Tedesco muove le sue guardie (Regole 19, 20, 34 (a) e (b)), pesca carte Security (regola 28) e si sforza di impedire le evasioni arrestando i POW (Regole 34 (c), (d) e (e)).

8. Gli Alleati possono cooperare fra loro, se vogliono, e possono creare false piste, diversioni o bluff per confondere e battere in astuzia le forze di sicurezza tedesche.

9. Un'evasione ha definitivo successo quando un POW raggiunge, in sicurezza, una delle caselle obiettivo situate all'esterno del perimetro del Castello, come indicato sul tabellone. Non è necessario che raggiunga l'obiettivo ottenendo l'esatto punteggio coi dadi.

Contenuto del gioco

10. Il tabellone, che riproduce la mappa del Castello di Colditz, reso bidimensionale al fine di porre tutte le stanze su un unico piano. La mappa rappresenta il cortile interno (grigio) e il cortile di presidio esterno, noto come Kommandantur. Un diagramma colorato nel regolamento specifica in dettaglio le varie zone della mappa e ne illustra le particolarità, mentre il diagramma Appel (Roll Call) stabilisce la posizione di partenza in base al numero dei giocatori.

12. 2 dadi, che si usano entrambi per ogni lancio.

13. 40 pedine colorate: i POW in 5 gruppi di colore diverso colore 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.

5 mazzi di carte costituiti da:

5 carte Escape kit

27 carte Equipment

47 carte Opportunity

16 carte Security

5 carte Do or Die

Preparazione

15. Mettere il tabellone su un tavolo sufficientemente spazioso e porvi accanto i 5 mazzi di carte coperti facendo in modo che siano agevolmente accessibili a tutti i giocatori.

16. Gli Alleati scelgono ciascuno un colore di una nazione di POW. Il Tedesco lo può impersonare un volontario oppure lo si può sorteggiare col lancio dei dadi.

17. Piazzare le guardie nelle Barracks tedesche come indicato sul tabellone e i POW nell'area Appel del cortile interno nella seguente quantità: (per la loro disposizione iniziale si veda il diagramma Appel).

6 giocatori - Tedesco 16 - Alleati 4 POW ciascuno

5 giocatori - Tedesco 15 - Alleati 5 POW ciascuno

4 giocatori - Tedesco 14 - Alleati 6 POW ciascuno

3 giocatori - Tedesco 12 - Alleati 7 POW ciascuno

2 giocatori - Tedesco 6 - Alleato 8 POW

18. Una volta piazzati i POW nell'area Appel per l'iniziale appello generale, il Tedesco piazza a sua volta le guardie: una guardia su una casella nera (posto di guardia) del cortile interno per ogni nazione di POW presente: 2 ma non più di 7 guardie nel cortile esterno del Castello. Le restanti guardie sono tenute in riserva nelle Barracks.

Meccanismo del gioco

19. L'Alleato seduto all'immediata sinistra del Tedesco gioca per primo: lancia i due dadi e sposta i suoi POW di casella in casella in qualsiasi direzione, contando un punto per ogni casella: tocca poi agli altri Alleati in senso orario e infine al Tedesco. Guardie e POW possono quindi muoversi in qualsiasi direzione a seconda dei piani del rispettivo Ufficiale, in osservanza al numero ottenuto col lancio dei dadi e alle regole del gioco, e questo continuo andirivieni anima e vivifica il Castello.

20. Un numero doppio dà diritto all'Ufficiale (Alleato o Tedesco) a un secondo lancio dei dadi: il punteggio si somma prima di eseguire la mossa.

21. Si possono spostare quanti propri POW si desidera dopo aver tirato i dadi: ad esempio, un lancio da cui si ottenga un 8 consente all'Alleato di muovere uno dei suoi POW di 8 caselle o uno di 3 e un altro di 5, o qualsiasi altra combinazione.

22. Un lancio di 3, 7 o 11 dà diritto a un Alleato di pescare una carta Opportunity e al Tedesco di pescare una carta Security dal rispettivo mazzo: dopo averla pescata, l'Ufficiale muove normalmente le sue pedine di 3, 7 o 11 caselle.

23. Nessun POW e nessuna guardia possono oltrepassare un'altra pedina: la si deve aggirare oppure, in alcuni specifici casi previsti dal regolamento, la si può spostare: si vedano le regole Do or Die, Staff Car e Tunnel, (n. 51, 52 e 53).

24. Non è necessario utilizzare il numero totale ottenuto coi dadi.

25. Le aree sicure (vedere il Diagramma *Legenda*) possono essere fruite da tutti i POW che le raggiungono coi punti ottenuti coi dadi al proprio turno.

26. L'espressione *move directly* consente in ogni caso di eseguire un'azione direttamente, senza contare il punteggio dei dadi.

27. Le carte **Opportunity** possono essere giocate subito o tenute in mano. Un Alleato non può mai avere in mano più di 3 carte Opportunity: se ne pesca una quarta deve subito utilizzarne una qualsiasi. Può anche decidere di scartarne una senza utilizzarla, di scambiarla con un altro Alleato, o anche di cedergliela. Le carte Opportunity possono essere utilizzate solo durante il proprio turno (per le eccezioni si veda la regola 49) e quindi rimesse in fondo al mazzo.

28. Le carte **Security** sono pescate e tenute in mano dal Tedesco fino a un massimo di 3, esattamente come per le carte Opportunity degli Alleati.

29. Le Carte **Escape Equipment** si acquisiscono piazzando due POW in una stanza in cui si trova il simbolo di una determinata attrezzatura; si possono anche piazzare i due POW in ciascuna delle due stanze in cui si trova il medesimo simbolo. Dopo aver così acquisito l'equipaggiamento, entrambi i POW sono inviati direttamente nell'area Appel. L'equipaggiamento si può conseguire anche con le carte Opportunity.

30. Ogni carta Escape Equipment acquisita è in dotazione al giocatore Alleato e non è attribuibile a uno o a singoli suoi POW. Una volta acquisito un equipaggiamento, tutti i POW dell'Alleato sono passibili di arresto a prescindere da chi di loro l'abbia conseguito. (Si veda la regola 34c).

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. Un Alleato può acquisire la carta Personal Escape Kit in qualsiasi momento della partita, a sua discrezione, secondo le regole seguenti. Il kit personale di fuga comprende vestiti civili, cibo, bussola, documenti falsi, mappe e denaro (*Reichmarks*). Documenti, mappe e denaro sono stati accorpati 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:

a) Piazzando un proprio POW in ciascuna delle stanze che contiene uno dei 4 simboli (vestiti, bussola, cibo e documenti): solo quando 4 propri POW si trovano *simultaneamente* in ognuna delle 4 stanze si può ottenere una carta Personal Escape Kit

In alternativa:

b) Sfruttando le carte Opportunity: il materiale in esse raffigurato è mantenuto segreto e va mostrato solo all'occorrenza. Se si hanno carte Opportunity che producono in combinazione tutti e 4 gli elementi necessari per un kit di fuga, queste carte possono essere scambiate con una carta Personal Escape Kit e sono rimesse in fondo al mazzo Opportunity.

c) Con una combinazione dei metodi (a) e (b).

33. Una volta acquisita, la carta Personal Escape Kit resta sempre in mano all'Alleato e non può mai essere ceduta o confiscata. I POW che l'hanno acquisita non tornano direttamente nell'area Appel.

Svolgimento del gioco

Guardie

34. Dopo aver attentamente osservato le mosse dei POW, al suo turno il Tedesco lancia i dadi e muove le sue guardie di casella in casella, esattamente come gli Alleati. Il Tedesco può:

a) Mettere in gioco altre guardie sulle caselle nere (posti di guardia) non occupate prendendole dalla sua riserva nelle Barracks: può metterne in gioco quante ne vuole fino al numero totale ottenuto col lancio dei dadi. In una situazione critica può anche decidere di utilizzare tutte le sue riserve ("*Riot Squad*"). Le nuove guardie devono essere piazzate prima di procedere a qualsiasi arresto e non dopo. (Si veda sotto (c), (d) ed (e)). Le guardie non possono essere subito rimesse in gioco dopo un arresto.

b) Rimuovere alcune guardie per ritirarle nelle Barracks, se lo ritiene opportuno, ma solo dalle caselle nere dei posti di guardia; queste guardie non possono più essere richiamate in servizio in quel turno. Si conteggia un punto movimento dei dadi per ciascuna guardia così ritirata nelle Barracks.

c) Arrestare un POW in qualsiasi casella grigia del cortile interno, tranne che all'interno di un tunnel, di un'area sicura o di una stanza, muovendo una sua guardia nella stessa casella del POW (senza obbligo di usare completamente il numero ottenuto dai dadi), assicurandosi che il relativo Alleato abbia almeno una carta Escape Equipment. Il POW è spedito direttamente in un Solitary a scelta del Tedesco e la guardia ritorna nelle Barracks. Se l'arresto avviene nel cortile interno non si confisca alcuna carta equipaggiamento. d) Arrestare un POW nel cortile esterno, sempre muovendo nella sua stessa casella, indipendentemente dal fatto che il relativo Alleato abbia o no una carta Escape Equipment; il POW è inviato in un Solitary e la guardia alle Barracks, come al punto c. L'Alleato deve scartare, a sua scelta, una carta Escape Equipment, sempre che ne abbia almeno una, e rimetterla in fondo al rispettivo mazzo.

e) Arrestare due o più POW con due o più guardie: una guardia può eseguire un solo arresto per turno.

Prigionieri di guerra

35. I POW non possono essere arrestati nelle caselle bianche dell'area Appel.

36. I POW possono terminare la loro mossa sulle caselle nere dei posti di guardia e su di esse sono passibili di arresto, con le modalità stabilite dalla regola 34 (c) e (d).

37. Un POW può essere liberato dal Solitary se si ottiene un numero doppio dal lancio dei dadi. Il totale del doppio - cioè il punteggio dei dadi meno 1 (per far uscire il POW recluso) - può essere usato per muovere qualsiasi altro POW della stessa nazione. Se la porta del Solitary è ostruita da altri POW, si può uscire ponendosi nella casella libera più vicina. Anche 5 carte Opportunity consentono di scarcerare un POW.

38. I POW che si trovano nei Solitary, nelle aree sicure (blu), nei tunnel o all'esterno delle mura o dei recinti del Castello sono esenti dall'appello quando il Tedesco gioca la carta Appel.

39. Un POW, quando viene scarcerato dal Solitary esterno (Sezione 4 del tabellone) e rientra nel cortile interno può attraversare la casella Pass senza bisogno di giocare una carta Pass. Mentre rientra nel cortile interno non è passibile di arresto. Tuttavia, in questo come in qualsiasi momento, può tentare la fuga: in tal caso, essendo evidente che non sta rientrando nel cortile interno, può essere arrestato.

40. Un POW che scappa con una corda o attraverso un reticolato può rientrare nel Castello solo giocando un'altra o altre carte Equipment appropriate.
41. Un POW non può oltrepassare una casella Key o Pass se non giocando la relativa carta (Key o Pass).
42. Un POW non può mai sostare in una casella illuminata dai riflettori: può comunque attraversare la zona illuminata oppure fermarsi prima di entrarvi.
43. Un POW può forzare al proprio turno l'arresto di se stesso muovendo su una casella occupata da una guardia. In tal caso si applica normalmente la regola 34 (c) e (d).

Le guardie

44. Le guardie non possono entrare nelle stanze: i POW al loro interno possono essere arrestati solo quando il Tedesco gioca l'appropriata carta "Search" o fa una ricerca generale dopo aver giocato la carta "Appel".
45. Fra un turno e l'altro del Tedesco, le guardie non possono ostruire l'ingresso delle stanze e nemmeno impedire ai POW la libera circolazione nella zona grigia del cortile interno stando alle porte o nei passaggi obbligati.
46. Quando le guardie inseguono i POW calatisi con una corda o passati attraverso un reticolato, devono seguirne lo stesso percorso. Le guardie devono tornare immediatamente alle Barracks dopo una fuga riuscita, dopo un arresto o dopo uno Shot to Kill.

Le carte

47. Le carte si possono pescare, giocare o scartare soltanto durante il proprio turno, fatta eccezione per quanto prescrive la regola 49. Tutte le carte giocate, scartate o confiscate sono riposte sotto il rispettivo mazzo e non possono mai essere conservate per un uso ripetuto.
48. Gli Alleati possono liberamente scambiarsi o cedere le carte in qualsiasi momento.
49. Le seguenti carte possono essere giocate al di fuori del proprio turno: *Arrest Key/Pass Holder - Advance Warning of Appel or Search - Talisman - Hideaway*.
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 la loro mossa e si osservi la regola 23.
51. Carte **Do or Die**: sempre che l'Alleato abbia una carta Personal Escape Kit, un suo POW, al proprio turno, può tentare una fuga "Do or Die". L'Alleato pesca la carta Do or Die in cima al mazzo coperto. La carta indica quanti lanci ha a disposizione il POW per tentare la fuga. Partendo da qualsiasi casella grigia del cortile interno, stanze comprese, e senza bisogno di alcun tipo di equipaggiamento, il POW corre attraverso il cortile esterno e attraversa il fossato: le guardie non lo bloccano e devono farsi da parte. Se il tentativo fallisce, si considera che il POW sia stato ucciso: l'Alleato è squalificato dal gioco e tutti i suoi POW vengono rimossi. Durante questo tentativo non si pescano carte Opportunity se coi dadi si ottiene 3, 7 o 11.
52. Carta Staff Car: un POW può usare la Staff Car solo se gioca al suo turno la relativa carta Opportunity e raggiunge la Staff Car col necessario punteggio dei dadi e col richiesto Escape Equipment. Le guardie appostate sul tragitto della Staff Car devono farsi da parte. Non è richiesto il pass al cancello principale.
53. Carte Tunnel: si può accedere ai tunnel solo quando l'Alleato ha e gioca la relativa carta Opportunity che viene rimessa in fondo al mazzo solo dopo che il tunnel è stato scoperto o ha esaurito la sua funzione. Possono accedervi POW di diverse nazionalità. Almeno 2 POW devono sempre trovarsi nel tunnel perché non crolli. I POW nei tunnel sono esentati dall'Appel. Le guardie possono entrare nei tunnel solo se il Tedesco gioca al proprio turno la carta Tunnel Detected al che, previo lancio dei dadi, 2 guardie devono entrare in una qualsiasi casella del tunnel. I POW catturati nel tunnel sono subito spediti nel Solitary mentre le guardie rientrano nelle Barracks. Guardie e POW (che non sono nel tunnel) possono transitare (in superficie) sulle caselle del tunnel, anche se occupate da POW al suo interno, ma non possono terminare la loro mossa in una qualsiasi casella tunnel. Si veda per analogia la regola n.42 relativa alle caselle illuminate.
54. Carte Diversion e High Command Inspection: Quando gioca una di queste carte, l'Alleato sceglie quali guardie far rientrare direttamente nelle Barracks.

Conclusione

55. L'Ufficiale di sicurezza tedesco, per ovvie ragioni, è responsabile del Castello e della disciplina al suo interno: se scopre una qualsiasi violazione alle regole può rinchiudere il POW colpevole nel Solitary; per non lasciarsi imbrogliare dai prigionieri di guerra deve per forza dimostrarsi all'altezza del suo incarico.



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