

Escape from Colditz

The Classic Rules of the Game - Le Regole Classiche del Gioco

Traduzione, analisi e commento a cura di Maurizio Martelli

Ciao! Come te sono un appassionato di *Escape from Colditz* desideroso come te di sapere come si gioca correttamente a questo Gioco che, nel corso di mezzo secolo, ha avuto varie edizioni e ristampe, ognuna delle quali con l'apporto di qualcosa di nuovo e di diverso. A questo proposito sono andato a spulciare i Regolamenti di diverse edizioni del Gioco passando poi in rassegna anche gli innumerevoli tentativi privati che si sono succeduti incessantemente per 50 anni al fine regolamentarlo in modo univoco e definitivo. Al termine della mia ricerca ho dovuto purtroppo constatare che ciascuno ormai lo gioca a modo suo, nella ferma convinzione di avere la ragione dalla sua, e non c'è più modo di pervenire a una soluzione unitaria. Dopo circa tre anni di ricerca e di studio ho dovuto amaramente concludere che se oggi siamo arrivati al caos più totale è perché nessuno si è mai preso la briga di andare a cercare nel posto giusto: al contrario, confidando solo nelle proprie interpretazioni personali, molto spesso prive di alcun fondamento, sono scaturite centinaia di nuove prassi di gioco, alcune delle quali elevate poi a Regole *ufficiali* dalle successive edizioni del Gioco: e così, a seconda dell'edizione posseduta, nessuno gioca più *Escape from Colditz* allo stesso modo. Proprio questa triste constatazione mi ha indotto a non tenere soltanto per me i risultati della mia ricerca ma a trasmetterli a te e a tutti gli altri appassionati che avranno la bontà e la pazienza di leggere le pagine che seguono. Eppure, mi dicevo e ti dico, ci sono sempre stati e tuttora sono ben accesi due "fari" ancora molto luminosi: mi riferisco ai primi due Regolamenti Ufficiali, editi da Parker e da Gibson nel 1973. Ti dico subito che il primo si limitava a due sole pagine di *linee guida* mentre il secondo, molto più esteso, assai più ordinato e ben articolato in 55 norme, ricalcava, e spesso ricopiava fedelmente, ma comunque arricchiva il primo, tanto da essere ancora oggi riconosciuto universalmente come "**Regolamento Classico**": ed è proprio sul *Regolamento Classico Gibson* che non a caso si sono sempre e pressoché esclusivamente incentrati i dibattiti degli appassionati. Mi sono dunque cimentato anch'io nella minuziosa analisi del *Regolamento Classico Gibson*, scelto peraltro anche dalla Casa Editrice Osprey nel 2016 nella sua edizione del 75° anniversario che, pur proponendone uno proprio ed assai innovativo, lo ha anteposto a tutti gli altri includendolo integralmente nella sezione "Regole Classiche del Gioco" a beneficio degli appassionati desiderosi di cimentarsi con le Regole degli anni 70. Leggendo le pagine seguenti, ti invito fin d'ora a tenere sempre presente che i vecchi Regolamenti Parker e Gibson, che oggi ti possono sembrare mal scritti, troppo sintetici e persino lacunosi, si rivolgevano in realtà alla generazione di mezzo secolo fa, avvezza ai pochi giochi da tavolo di quell'epoca: come vedrai, alcune Regole che oggi possono apparirti scontate, per non dire inutili, fornivano invece precisazioni essenziali per i giocatori di 50 anni fa: analogamente, ciò che può sembrarti lacunoso oggi era sottinteso allora. Lungi da me pretendere di avere la Verità in tasca e la pretesa di trasmettertela: ti invito soltanto a riflettere con me su quanto sia importante risalire indietro nel tempo ed immedesimarsi nella mentalità dell'epoca e su quanto sia invece inutile e controproducente ostinarsi a ragionare con i nostri schemi attuali, finendo così per perdere contatto col patrimonio storico più prezioso: è cioè il messaggio autentico trasmessoci dai creatori del Gioco. Senza i "fari" ecco spuntare miriadi di regole private (*home rules*) e accesi dibattiti nei *forum*, destinati inevitabilmente a moltiplicarsi e mai a risolversi. Essendo andata perduta la genuinità del messaggio originale, non ragionando con la testa degli ideatori del Gioco e con le consuetudini del pubblico a cui si rivolgevano, capirai come e perché si siano diffuse prassi di gioco totalmente difformi dalla mentalità dell'epoca, alcune delle quali a dir poco aberranti ed altre accolte come Regole ufficiali in successive edizioni del Gioco, come NAC e Devir (Spagna), Clipper (Olanda) e Osprey (Inghilterra). Sfruttando la luce dal faro più luminoso che è il Regolamento riconosciuto come "Classico" (Gibson 1973), edificato su sintetiche ma ben solide fondamenta (Parker 1973), ti invito quindi a seguirmi nel mio cammino di ricerca dell'autentico messaggio dei suoi ideatori, immedesimandoti nella mentalità loro e dei loro destinatari, cioè i ragazzi e le famiglie di 50 anni fa: anche se non ricaveremo certezze su come si gioca correttamente, capiremo perlomeno *come e per chi* fosse stato concepito il Gioco.

Introduction

1. Trying your hand at escaping from Colditz Castle, the multi-national, maximum security prison during the Second World War, 1939 to 1945, may reveal aspects of your nature which you did not dream you possessed, as so often it did to the men imprisoned there.

Introduzione

1. Tentare di evadere dal Castello di Colditz, la prigione internazionale di massima sicurezza durante la Seconda Guerra Mondiale, dal 1939 al 1945, può rivelare aspetti della tua natura che nemmeno immaginavi di avere, com'è capitato spesso agli uomini ivi imprigionati.

Il Regolamento dell'edizione Gibson 1973, qui tradotto (rigorosamente alla lettera) è più ampio e organico del Regolamento di poco precedente della Parker, su cui si fonda e di cui amplia, chiarisce e riordina i concetti basilari. Benché molto ben articolato, anche il Regolamento Gibson lascia, come l'altro, alcuni punti nell'oscurità, non copre tutta la casistica e non sembra nemmeno essere esente da contraddizioni. Tieni peraltro presente che il Gioco non fu progettato da esperti in campo ludico bensì dal Maggiore inglese Patrick Robert Reid, che evase realmente da Colditz con altri tre compagni di prigionia nella notte fra il 14 e il 15 ottobre 1942, e dal regista cinematografico Brian Degas che diresse la serie TV "Colditz", coprodotta con Universal Studios dalla BBC che la mandò in onda in 28 episodi, suddivisi in due stagioni, fra il 1972 e il 1974. Non c'erano quindi né le competenze ludiche né tantomeno la pretesa di sfornare un Regolamento minuzioso ed esauriente per un gioco complesso e competitivo, ma il solo proposito di offrire l'essenziale per un gioco semplice, puramente familiare, adatto ai ragazzi e facile da imparare e da giocare.

Troverai sicuramente "raccapricciante" la traduzione delle 55 Regole ma ho volutamente evitato che le mie opinioni trasparissero già dal testo tradotto ed inficiassero così il testo originale: ogni Regola l'ho tradotta *rigorosamente* alla lettera e solo in sede di commento cercheremo di ragionarci sopra.

In questa sezione (verde) troverai alcuni suggerimenti tratti da edizioni successive o da proposte degli appassionati, per far fronte alle difficoltà derivanti da lacune o imperfezioni del Regolamento.

2. Reading through the supplementary information supplied in the booklet should help you to recreate the atmosphere of Colditz Castle during the War.

2. Un'attenta lettura delle ulteriori informazioni fornite nell'opuscolo dovrebbe aiutarti a ricreare l'atmosfera del Castello di Colditz durante la Guerra.

Ogni edizione del Gioco è corredata da un interessante opuscolo storico con foto d'epoca (e relative didascalie esplicative) e una sintetica esposizione dei fatti salienti avvenuti nel Castello, narrati poi molto più compiutamente dal Maggiore Patrick R. Reid nel suo libro *Colditz – La grande evasione*. A differenza dell'edizione Gibson, nella scatola dell'edizione Parker, evidentemente allo scopo di ricreare ancor meglio l'atmosfera di Colditz, c'era anche un *Red Cross Parcel*, una scatoletta di cartone per riporre dadi, carte e pedine: una riproduzione in scala ridotta dei pacchi della Croce Rossa, inviati ai prigionieri in tempo di Guerra, inclusa poi in tutte le successive edizioni del Gioco.

3. To play the game successfully requires both ingenuity and patience, as well as experience based on failure, and nerve and dash at the crucial moment. Some knowledge of the Cards is essential.

3. Giocare il Gioco con successo richiede sia ingegno che pazienza, come pure esperienza basata su fallimento, nonché coraggio e lestezza nel momento cruciale. È essenziale una certa conoscenza delle Carte.

Le carte sono parte integrante del Regolamento e alle loro illustrazioni, che ne facilitano l'immediato riconoscimento, seguono sempre poche righe di testo che danno istruzioni precise e importanti, spesso non presenti nel Regolamento. È essenziale quindi sapere cosa dicono le carte per applicare in modo corretto le Regole che le richiamano o a cui rimandano.

Mi permetto di suggerirti di soffermarti a rileggere il testo delle carte ogni volta che hai occasione di giocarle perché, anche se conosci bene il Regolamento, è bene non dare mai nulla per scontato dato che la possibilità che possa sfuggirti qualche dettaglio importante non è mai da sottovalutare.

The object of the Game

4. One player takes the part of the **German Security Officer**; the other players take the part of an **Escape Officer**, each representing a different nation's Prisoners of War. Each Escape Officer attempts to achieve more successful escapes than his fellow Escape Officers, whilst the German Officer seeks to prevent, or limit, such escapes.

Scopo del Gioco

4. Un giocatore assume il ruolo dell'**Ufficiale di Sicurezza Tedesco**; gli altri assumono la parte di un **Ufficiale di Fuga**, ciascuno in rappresentanza di una delle varie nazioni dei Prigionieri di Guerra. Ogni Ufficiale di Fuga cerca di realizzare più evasioni riuscite rispetto ai suoi alleati Ufficiali di Fuga, mentre l'Ufficiale Tedesco cerca di impedire, o di limitare, tali evasioni.

Escape from Colditz è un gioco "asimmetrico", dove cioè l'obbiettivo di una delle due fazioni è opposto a quello dell'altra: da una parte si cerca di evadere, dall'altra ci si sforza di impedirlo. Ti dirò che, benché sia ambientato in un castello adibito a Lager in tempo di guerra, fatico a ritenerlo un *wargame* da tavolo: immagina per un attimo di sostituire Colditz con Alcatraz e di giocare su un Tabellone con la mappa del penitenziario: riesci ancora a definirlo un *wargame*? Ambientazione a parte, è essenziale classificarlo. Dal mondo dei *Wargamers* sono state infatti avanzate proposte di introdurre anche qui alcuni elementi tipici dei *wargames*, come ad esempio la "linea di vista": Tieni presente che all'epoca i *wargames* erano ancora pochi, poco conosciuti e poco diffusi: è arduo supporre quindi che gli ideatori di questo Gioco si siano ispirati alla complessità degli ancora ignoti *wargames* piuttosto che alla semplicità dei giochi allora più diffusi. Sono fin troppo chiari infatti gli agganci col *Monopoli*, col *Ludo* (o *Pachisi*), col *Gioco dell'Oca* e con altri giochi *roll and move* (tiri i dadi e muovi le pedine); essendone poi destinatari i ragazzi e le loro famiglie, il Gioco non poteva che essere semplice e proporre loro i meccanismi più familiari a quell'epoca. Al contrario, l'idea di accostarlo ai *wargames*, ha innescato, giusto per farti un esempio, una prassi di gioco secondo cui la Guardia Tedesca che spara a un fuggiasco, in esecuzione della carta Sicurezza *Shot to Kill* (Spara per uccidere), lo debba anche "vedere", quando il Regolamento Classico si limitava semplicemente

a far calcolare le caselle di distanza fra la Guardia e il POW: e la distanza, oggi come allora, si calcola contando le caselle col dito e seguendone il tortuoso percorso, che non è certo la traiettoria di un proiettile. Voler classificare questo Gioco fra i *wargames* vi ha impropriamente introdotto nuovi elementi, corredati da una nuova regolamentazione *ad hoc*, inventata di sana pianta e priva di ogni fondamento. Dalla prassi si è passati all'ufficialità quando le Case editrici spagnole NAC (Nike and Cooper) e Devir hanno persino elevato a Regola la linea di vista riguardo allo *Shot to Kill*.

Puoi giocare a *Escape from Colditz* con le Regole che vuoi, a seconda dell'edizione che hai, ma se vuoi ricercarne l'originale autenticità, e cioè *come, da chi e per chi* fosse stato concepito il Gioco, e come lo si giocava effettivamente alle origini, devi sempre fare lo sforzo di immedesimarti nel modo di ragionare, di capire e di giocare secondo le conoscenze e le logiche di 50 anni fa.

5. Because the Game is a simulation of conditions in Colditz, it is virtually impossible to prevent a number of successful escapes being achieved. In a typical game between six players, the POWs will spend up to an hour collecting the Equipment and Escape Kit necessary to make escape attempts; thereafter, escape attempts will be made frequently. For new players we suggest a time limit of 2 ½ hours for a game. The first Escape Officer to make two successful escapes will be the winner; should this not be achieved, the German Security Officer will be the winner. With experience, players will set their own targets, to suit the time available and number playing. All players must agree the 'success formula' before play starts.

5. Dato che il Gioco è una simulazione delle condizioni a Colditz, è praticamente impossibile impedire che venga raggiunto un certo numero di evasioni riuscite. In una tipica partita a sei giocatori, i POW spenderanno fino a un'ora per raccogliere l'Equipaggiamento e i Kit di Fuga necessari per attuare i tentativi di fuga; dopodiché i tentativi di fuga saranno messi in atto di frequente. Per i principianti suggeriamo un limite di tempo di 2 ore e mezza per partita. Il primo Ufficiale di Fuga che porta a compimento due fughe riuscite sarà il vincitore; se questo obiettivo non dovesse essere conseguito, l'Ufficiale di Sicurezza Tedesco sarà il vincitore. Con la pratica, i giocatori stabiliranno i loro stessi obiettivi, in base al tempo a disposizione e al numero dei partecipanti. Tutti i giocatori devono concordare la "condizione di vittoria" prima che il gioco inizi.

L'edizione del 75° anniversario curata dalla Osprey nel 2016 ha introdotto una durata calcolata in round e non più in tempo, suggerendo 50 round per i principianti e 40 per gli esperti. Una novità ben accolta dagli appassionati perché consente in definitiva di evitare polemiche nel caso in cui i lunghi tempi di riflessione di qualche giocatore possano incidere sull'esito della partita. Il conteggio dei round è stato oltretutto facilitato contornando il Tabellone di caselle numerate dallo 0 al 70 e fornendo un apposito segnalino da spostare di una casella alla fine di ogni round. Il Regolamento lascia poi liberi i giocatori di stabilire differenti condizioni di vittoria, non solo individuali ma anche collettive, come ad esempio quella che per gli Ufficiali di Fuga si realizza al raggiungimento di un numero prestabilito di evasioni di POW, indipendentemente dalla loro nazionalità.

Qualsiasi edizione del Gioco tu abbia, per scongiurare sul nascere discussioni e litigi, sarebbe decisamente meglio fissare la durata della partita in round, anziché in tempo, stabilendone preventivamente la quantità di comune accordo: per conteggiare i round, se non hai gettoni, bottoni o monetine a portata di mano, puoi servirti molto semplicemente di carta e penna.

Method

6. Players, in turn, throw the dice, and move their men. (Rules 19-21). POW teams aim to obtain Escape Kit (Rules 31-33) and Escape Equipment (Rules 29 & 30), both essential to making an escape attempt. They may also collect Opportunity Cards (Rules 22 & 27). Depending on the types of equipment collected, and Opportunity Cards held, each Escape Officer will then plan routes and execute the escapes of individual men in his team.

Procedimento

6. I giocatori, a turno, tirano i dadi e muovono i loro uomini (Regole 19-21). Le squadre di POW mirano a procurarsi Kit di Fuga (Regole 31-33) ed Equipaggiamento di Fuga (Regole 29 e 30), entrambi essenziali per attuare un tentativo di fuga. Possono anche acquisire Carte Opportunità (Regole 22 e 27). In base al tipo di Equipaggiamento raccolto e alle Carte Opportunità possedute, ogni Ufficiale di Fuga pianificherà quindi le vie di fuga e attuerà le evasioni di singoli uomini della sua squadra.

Escape from Colditz come la totalità dei giochi da tavolo di quell'epoca è il classico gioco *roll and move* dove tiri i dadi e muovi le pedine: il Regolamento ha il solo scopo di indicarti cosa si può fare e quando, e cosa non si può fare e perché: tutto il resto si sa già perché i giochi sono fatti tutti così: tiri i dadi e muovi, a volte guadagni un *bonus* che ti fa andare avanti più veloce, altre volte subisci un *malus* che ti fa perdere uno o più giri, altre volte ancora ti va male perché vieni ricacciato alla casella di partenza oppure ti va decisamente peggio perché vieni squalificato dal gioco: tutto qua. Questi erano gli *standard*. Diffuso in Inghilterra come il Monopoli nel mondo, *Escape from Colditz* ha il pregio indiscusso della semplicità, benché le regole possano apparire spesso lacunose e, senza un paziente lavoro di approfondimento, può sembrare che lascino fin troppo spazio a integrazioni e interpretazioni soggettive. Se ti limiti a ragionare con gli schemi attuali in effetti è così, ma se pensi agli *standard* di 50 anni fa, ciò che ti sembra “non detto” oggi in realtà era del tutto scontato allora. Qui l'aleatorietà dei dadi è parzialmente mitigata dalla presenza di carte che consentono determinate azioni o reazioni e agevolano gli Ufficiali nei loro piani, benché anche la pesca delle carte dipenda pur sempre dai dadi, e cioè dal caso. L'unica pretesa del resto era quella di proporre il classico gioco semplice, impreziosito però da un'ambientazione accattivante e coinvolgente: nient'altro insomma che un gioco adatto ai ragazzi e giocabile serenamente in famiglia o con gli amici in una sola serata.

7. The Security Officer, similarly, moves his men (Rules 19, 20, 34(a) & (b)), collects Security Cards (rule 28), and attempts to prevent escapes by arresting POWs (Rules 34(c), (d) and (e)).

7. L'Ufficiale di Sicurezza, analogamente, muove i suoi uomini (Regole 19, 20, 34(a) e (b)), pesca Carte Sicurezza (Regola 28) e cerca di impedire le fughe arrestando i POW (Regole 34(c), (d) ed (e)).

L'Ufficiale di Sicurezza ha un proprio esclusivo mazzo di carte da cui pescare ma, all'insegna della semplicità, muove le sue pedine e pesca le sue carte con le stesse modalità degli Ufficiali di Fuga. Le carte Sicurezza sono 14 in tutte le edizioni tranne in quella Osprey del 2016 che le ha portate a 16: sono state aggiunte una carta *Tunnel Detected* (per un totale di due carte Tunnel Scoperto), col chiaro e giustificato intento di contrastare più efficacemente ben *tre* carte Opportunità che aprono

un Tunnel, e una carta *Shot to Kill* (totale due) perché l'Ufficiale di Sicurezza Tedesco non resti disarmato a lungo o in eterno, non riuscendo a pescare o avendo appena giocato l'unica carta *Shot to Kill* del mazzo. Prima di Osprey, che ha ovviato stampando due carte in più, una prassi assai diffusa per potenziare l'Ufficiale di Sicurezza con le armi e contro i Tunnel consisteva nel rendere più efficace la pesca delle carte Sicurezza: e cioè, quando aveva occasione di pescare (Regola 22), poteva esaminare le prime due carte del mazzo, sceglierne una e scartare subito l'altra. In questo modo, oltre a trattenere la carta a suo giudizio più utile, poteva anche far girare più velocemente il mazzo di carte Sicurezza e ritrovarsi ancora in mano le carte già giocate prima, comprese quelle per lui vitali come le due appena citate. Questa prassi è nota, guarda caso, come "Variante Tunnel".

Se hai una edizione del Gioco con 14 carte Sicurezza, previo accordo fra tutti i giocatori prima di iniziare a giocare, questa Variante Tunnel, che consente all'Ufficiale di Sicurezza di scegliere fra due carte quando ha occasione di pescare, vale perlomeno la pena di essere sperimentata.

8. Escape Officers may combine members of their respective teams if they wish and may employ false trails, distractions and bluffs to confuse and outwit the German Security Forces.

8. Gli Ufficiali di Fuga possono far cooperare i membri delle rispettive squadre, se lo desiderano, nonché ricorrere a depistaggi, diversivi e bluff per confondere e ingannare le Forze di Sicurezza Tedesche.

Escape from Colditz è anche un gioco "semi-cooperativo", dove cioè a certi giocatori (qui agli Ufficiali di Fuga) è concesso di potersi aiutare vicendevolmente, se e quando vogliono, il che è spesso conveniente, se non addirittura necessario, soprattutto nelle fasi iniziali del gioco, fermo restando che la condizione di vittoria regolamentare per gli Ufficiali di Fuga (far evadere due dei propri POW) è e resta sempre individuale: salvo rare eccezioni, uno solo sarà infatti il vincitore.

9. An Escaper is deemed to have succeeded and to be 'gone away' when he reaches, safely, one of the targets outside the perimeters of the Castle as marked on the Board. The exact score is not required providing he lands on or passes the target.

9. Si considera che un Fuggitivo abbia avuto successo e sia "scappato via" quando raggiunge, in salvo, uno degli obbiettivi al di fuori del perimetro del Castello come evidenziati sul Tabellone. Non è richiesto il punteggio esatto a condizione che egli raggiunga o superi l'obbiettivo.

All'epoca in cui impazzavano il *Gioco dell'Oca* e i suoi derivati, dove il traguardo (la casella 90) doveva essere centrato in pieno, perché un punteggio eccedente ai dadi faceva rimbalzare le pedine all'indietro, questa precisazione era tutt'altro che superflua: anche nel *Ludo* (o *Pachisi*) e in tutti i giochi *roll and move* lo sfruttamento del totale del punteggio dei dadi era una condizione essenziale, una premessa data sempre per scontata. Era quindi indispensabile chiarire questo dettaglio perché costituiva un'eccezione alle regole dei giochi e alle consuetudini dei giocatori di quell'epoca.

The Equipment of the Game

10. The Colditz Game Board is based on a true plan of Colditz Castle, but adapted to provide all the necessary rooms on one level. It consists of the Inner POW Courtyard, coloured grey, and the outer Garrison Courtyard, known as the Kommandantur.

Contenuto del Gioco

10. Il Tabellone di Gioco di Colditz è basato su una mappa autentica del Castello di Colditz, benché adattata per porre sullo stesso piano tutte le stanze necessarie. Ne fanno parte il Cortile Interno dei POW, di colore grigio, e il Cortile Esterno della Guarnigione, noto come Kommandantur.

Qui sono citati soltanto i due ampi spazi racchiusi all'interno delle mura perimetrali del Castello, benché il gioco si sviluppi anche appena al di fuori di questo perimetro (zona beige) e all'esterno del Castello stesso (zona verde scuro): inutile peraltro dilungarsi troppo in sede di Regolamento nel descrivere meglio ciò che si poteva già vedere bene da soli. Meglio passare subito al dunque perché i ragazzi non vedevano l'ora di giocare e di sapere subito come si faceva. Il Regolamento punta quindi all'essenzialità e quasi tutte le singole norme sono molto stringate, forse anche troppo: su ciò che è scontato non ci si sofferma più di tanto o non ci si sofferma proprio, ma esprimersi col minor numero di parole possibili non metteva in difficoltà i giocatori di allora perché gli schemi e i meccanismi erano poi sempre gli stessi: arrivare per primi, godere dei *bonus* che ti fanno procedere più velocemente, subire dei *malus* che ti fanno perdere uno o più giri, che ti fanno ricominciare daccapo o che ti estromettono dal gioco. Di fronte alla novità di intavolare uno dei rari tabelloni che non riportava il solito tracciato da percorrere più velocemente degli altri, dalla partenza al traguardo, un Regolamento prolisso avrebbe sicuramente scoraggiato tutti prima ancora di cominciare.

11. A Coloured Legend Diagram printed earlier in this booklet focuses on certain areas of the Board and explain their purpose, alongside the **Appel (Roll Call) Diagram** for starting the game, depending on the number of players competing.

11. Un Diagramma Colorato Legenda stampato all'inizio di questo opuscolo focalizza alcune zone del Tabellone e ne spiega le funzioni, insieme al **Diagramma Appello (Roll Call)** per iniziare il gioco, a seconda del numero di giocatori in competizione.

A seconda delle edizioni del Gioco, questi due Diagrammi si trovano o su una delle pagine del pieghevole del Regolamento (Gibson), o su un foglio di cartoncino a parte (Parker): su un lato (*Legend*) sono illustrate: celle di isolamento, zone illuminate dai riflettori, filo spinato, obbiettivi di fuga, nascondigli, caselle da (30) e (60) piedi (da cui calarsi con le corde) e Tunnel: le illustrazioni hanno tutte una sintetica spiegazione che integra o chiarisce il Regolamento. Sul retro (*Appel*) sono raffigurati invece 5 schemi con la disposizione iniziale dei POW nell'Area Appello a seconda del numero dei partecipanti. Le edizioni spagnole specificano anche come debbano essere esattamente orientate le file dei POW rispetto alle celle di isolamento: una precisazione interessante, anche se non riveste poi un carattere così decisivo: anche se contasse la maggiore o minore vicinanza di una squadra di POW a determinate stanze, in definitiva tutto dipende sempre da come girano i dadi.

12. Two Dice – These are used together for all throws.

12. Due Dadi – Questi vanno usati entrambi per tutti i tiri.

Il Regolamento non contempla casi in cui si richieda di tirare un solo dado, nemmeno qualora si debba ricorrere al sorteggio per designare chi impersonerà l'Ufficiale di Sicurezza (Regola 16). A tal proposito Parker aggiungeva la possibilità di sorteggiare con entrambi "i dadi" persino i colori delle squadre di POW, nell'eventualità che due o più giocatori volessero a tutti i costi giocare con un colore particolare: Gibson ha ritenuto superflua e ha omesso questa ulteriore precisazione.

13. Forty Pawns – the POWs; in groups of different colours representing the Escape Teams of various nationalities imprisoned in Colditz as follows.

American Team blue 8 POWs - British Team red 8 POWs - Dutch Team orange 8 POWs - French Team brown 8 POWs - Polish Team green 8 POWs

Sixteen Black pawns – the Guards, representing the German Security Officer's forces.

13. Quaranta Pedine – i POW; in gruppi di diversi colori che rappresentano le Squadre di Fuggitivi di varie nazionalità imprigionati Colditz come segue:

Squadra Americana blu 8 POW - Squadra Inglese rossa 8 POW - Squadra Olandese arancione 8 POW - Squadra Francese marrone 8 POW - Squadra Polacca verde 8 POW

Sedici Pedine nere – le Guardie, che rappresentano le forze dell'Ufficiale di Sicurezza Tedesco.

L'edizione Gibson conteneva le classiche pedine di plastica economiche, identiche a quelle di molti altri giochi, mentre la Parker poteva vantare pedine in legno molto più pregiate. Il diametro della loro base, di poco più di un centimetro, si adatta perfettamente alle dimensioni delle caselle del Tabellone ed essendo tutte in tinta unita sono immediatamente individuabili a colpo d'occhio.

14. Five packs of cards consisting of: 5 Personal Civilian Escape Kit cards - 27 Escape Equipment cards - 45 Escaper's Opportunity cards - 14 German Security cards - 5 Do or Die cards.

14. Cinque mazzi di carte che consistono in: 5 carte Kit Personale Civile di Fuga - 27 carte Equipaggiamento - 45 carte Opportunità dei Fuggitivi - 14 carte Sicurezza Tedesche - 5 carte Do or Die (o lo va o la spacca).

Nonostante avesse le pedine migliori, le carte contenute nell'edizione Parker, rispetto a Gibson erano decisamente scadenti, in cartoncino e facilmente deteriorabili; bastava una sola piega per riconoscere una carta dal suo dorso e all'epoca non si usavano certo bustine protettive trasparenti. Nonostante la diversa qualità, le carte delle due edizioni erano graficamente identiche e riportavano lo stesso testo. Nel 2016 Osprey ha aggiunto due carte Opportunità (2 diverse *Personal Escape Kit Part*) e due carte Sicurezza (1 *Shot to Kill* e 1 *Tunnel Detected*). Osprey ha finalmente affrontato il problema (non considerato originariamente e rimasto poi irrisolto) che comporta una partita a 6 giocatori, dove gli Ufficiali di Fuga iniziano con 4 POW ciascuno: una volta evaso il primo POW sarebbe assai arduo procacciarsi i 4 elementi di un Kit nuovo per il secondo, essendosi la squadra ridotta a 3 soli POW: si dovrebbe per forza contare sulla fortuna di pescare una carta *Personal*

Escape Kit Part. Tenendo però separate le 6 carte *Personal Escape Kit Part* dal mazzo delle carte Opportunità e dandone una in premio per la prima evasione riuscita, Osprey ha sì risolto il caso del rimaneggiamento di una squadra a 3 soli POW in caso di evasione ma non ha considerato il caso di un POW ucciso, né che tutto ciò possa verificarsi anche in partite con 5 o meno giocatori. Meglio sarebbe stato forse stabilire che ogni Ufficiale di Fuga non possa mai rimanere con meno di 4 POW, consentendogli di rimpiazzare subito il quartultimo POW rimosso, per qualsiasi motivo, dal gioco. Osprey ha provveduto anche a potenziare il mazzo delle carte Security stampando una seconda carta *Shot to Kill*, per non disarmare a lungo o in eterno l'Ufficiale di Sicurezza, e una seconda carta *Tunnel Detected*. Prima di Osprey, che ha ovviato con due carte in più, il problema della scarsa efficacia dell'Ufficiale di Sicurezza sui Tunnel e con le armi era molto sentito ed aveva dato origine a una diffusa prassi, già descritta a commento della Regola 7, meglio nota come "Variante Tunnel".

Uno degli aspetti su cui dovresti sempre accordarti prima di iniziare a giocare è il caso in cui un giocatore resti con 3 soli POW dopo un'evasione riuscita o per effetto di uno *Shot to Kill*: qui il Regolamento Classico non ci viene in aiuto. Il POW di rimpiazzo, dato che la "sua" partita inizia proprio quando subentra a un collega evaso o morto, si potrebbe posizionare nell'Area Appello.

To prepare for the Game

15. Place the Board on a good sized table, putting the five packs of Cards separately, face downwards, off the Board but conveniently placed for all the players.

Preparazione del Gioco

15. Sistemate il Tabellone su un tavolo abbastanza spazioso, separando i 5 mazzi di Carte e ponendoli, coperti, al di fuori del Tabellone ma comodamente alla portata di tutti i giocatori.

Dei 5 mazzi di carte (Kit di Fuga, Equipaggiamento, Opportunità, Sicurezza e *Do or Die*) il Mazza Equipaggiamento va subito suddiviso in 4 diversi mazzetti (corde, tronchesi, pass e chiavi) da porre scoperti sul tavolo: Parker lo aveva scritto ma forse Gibson non ha ritenuto così importante questo dettaglio, tanto da ometterlo, oppure è semplicemente sfuggito in sede di stesura del nuovo e più ampio Regolamento, dato che quando attinge da Parker, spesso e volentieri Gibson ne ricopia integralmente il testo. Fin qui posso dirti che l'omissione di Gibson rispetto a Parker non ha alcun rilievo, ma incontreremo casi di omissione ben più gravi alla Regola 44 e alla Regola 51, da cui si sono purtroppo originate le più disparate interpretazioni con conseguente divergenza di opinioni: da qui sono poi sorte prassi di gioco difformi e la necessità di intervenire con nuove Regole ufficiali.

16. Escape Officers choose their nationalities. The German Security Officer may be elected by agreement or selected by throwing dice.

16. Gli Ufficiali di Fuga scelgono le loro nazionalità. L'Ufficiale di Sicurezza Tedesco può essere scelto di comune accordo o estratto a sorte tirando i dadi.

Parker estendeva il sorteggio anche alla scelta dei colori delle nazionalità dei POW, nel caso in cui più giocatori volessero giocare con un colore ben preciso: come appena osservato alla Regola 15, il dettaglio o non è stato ritenuto importante o è semplicemente sfuggito. Rendendosi conto che il ruolo di Ufficiale di Sicurezza non dovesse essere poi così ambito, qui sia Parker che Gibson corrono un po' ai ripari; se non c'è proprio nessuno che si offre di impersonarlo, l'Ufficiale di Sicurezza viene sorteggiato lanciando i dadi. Che il ruolo non sia poi così divertente lo puoi intuire anche tu dalla Regola 5, dove si prevede che gli Ufficiali di Fuga impiegheranno all'incirca un'ora per raccogliere Equipaggiamento sufficiente: nel frattempo l'Ufficiale di Sicurezza cosa fa? Cerca sì di ostacolare, ritardare, e arrestare i POW ma il più delle volte rischia solo di annoiarsi. Puoi dunque facilmente capire come già allora fosse difficile trovare un volontario. È poi la stessa Regola 5 che assesta il colpo di grazia all'aspirante Ufficiale di Sicurezza laddove lo avverte che, come nella realtà, anche nel Gioco è praticamente impossibile impedire una certa quantità di evasioni riuscite. Nessuno si "sacrifica"? E allora o si tirano i dadi o non si gioca: a mali estremi, estremi rimedi!

17. Place the German Security Forces in the German Barracks as indicated on the Board and the Escape Teams in the POWs' Courtyard in the following numbers: (See *Appel* diagram).

For 6 players: Security Officer 16 Guards - Escape Teams 4 POWs each

For 5 Players: Security Officer 15 Guards - Escape Teams 5 POWs each

For 4 Players: Security Officer 14 Guards - Escape Teams 6 POWs each

For 3 Players: Security Officer 12 Guards - Escape Team 7 POWs each

For 2 Players: Security Officer 6 Guards - Escape Team 8 POWs.

17. Piazzare le Forze di Sicurezza Tedesche nelle Caserme Tedesche come indicato sul Tabellone e le Squadre di Fuggitivi nel Cortile dei POW nella seguente quantità: (Si veda il Diagramma *Appel*).

Per 6 giocatori: Ufficiale di Sicurezza 16 Guardie – Squadre di Fuggitivi 4 POW ciascuna

Per 5 giocatori: Ufficiale di Sicurezza 15 Guardie – Squadre di Fuggitivi 5 POW ciascuna

Per 4 giocatori: Ufficiale di Sicurezza 14 Guardie – Squadre di Fuggitivi 6 POW ciascuna

Per 3 giocatori: Ufficiale di Sicurezza 12 Guardie – Squadre di Fuggitivi 7 POW ciascuna

Per 2 giocatori: Ufficiale di Sicurezza 6 Guardie – Squadra di Fuggitivi 8 POW.

Nei *forum* degli appassionati ricorre spesso la seguente domanda: qual è il numero ideale di giocatori per una partita a *Escape from Colditz*? Non certo una partita con 2 soli giocatori dove viene a mancare del tutto la semi-cooperatività che è un elemento fondamentale del Gioco: non a caso nelle partite a 2 giocatori è diffusa la prassi che dà all'Ufficiale di Fuga due nazioni di POW da comandare. Nelle partite a 3 giocatori la cooperazione fra Ufficiali di Fuga c'è ma non è ancora piena, essendo invariabile, forzatamente riservata cioè ai due soli Ufficiali di Fuga in gioco. In una partita 4 giocatori l'elemento cooperativo comincia invece a funzionare e va ancora meglio in una partita 5, dove cominciano peraltro a dilatarsi anche i tempi di attesa fra un turno di gioco e l'altro: e ancora di più si dilatano in una partita a 6 giocatori, dove oltretutto si faticherà a mantenere una concentrazione costante e dove la frustrazione aumenterà se dopo una lunga attesa i dadi non girano. La conclusione a cui tutti pervengono è che il numero ideale di giocatori per *Escape from Colditz* non possa essere inferiore a 4 e superiore a 5. Calcolando poi una media di un minuto circa per ogni turno di gioco di ciascun giocatore si può fissare in anticipo la quantità di round, e quindi la durata della partita, sia per poterla esaurire in una sola sessione di gioco, sia per non rischiare di annoiarsi.

18. All POWs being lined up in the Inner Courtyard for a general Roll Call (*Appel*), the German Security Officer now places one Guard for each Escaping team on any of the black circles shown in the Inner Courtyard. He must also place at least 2, but not more than 7, Guards on black circles in the Outer areas of the Castle. His remaining Guards are held in reserve in the German Barracks in the *Kommandantur* area.

18. Schierati in fila tutti i POW nel cortile interno per un'Adunata generale (*Appello*), l'Ufficiale di Sicurezza Tedesco ora piazza una Guardia per ciascuna Squadra di Fuggitivi su una qualsiasi delle caselle nere evidenziate nel Cortile Interno. Deve inoltre piazzare almeno 2 ma non più di 7 Guardie nelle caselle nere nella zone perimetrali del Castello. Le sue restanti Guardie sono tenute di riserva nelle Caserme Tedesche nella zona del *Kommandantur*.

Il Diagramma *Appel* (Roll Call) illustra come si debbano disporre i POW nella zona bianca al centro del cortile interno in base al numero dei partecipanti. Come già richiamato in sede di commento alla Regola 11, i Regolamenti spagnoli specificano anche come le file di POW incolonnati debbano essere orientate di preciso rispetto alle celle di isolamento del cortile interno: un dettaglio nemmeno preso in considerazione dal Regolamento Classico a cui non importa nemmeno stabilire un ordine di precedenza per il piazzamento iniziale dei POW e neppure se l'ordine dei posti a sedere, che è l'ordine in senso orario con cui giocano gli Ufficiali di Fuga debba in qualche modo incidere sul piazzamento iniziale. L'Ufficiale di Sicurezza piazza le sue Guardie soltanto dopo che i POW siano stati sistemati nell'Area *Appello*: è soggetto a due vincoli ad inizio partita: a) nelle caselle nere del cortile interno (5 in totale) può piazzare solo tante Guardie quante sono le nazioni di POW rappresentate, non di più e non di meno: ad esempio, 3 nazioni = 3 Guardie; b) nelle zone perimetrali appena all'esterno deve piazzare almeno 2 Guardie ma non più di 7. Qui si avverte il tocco *militare* di uno degli ideatori del Gioco, il Maggiore Pat Reid: mentre i POW all'interno sono vigilati da un numero sensato di Guardie, né troppe, né poche, ma giuste, i confini esterni del Castello non possono restare del tutto sguarniti né tantomeno essere presidiati oltre misura: non sarebbe logico infatti mettersi subito in stato di allarme senza alcuna ragione e fino a quando i POW non si saranno accaparrati un po' di Equipaggiamento di ragioni non se ne vedono proprio.

In assenza di indicazioni, ciascun Ufficiale di Fuga può piazzare dove vuole la sua fila di POW in base al Diagramma *Appel*: in caso di disaccordo, si possono sorteggiare coi dadi i posti a sedere: il primo Ufficiale di Fuga a giocare si siederà a sinistra dell'Ufficiale di Sicurezza e disporrà per primo i suoi POW nell'Area *Appello* e a seguire tutti gli altri. Sono accorgimenti del tutto marginali e facoltativi ma possono pur sempre servire per rendere *casuali* gli eventuali (e presunti) vantaggi o svantaggi che possono derivare dalla posizione iniziale di ciascuna delle diverse squadre di POW.

To play the game

19. The Escape Officer immediately to the left of the Security Officer is the first to play. He throws his two dice and moves his POWs in any direction from one adjacent circle to another, counting one digit for each circle. The other Escape Officers throw in turn and then the Security Officer. POWs and German Guards therefore, move about the Board on the circles shown in various directions according to the dice throws and the Rules of the Game and intentions of the Escape Officers. There is thus a continual movement of men, of ebbing and flowing, which animates and brings 'life' to the Castle.

Svolgimento del gioco

19. L'Ufficiale di Fuga immediatamente a sinistra dell'Ufficiale di Sicurezza è il primo a giocare. Lancia i suoi due dadi e muove i suoi POW in qualsiasi direzione da una casella adiacente a un'altra, conteggiando un punto per ogni casella. Seguono a turno gli altri Ufficiali di Fuga e quindi l'Ufficiale di Sicurezza. I POW e le Guardie Tedesche si muovono quindi sulle caselle indicate sul Tabellone in **varie direzioni** conformemente ai tiri dei dadi e alle Regole del Gioco e alle intenzioni degli Ufficiali di Fuga. C'è così un continuo viavai di uomini, di afflusso e di deflusso, che anima e dà "vita" al Castello.

Il primo a giocare è l'Ufficiale di Fuga seduto a sinistra dell'Ufficiale di Sicurezza: si procede in senso orario e chiude il round l'Ufficiale di Sicurezza. Ad ogni suo turno di gioco, spetta di diritto a ciascun giocatore lanciare i dadi e muovere di conseguenza le sue pedine. La Regola 19 ricorre a "his" come rafforzativo (i "suoi" dadi) volendo significare che ciascuno lancia i dadi semplicemente per muovere le *proprie* pedine e mettere in atto le *proprie* intenzioni. Come vedi, non cambia nulla rispetto agli standard dei giochi dell'epoca: ciascuno tira i dadi per sé ed esegue le proprie mosse a seconda di quanto reputa più conveniente per se stesso. Non è facile capire quindi come si sia potuto pervenire ad interpretazioni talmente difformi da inaugurare una serie di pratiche di gioco a dir poco aberranti, addirittura riprese e codificate poi da successive edizioni ufficiali del Gioco, dove ad esempio si può favorire un POW di un altro Ufficiale, facendolo rilasciare dall'isolamento al proprio turno, con un proprio doppio o con una propria carta *Release from Solitary*) o addirittura danneggiarlo, spostandolo direttamente in una stanza con una propria carta *Move Fast* (Muovi Velocemente) persino mentre è in fuga e in prossimità dell'obiettivo e addirittura senza o contro il consenso del rispettivo Ufficiale. La malizia dei giocatori ha finito per ritenere lecite e consentire varie condotte di gioco palesemente scorrette ma non espressamente vietate, almeno in apparenza, dal Regolamento Classico. Eppure non c'era proprio motivo di industriarsi per inventare nuove soluzioni quando il Regolamento ti dà già le soluzioni corrette: basta solo leggerlo con attenzione. Qui la soluzione c'è ed è una sola, semplice, lampante e del tutto scontata all'epoca: ogni giocatore tira i "suoi" dadi per sé, così come gioca le (*sue*) carte per sé (come vedremo alle Regole 27 e 28) in base ai suoi piani, secondo la *propria* convenienza e badando al *proprio* esclusivo tornaconto.

20. Throwing a double(s) entitles that player to another throw. His score is totalled before he moves.

20. Tirare un doppio/i dà diritto a quel giocatore a un altro tiro. Il suo punteggio viene sommato prima che lui muova.

Qui dobbiamo stare bene attenti per evitare di mal interpretare e doverci poi inventare a nostra volta qualcosa. Inventarsi le cose è sempre stato lo sport preferito dagli appassionati, pur di non prendersi la briga di andarsi a rileggere attentamente il Regolamento. Lo scopo originario di questa Regola era semplicemente quello di concedere un ulteriore lancio di dadi, uno solo, come *bonus* in caso di doppio ai dadi, più o meno come avviene nel Gioco dell'Oca quando la pedina che giunge su una casella con l'oca procede in avanti raddoppiando i punti ottenuti. Il meccanismo era semplicemente questo ed era molto familiare a quell'epoca: per regalare qualche punto movimento in più, come *bonus* gli ideatori hanno pensato qui al caso di un doppio coi dadi: potevano sicuramente scegliere qualsiasi altro sistema (un 7, un tiro inferiore a 5 eccetera) un ma hanno scelto il doppio ai dadi, e va benissimo così: dunque, se gli capita un doppio, un giocatore ha la facoltà (non l'obbligo) di tirare

un'altra volta i dadi. Qui il Regolamento Classico (Gibson) copia la stessa frase usata da Parker aggiungendo però la lettera (s - plurale) alla parola *double*, ma confermando l'articolo "**un**" (A) prima della parola stessa anziché ricorrere all'espressione "*any double*" (ogni doppio). Il doppio ottenuto ai dadi che consente di tirarli un'altra volta è quindi uno solo, non "qualsiasi" doppio: la (s) che rende plurale la parola "doppio" pertanto si riferisce non indistintamente a tutti i doppi che un giocatore potrebbe ottenere consecutivamente all'infinito, bensì alle occasioni in cui un giocatore possa tirare più volte i dadi al proprio turno, e cioè a ciascuno dei tiri che spettano a chi gioca una carta particolare, quali *Staff Car*, *Do or Die* o *Shot to Kill*. Prendi ad esempio la carta *Staff Car* che concede all'Ufficiale di Fuga 6 lanci consecutivi dei dadi: la (s) dopo *double* ci fa capire che ciascuno di questi 6 lanci, se è un doppio, concede un (solo) rilancio. Idem se consideri le 5 carte *Do or Die*, che concedono da un minimo di 3 a un massimo di 7 lanci, e la carta *Shot to Kill* che consente all'Ufficiale di Sicurezza di tirare i dadi per sparare dopo (o prima) di averli lanciati per il normale movimento delle sue Guardie, per un totale di due lanci al proprio turno. Ora chiediamoci: dopo il primo tiro, se è un doppio, cosa succede se è un doppio anche il secondo? Risposta del Regolamento: "Niente!". Sia il Regolamento che le carte si fermano lì: e cioè, un doppio consente di tirare ancora *una volta* i dadi: punto! Il *bonus* è uno solo e se anche il secondo tiro è un doppio, non si dice più nulla semplicemente perché non succede più nulla: Regolamento e carte ti dicono soltanto che dopo il primo tiro doppio si tirano ancora i dadi, si sommano i punti e si muove: stop. E se anche il secondo tiro è un doppio? Chi se ne frega! Hai già tirato i dadi dopo il primo doppio e hai già incassato il tuo *bonus*, che è il tuo secondo lancio: indipendentemente dal fatto che il tuo secondo tiro sia alto, basso, pari, dispari o doppio, non ti è concesso pretendere di più, il che è molto semplice oltre ad essere uno standard dell'epoca. Potresti anche domandarti se il secondo tiro, dopo il primo doppio, consenta di pescare una carta (Regola 22) nel caso si ottenga 3, 7 o 11, o liberare un altro POW dall'isolamento nel caso si ottenga un secondo doppio (Regola 37): anche qui il Regolamento e le carte ti hanno già risposto dicendoti che il secondo tiro è solo un *bonus* che incrementa il primo: niente di più. Per cui sommi i punti dei due lanci e muovi: tutto il resto non conta, non esiste. Questo *bonus* era una pietra miliare di tutti i giochi *roll and move* di mezzo secolo fa ed era unico, non ripetibile: in altri giochi un doppio, o un 7, un 12, un 9 con 6-3 piuttosto che con 5-4 davano un *bonus* (o un *malus*) unico. Uscire dagli schemi mentali e dalle abitudini di quel tempo ha purtroppo indotto a interpretare erroneamente che *ogni* doppio ottenuto coi dadi conceda il *bonus* del rilancio e che quindi a un'infinità di doppi consecutivi debba seguire un'altrettanta infinità di *bonus*, dando tuttavia luogo a situazioni paradossali già soltanto su base teorica. È pur sempre improbabile infatti, ma comunque possibile, che una serie incredibile di doppi consecutivi faccia vincere anzitempo un Ufficiale di Fuga rovinando il gusto e il senso stesso del Gioco: con le carte *Do or Die* si incrementerebbero poi a dismisura le probabilità di successo dal momento che più sono i tiri a disposizione e più sono le probabilità di ottenere doppi. Non solo, ma più sono i doppi e più sono i tiri! Con la *Staff Car* si potrebbe arrivare direttamente in Svizzera e lo *Shot to Kill* darebbe al fucile della Guardia una gittata da artiglieria pesante. Mi dirai che sono pur sempre situazioni teoriche e improbabili, ma già soltanto immaginare che ci sia la teorica possibilità che si verificassero dovrebbe indurti a ricercare se davvero fosse stata originariamente concepita, compresa ed applicata così questa Regola, per poi essere distorta in seguito. Per scongiurare l'irrazionalità delle situazioni, assai improbabili ma pur sempre possibili, derivanti da una serie ragguardevole o infinita di doppi consecutivi, molti appassionati, anziché andarsi a rileggere bene il Regolamento Classico, sono invece corsi ai ripari da soli edificando su basi inesistenti le loro *home rules*, la più gettonata delle quali, ufficializzata poi dalla Osprey, è quella di limitare a *tre* il numero di lanci consecutivi che un giocatore al suo turno può fare o per muovere le sue pedine o per ogni singolo tiro di dadi che gli concede una carta. Per farti un esempio: primo tiro doppio, secondo tiro doppio, terzo tiro doppio, stop. Bastava semplicemente rileggersi il Regolamento Classico per non doversi inventare il tetto massimo dei 3 lanci quando era già stato previsto e codificato un tetto massimo di

due lanci. È del tutto evidente che nel Regolamento Classico e nelle carte che lo integrano non si parla mai di un terzo lancio consecutivo dei dadi in caso di doppi: si dice stop già dopo il secondo. *Escape from Colditz* non si allontanava quindi per nulla dagli *standard* dell'epoca: un solo *bonus* era concesso per un tiro doppio e un solo *bonus* era concesso per ciascuno dei molteplici tiri consentiti da alcune carte: tutto qui, e la cosa era terribilmente ovvia allora: oggi non più, purtroppo.

Regolamento e carte, in linea con la mentalità ludica dell'epoca concedono il *bonus* del rilancio dei dadi una sola volta: ciò che era intuitivo allora potrebbe tuttavia non convincerti oggi dopo che varie edizioni ufficiali hanno accolto prassi di gioco difformi. Sei libero di scegliere qualsiasi soluzione, a seconda dell'edizione che hai, ma tieni presente che sia le *home rules* che Osprey, comprendendo che non si potevano concedere *bonus* all'infinito, hanno adottato soluzioni di mezzo: applica quindi un limite ai tiri dei dadi, evitando di rilanciarli all'infinito in caso di più doppi consecutivi.

21. Any number of POWs in a team may be moved to the total of the throw: e.g., a throw of eight entitles the Escape Officer to move **one** of his men eight circles or **one** three circles and **another** five circles, or any other combination he wishes.

21. Un qualsiasi numero di POW di una squadra può essere mosso in conformità al totale del tiro: ad esempio, un tiro di otto consente all'Ufficiale di Fuga di muovere **uno** dei suoi uomini di otto caselle, oppure **uno** di tre caselle e un **altro** di cinque, o qualsiasi altra combinazione egli desideri.

Anche questa Regola sottintende (e il Regolamento non contempla eccezioni) che ciascun giocatore possa muovere soltanto le *proprie* pedine coi punti ottenuti dal lancio dei dadi, escludendo così che possa favorire (o addirittura danneggiare!) un POW altrui, spendendo punti di movimento propri, come invece risultava già da alcune vecchie prassi di gioco recentemente incoraggiate da qualche interpretazione estensiva del Regolamento Osprey 2016. Per analogia, il principio si può estendere, anche qui senza possibilità di smentita, alle carte, anch'esse giocabili a proprio esclusivo beneficio: il libero scambio o baratto di carte Opportunità ed Equipaggiamento non può che corroborare questa asserzione, dato che il Regolamento mette in grado ogni singolo Ufficiale di Fuga di procurarsi anticipatamente, tramite pesca o scambio, la carta o le carte che gli servono e che poi sarà lui stesso a giocare quando sarà il suo turno e per la propria esclusiva convenienza.

22. A throw of 3, 7 or 11 entitles an Escape Officer to take an Escaper's **Opportunity Card** or the German Security Officer, to draw a **Security Card** from the German Security Pack. After drawing a card, the Escape Officer or Security Officer moves his men in accordance with the throw of 3, 7 or 11.

22. Un tiro di 3, 7 o 11 dà diritto a un Ufficiale di Fuga di pescare una Carta Opportunità o all'Ufficiale di Sicurezza Tedesco di pescare una carta dal mazzo delle carte Sicurezza Tedesche. Dopo aver pescato una carta, l'Ufficiale di Fuga o l'Ufficiale di Sicurezza muove i suoi uomini in conformità coi tiri di 3, 7 o 11.

Come già alla Regola 20 riguardo al tiro doppio che dà diritto a un altro lancio di dadi, anche qui si parla di facoltà e non di obbligo a pescare una carta: anche se è ben difficile che non ci si avvalga

delle suddette facoltà vale perlomeno la pena segnalare la non obbligatorietà del rilancio dei dadi e della pesca delle carte. Una delle critiche più ricorrenti degli appassionati ha sempre riguardato la scarsa probabilità di ottenere 3, 7 o 11 coi dadi e quindi di pescare carte. Osprey ha modificato la Regola sostituendo il “3, 7 e 11” con un risultato di 5 o inferiore, andando così a compensare un tiro basso, spesso inutile, con la pesca di una carta Opportunità o Sicurezza. Un’idea con un fondamento logico: se un POW non si può attivare muovendosi all’esterno è presumibile che si dia comunque da fare in un altro modo. Sostanzialmente tuttavia non è cambiato nulla dal momento che le probabilità di pesca con “5 o meno” sono sempre scarse, pressoché identiche al “3, 7 e 11”. Mentre il “5 o meno” introdotto da Osprey ha una sua logica, non è invece chiaro quale fosse stato il criterio alla base della scelta del “3, 7 o 11”, se non la necessità di individuare tre combinazioni convenzionali di risultati per pescare le carte. Ti faccio solo notare il fatto curioso che il 3 (composto da 1-2), l’11 (da 5-6) e il 7 (da 3-4, oltre che da 1-6 e 2-5) sono tre risultati che coprono tutte e 6 le facce dei dadi.

Il classico “3, 7, 11” è puramente convenzionale e non pare fondato su una chiara logica come il “5 o meno” che invece compensa un tiro basso: previo accordo, puoi adottare il sistema che preferisci tenendo presente che le probabilità di ottenere un risultato di 5 o inferiore sono pressoché identiche a quelle di ottenere un 3, un 7 o un 11 e sono sempre scarse in ogni caso.

23. No POW or German can pass through or over another man; he must go round or move him in accordance with the rules. But see Do or Die, Staff Car and Tunnel rules, (No. 51, 52 and 53).

23. Nessun POW o Tedesco può passare attraverso o sopra un altro uomo; deve aggirarlo o spostarlo in conformità con le regole. Ma si vedano le regole Do or Die, Staff Car e Tunnel (N. 51, 52 e 53).

Una Regola chiara e semplice che implica tuttavia conseguenze sgradevoli, sicuramente sfuggite ai creatori del Gioco. Qui infatti sono sorte *home rules* fra le più disparate per cercare di evitare o perlomeno di attenuare le situazioni di blocco fra POW che quasi sempre si creano in modo del tutto involontario. Ad esempio, un POW che entra in una stanza o in un nascondiglio fermandosi nella prima casella al suo interno perché ha esaurito i punti movimento, pur essendo ovvio che non lo fa apposta, di fatto impedisce a tutti gli altri POW l’accesso a quei luoghi fino a quando non sarà spostato dal suo Ufficiale, che nel frattempo magari avrà di meglio da fare, col rischio che il blocco permanga a lungo a danno degli altri Ufficiali di Fuga. Lo stesso vale per quei passaggi obbligati a una sola corsia, quei “corridoi” cioè situati nella zona grigia del cortile interno che già alle Guardie è vietato ostruire (Regola 45). La malizia di alcuni giocatori ha elevato a prassi comune il blocco *volontario* di stanze, nascondigli e passaggi a danno degli altri Ufficiali: una vera e propria strategia, scorretta per non dire perfida, sicuramente non immaginata, neanche lontanamente, dai creatori del Gioco. A poco varrebbe peraltro appellarsi alla Regola 55 che attribuisce all’Ufficiale di Sicurezza il potere di sanzionare qualsiasi scorrettezza: come poter dimostrare infatti che l’ostruzione di un POW a danno di altri POW sia volontaria o involontaria? Si finirebbe quindi per dover processare di volta in volta le intenzioni per saggiare caso per caso la buona o la cattiva fede di questo o di quell’Ufficiale di Fuga: ne deriverebbero come minimo lunghe e alquanto sgradevoli discussioni, tant’è che l’edizione olandese Clipper nel 1981 ha risolto il problema in modo drastico, consentendo cioè ai soli POW di potersi liberamente oltrepassare fra di loro: nessun’altra edizione ne ha tuttavia seguito le orme e di soluzioni di buon senso ufficiali e definitive non se ne sono mai trovate.

Nulla ti vieta di accordarti preventivamente con gli amici anche sul *fair play*: la drastica soluzione Clipper interviene a gamba tesa sul Regolamento ma almeno ci pone di fronte a un problema reale, sfuggito agli autori, peraltro ispirati forse più da sentimenti di solidarietà che non da strategie mirate a danneggiare il prossimo. Per soluzioni più “morbide” ci si può magari ispirare al Regolamento stesso che, ad esempio alla Regola 52 (*Staff Car*), consente di *far scansare* di una casella una o più pedine. Ben venga qualsiasi soluzione di buon senso per scongiurare processi alle intenzioni e litigi.

24. The total number of dice throw need not be used.

24. Non è necessario usare il punteggio totale del tiro dei dadi.

Come già alla Regola 9, anche qui era tutt'altro che superfluo precisare la differenza con gli altri giochi *roll and move* dell'epoca: nel *Gioco dell'Oca*, nel *Ludo* (o *Pachisi*) e in tutti i giochi che simulavano gare di corsa, il traguardo doveva sempre essere centrato in pieno, col punteggio esatto dei dadi, per non dover rimbalzare all'indietro. I punti dei dadi si dovevano sempre utilizzare per intero: deviare da questi *standard* richiedeva quindi un'apposita Regola scritta, col rischio calcolato, volendo essere stringati il più possibile, di non soffermarsi poi o di non dilungarsi più di tanto su altre situazioni in realtà ben più meritevoli di una regolamentazione. Tieni sempre presente però che i progettisti del Gioco non erano esperti in campo ludico e sia loro che i loro destinatari ragionavano e giocavano con gli schemi e i meccanismi ludici più diffusi e familiari di allora.

25. Safe Areas (See Legend Diagram) may be used by all POWs reaching them by dice thrown in their turn.

25. Le Aree Sicure (Si veda il Diagramma *Legenda*) possono essere usate da tutti i POW che le raggiungono col tiro dei dadi al loro turno.

Le Aree Sicure, le cui caselle sono blu sul Tabellone, rappresentano i nascondigli, inaccessibili alle Guardie, dove i POW non sono passibili di arresto e sono esentati dall'Appello. Alcuni nascondigli hanno 2 o 3 caselle e per questi si ripresenta il problema del blocco fra POW, quasi sempre involontario: quando infatti un POW vi entra e si ferma sulla prima casella, blocca di fatto a tutti gli altri POW l'accesso alle altre caselle del nascondiglio stesso impedendo loro di beneficiarne. Agli autori del Gioco non era certo sfuggita la possibilità che questi blocchi si verificassero ma mai si sarebbero immaginati che la malizia dei giocatori potesse addirittura stimolarli ad adottare in modo sistematico delle strategie appositamente mirate a danneggiare gli altri, rendendola una comune prassi di gioco, pur essendo il Gioco stesso, per sua stessa natura, quale ricostruzione storica, ispirato molto di più a una certa solidarietà fra prigionieri di guerra, piuttosto che a una sanguinosa competitività. Come ti ho già detto a commento della Regola 23, torno a ripeterti che tutto ciò non toglie che non sia affatto proibito ostacolarsi tra Ufficiali di Fuga: sarà anche eticamente scorretto ma il Regolamento non pone divieti e per di più non si può mai sapere se a danneggiare gli altri si faccia sempre apposta. C'è però chi si vanta di farlo apposta, raccontando nei *forum* di essere riuscito a bloccare a lungo l'accesso alle due stanze che raffiguravano una corda e impedendo agli altri di conseguire quell'Equipaggiamento. Contro questo tipo di condotte, che saranno anche lecite, non lo metto in dubbio, ma che io preferisco definire sadiche, il Regolamento olandese Clipper ha

tagliato la testa al toro e ha consentito ai POW di potersi oltrepassare fra di loro: non sarà forse la soluzione più corretta, ma perlomeno si è avvertita la delicatezza del problema tanto da giungere a una soluzione estrema, suggerita e forse anche pretesa dai *veri* appassionati del Gioco. Non si dice di arrivare a questi estremi ma è comunque utile cercare di adottare una condotta ispirata al *fair play* che punti quantomeno a non perdersi in fastidiose, prolungate e magari accese polemiche.

Anche qui, come alla Regola 23, è opportuno evitare i processi alle intenzioni per verificare caso per caso la volontarietà o meno di un blocco: mettersi d'accordo prima di giocare è sempre la cosa migliore da fare. Senza doversi inventare chissà che cosa, ma già consentire ad esempio di far scansare di una casella un POW "bloccante", col consenso del suo Ufficiale, sarà pure una condotta non prevista dal Regolamento ma si basa sul *fair play* ed evita perlomeno di perdersi in discussioni.

26. The term *move directly* means, in all cases, without counting dice throws.

26. L'espressione *muovi direttamente* significa, in tutti i casi, senza conteggiare i tiri dei dadi.

I casi in cui Guardie o POW possono o devono spostarsi *direttamente* in un determinato luogo (Caserma, stanze, nascondigli Area Appello o celle di isolamento) sono contemplati sia nel Regolamento che in alcune carte Sicurezza e Opportunità: si tratta di uno spostamento che non richiede un apposito lancio di dadi, né di sfruttare in tutto o in parte il lancio che spetta normalmente a ciascun Ufficiale al proprio turno. Qui non si deve far altro che prendere in mano la pedina (o le pedine) interessata e piazzarla nella casella di destinazione, scelta dal suo Ufficiale o imposta dal provvedimento che la riguarda. Contro le intenzioni dei creatori e contro lo spirito stesso del Gioco, che non deviavano certo dagli standard dell'epoca, alcune infelici interpretazioni hanno tuttavia esteso la possibilità di muovere direttamente anche le pedine di altri giocatori, per favorirli o addirittura per danneggiarli senza il loro consenso: interpretazioni del tutto prive di fondamento e di logica le cui conseguenze sono aberranti. Eppure il meccanismo basilare era così scontato allora e non sembra nemmeno così tanto difficile da capire oggi: ciascuno muove le proprie pedine coi propri punti ed esegue le proprie azioni con le proprie carte: se ci si vuole aiutare a vicenda è già previsto che ci si possano scambiare o regalare le carte: è impensabile giocare carte a favore (o a danno) altrui se ad ogni Ufficiale di Fuga è già consentito trattare con gli altri per procacciarsi le carte che gli servono: le giocherà poi per se stesso quando sarà il suo turno. Questo era il principio generale e questo era (e dovrebbe esserlo ancora) ovvio e intuitivo: e cioè, *ciascuno fa il suo gioco*.

27. Opportunity Cards may be played at once or held in the hand. An Escape Officer may only hold a maximum of three Opportunity Cards at any time. If an Escape Officer draws a fourth, he must use one of the four on that turn. He may, however, elect to discard one without using it or he may exchange it with another Escape Officer or even give it away. Opportunity Cards in general may be used only during a turn (for exemptions see Rule 49) after which they should be returned to the bottom of the pack.

27. Le Carte Opportunità possono essere giocate all'istante o tenute in mano. In qualsiasi momento un Ufficiale di Fuga può avere in mano solo un massimo di tre Carte Opportunità. Se un Ufficiale di Fuga ne pesca una quarta, deve usarne una delle quattro in quel turno. Può tuttavia scegliere di

scartarne una senza sfruttarla o può scambiarla con un altro Ufficiale di Fuga, o persino regalarla. Le Carte Opportunità in generale possono essere utilizzate solo in un turno in corso (per le eccezioni si veda la Regola 49) dopodiché devono essere rimesse in fondo al mazzo.

Il Regolamento non fissa un limite per quante carte un giocatore possa giocare in un suo singolo turno ma solo per quante carte possa avere in mano in qualsiasi momento della partita. Le carte Opportunità sono poi oggetto di libero scambio fra gli Ufficiali di Fuga, possono essere barattate anche con carte Equipaggiamento e lo scambio può persino non essere alla pari: nulla vieta infatti di pretendere due o più carte in cambio di una sola: infine le carte Opportunità si possono persino cedere a titolo gratuito. Questo libero mercato, come ti ho già detto, non fa che confermare il fatto che, proprio perché le carte possono girare *liberamente* di mano in mano, ciascuno non potrà che giocare al proprio turno le carte che ha in mano se non per se stesso e non certo a beneficio di altri, se non addirittura a loro danno. Volendo aiutare l'Ufficiale blu, ad esempio, il rosso non può giocare al proprio turno la carta che servirebbe al blu, a beneficio immediato del blu, perché il Regolamento dà già modo al rosso di aiutare il blu cedendogli (tramite scambio o regalo) la carta che giocherà poi il blu per se stesso al proprio turno. L'edizione Osprey 2016 ha tuttavia vietato lo scambio delle carte Opportunità fra Ufficiali di Fuga consentendo il solo scambio delle carte Equipaggiamento: una restrizione assai penalizzante che è inevitabilmente sfociata in interpretazioni estensive sulla possibilità di giocare carte a beneficio altrui nonché di spendere punti movimento propri per liberare dall'isolamento i POW altrui: tutto ciò trascurando il vecchio e semplicissimo principio secondo cui *ciascuno fa il proprio gioco* e, se proprio ci si vuole aiutare (il che non è obbligatorio), lo si può già fare scambiandosi le carte. Le carte Opportunità si giocano in genere nel corso del proprio turno di gioco, fatte salve le eccezioni richiamate dalla Regola 49 che riguardano carte giocabili soltanto in reazione ad azioni dell'Ufficiale di Sicurezza e quindi nel corso del turno di gioco di quest'ultimo.

28. Security Cards are drawn and held likewise by the German Security Officer. Only three may be held at one time and the same rules apply as for Opportunity Cards.

28. Le Carte Sicurezza sono analogamente pescate e tenute in mano dall'Ufficiale di Sicurezza Tedesco. Solo tre ne può tenere in mano in una volta e si applicano le stesse regole delle Carte Opportunità.

L'Ufficiale di Sicurezza agisce da solo, ha un suo mazzo di carte esclusivo da cui pescare ed è quindi ancor più ovvio che le azioni che compie con le sue carte giovinco esclusivamente a lui. All'insegna della semplicità, non differiscono fra Ufficiali di Fuga e Ufficiale di Sicurezza le condizioni di pesca (3, 7 o 11 ai dadi), e nemmeno il limite massimo di carte in mano che resta a tre anche per quest'ultimo. Non va sottovalutato il fatto che l'Ufficiale di Sicurezza, quando ha occasione di pescare una carta, pesca e non può che tenersi quello che trova potendo facilmente ritrovarsi in mano delle carte non immediatamente utili o le carte sbagliate nel momento sbagliato; addirittura potrebbe ritrovarsi in condizione di dover scartare una buona carta, appena pescata, avendone già altre tre utili in mano: per contro gli Ufficiali di Fuga possono scambiarsi le carte Opportunità, nessuna delle quali può quindi definirsi inutile, potendo servire prima o poi sia a chi l'ha pescata sia a chi verrà ceduta. Forse è per questo motivo che Osprey ha vietato lo scambio delle carte Opportunità: volendo venire incontro alle maggiori difficoltà che l'Ufficiale di Sicurezza incontra con le carte ha inteso parificarne le condizioni con gli Ufficiali di Fuga, applicando il medesimo criterio per tutti: se un giocatore non può (e ovviamente l'Ufficiale di sicurezza non può)

scambiare carte, allora nessun altro giocatore lo può fare. Una mazzata non da poco, assestata non tanto agli Ufficiali di Fuga quanto piuttosto allo spirito semi-cooperativo originario del Gioco.

Vale la pena di prendere in considerazione, previo accordo, la cosiddetta “Variante Tunnel”, già richiamata a commento della Regola 7, che consente all’Ufficiale di Sicurezza Tedesco (quando pesca) di esaminare due carte Sicurezza e di sceglierne una, scartando subito l’altra: una pesca qualitativamente migliore e una maggiore velocità di scorrimento del mazzo Sicurezza vanno a compensare il vantaggio che gli Ufficiali di Fuga hanno nel potersi scambiare le carte Opportunità

29. **Escape Equipment Cards** are obtained by placing two POWs in each room where the required equipment symbols are shown; alternatively – **One** POW may be placed in each of two rooms containing the appropriate symbols. After claiming Equipment, both POWs must move directly to the *Appel* Area. Equipment may also be obtained from Opportunity Cards.

29. **Le Carte Equipaggiamento di Fuga** si ottengono piazzando due POW in ciascuna stanza dove sono raffigurati i simboli dell’Equipaggiamento richiesto; in alternativa – **Un** POW può essere piazzato in ciascuna delle due stanze contenenti i simboli appropriati. Dopo aver rivendicato l’Equipaggiamento, entrambi i POW devono muovere direttamente all’Area Appello. L’Equipaggiamento può essere ottenuto anche da Carte Opportunità.

Per conseguire ad esempio una carta Equipaggiamento “corda” tramite movimento dei POW, due sono i POW necessari: o entrambi simultaneamente in Cappella oppure uno in Cappella e l’altro contemporaneamente nello Store. Nota che fino a quando l’Ufficiale di Fuga non dichiara di voler rivendicare la carta corda, i due POW possono trattenersi in Cappella o nelle due diverse stanze: solo nel momento in cui l’Ufficiale di Fuga (al proprio turno) intende prendersi la carta corda, entrambi i POW usati per conseguirla devono essere spostati direttamente nell’Area Appello. Ecco qui uno dei casi richiamati dalla Regola 26 dove non si devono lanciare appositamente i dadi e nemmeno utilizzare i punti del lancio che spetta di diritto all’Ufficiale al proprio turno. Si prendono semplicemente in mano i due POW e si piazzano in due caselle bianche qualsiasi dell’Area Appello: in questo come in ogni spostamento *diretto* i dadi non c’entrano nulla. Sette carte Opportunità possono essere scambiate in qualsiasi momento col tipo di Equipaggiamento che raffigurano (*Exchange with ...*). Altre cinque carte Opportunità sono molto utili a tal riguardo perché possono essere scambiate al proprio turno uno o due equipaggiamenti a propria (tre carte possono essere scambiate con un equipaggiamento a scelta e due carte addirittura con due Equipaggiamenti a scelta). Osprey ha poi ridotto a uno solo l’Equipaggiamento ottenibile con tutte e cinque queste carte *Bribe a Sentry* (Corrompi una Sentinella). Se devo essere sincero, ti dirò che con la sua edizione del 75° anniversario di Colditz, Osprey ha complicato non poco la vita agli Ufficiali di Fuga: qui con la riduzione dei “premi” e soltanto poche righe fa ti parlavo del divieto di scambiare carte Opportunità, ma non è ancora finita perché ne vedremo ancora delle “belle”.

Una prassi di gioco diffusa consiste nel far rientrare in Area Appello uno solo dei due POW impiegati nella raccolta di Equipaggiamento: l’altro può restare nella stanza oppure rientrare anche lui, a discrezione dell’Ufficiale di Fuga. Può tornare utile se vuoi contenere la durata della partita.

30. Any Equipment obtained is held by the Escape Officer and not by an individual POW. Also, once a piece of Equipment is obtained, all POWs of that nation are liable to arrest irrespective of which POWs obtained the Equipment. (See Rule 34C).

30. Qualsiasi Equipaggiamento ottenuto è in dotazione all'Ufficiale di Fuga e non a un singolo POW. Inoltre, una volta ottenuto un elemento di Equipaggiamento, tutti i POW di quella nazione sono passibili di arresto indipendentemente da quali POW abbiano conseguito l'Equipaggiamento. (Vedi Regola 34C).

Questa era una precisazione importante benché chiunque potesse arrivarci ragionandoci un po' sopra: l'Equipaggiamento conseguito da due POW conta per tutta la loro squadra. Essendo le pedine tutte uguali, sarebbe infatti assurdo doversi ricordare a quali due POW appartenga la corda e quali POW abbiano in tasca un Pass. Una volta acquisito, l'Equipaggiamento appartiene pertanto a tutta la squadra di POW, e cioè al suo Ufficiale di Fuga: ai fini della passibilità di arresto, come vedrai, conta spesso il fatto che un Ufficiale di Fuga abbia o non abbia in mano carte Equipaggiamento.

31. A Personal Civilian Escape Kit Card must be held by an Escape Officer and displayed when one of his POWs reaches an Escape Target. It is a precondition for a successful escape. However, an Escape Officer may collect the Kit at any time during the game at his discretion, according to the following rules. The **Escape Kit** consists of Civilian Disguises, Magnetic Compass, Food, false documents, maps and money (Reichmarks). For the purpose of this Game, documents, maps and money have been combined together, providing a total of four components to be collected.

31. Una Carta Kit Personale Civile di Fuga deve essere in possesso di un Ufficiale di Fuga ed esibita quando uno dei suoi POW raggiunge un Obiettivo di Fuga. È una condizione essenziale per una fuga riuscita. Tuttavia, un Ufficiale di Fuga può raccogliere il Kit in qualsiasi momento durante la partita, a sua discrezione, conformemente alle seguenti regole. Il **Kit di Fuga** è composto da travestimenti civili, bussola magnetica, cibo, documenti falsi, mappe e denaro (Reichmarks). Ai fini di questo Gioco, documenti, mappe e denaro sono stati accorpati, riducendo a un totale di quattro gli elementi da collezionare.

La fuga non è valida se al raggiungimento della casella Obiettivo da parte di un POW il suo Ufficiale di Fuga non esibisce e gioca contestualmente la carta Kit Personale Civile di Fuga già in suo possesso: se l'Ufficiale di Fuga non ce l'ha, nulla vieta al suo POW di restare nella casella Obiettivo fino a quando il suo Ufficiale non si sia procurato questa carta, sempre che una Guardia non intervenga prima per arrestare o uccidere il POW. La carta Kit di Fuga è quindi essenziale perché fino a quando non la si ottiene è inutile lanciarsi in qualsiasi tentativo di fuga, non potendo poi convalidarlo se dovesse avere buon esito. Il Regolamento Classico non lo diceva, almeno non in modo esplicito, ma Osprey ha poi precisato che ciascun Ufficiale di Fuga può avere in mano *una sola* carta Kit di Fuga in qualsiasi momento della partita e non può quindi accaparrarsene un'altra fino a quando non abbia usato la prima per convalidare la fuga del suo primo POW. A questo riguardo puoi notare anzitutto che le carte Kit di Fuga e le carte Do or Die sono *cinque*: questo preciso numero non sembra affatto casuale. Cinque carte Kit di Fuga e cinque carte Do or Die erano state infatti volutamente pensate perché si abbinassero al numero massimo di Ufficiali di Fuga che possono partecipare a una partita, e cioè *cinque*. Se quindi ad ogni Ufficiale di Fuga (anche nelle partite con meno di 6 giocatori) corrisponde *una* carta Kit di Fuga e *una* carta Do or Die, si può dire che gli ideatori del Gioco, col preciso numero di **5**, avessero già prospettato ciò che ha poi chiarito

Osprey: e cioè che un Ufficiale di Fuga non può accaparrarsi altre carte Kit di Fuga se ne ha già in mano una, altrimenti le sottrarrebbe alle legittima disponibilità degli altri. Oltre al fatto appena citato che le carte siano proprio cinque, una per ogni nazionalità di POW, traiamo dal Regolamento Classico un'ulteriore conferma al principio secondo cui un Ufficiale di Fuga non possa mai avere in mano più di una carta Kit di Fuga. Come vedremo, la Regola 33 stabilisce infatti che i POW coi quali si è conseguito il Kit di Fuga *non* tornano nell'Area Appello, a differenza di quelli che conseguono un Equipaggiamento. Sarebbe quindi assurdo immaginare che i POW che hanno appena ottenuto la carta Kit di Fuga possano reclamarne una seconda al turno successivo semplicemente restando lì dove sono. Se dunque il Regolamento consente ai POW che hanno conseguito il Kit di Fuga in certe stanze di poterci restare è evidente che l'unico criterio razionale per evitare l'accaparramento selvaggio è il fatto di avere o di non avere già in mano una carta Kit di Fuga: fin che un Ufficiale di Fuga ne ha già una in mano, la permanenza o il nuovo accesso di 4 dei suoi POW in 4 stanze coi 4 elementi di Kit non può più avere alcun effetto. La precisazione fatta da Osprey non è quindi campata per aria ma ha solide basi nel Regolamento Classico stesso.

In un suo raro slancio di generosità, Osprey ha consentito agli Ufficiali di Fuga di iniziare il gioco con una carta Kit di Fuga già in mano, *“supponendo che i POW si siano già dati da fare prima dell'inizio della partita”*. Osprey ha inoltre ritenuto valida la fuga contemporanea, cioè nello stesso turno, di due POW connazionali, contando in tal caso per entrambi un'unica carta Kit di Fuga. A fronte di molte penalizzazioni rispetto alle Regole Classiche nei confronti degli Ufficiali di Fuga, Osprey li forse ha voluti risarcire con un Kit di Fuga gratuito all'inizio e doppiamente valido alla fine: tuttavia quest'ultima concessione da un lato non chiarisce se la casella Obiettivo dei due POW evasi con un solo Kit di Fuga debba essere la stessa (come è presumibile), mentre dall'altra rischia di rendere estremamente efficaci i Tunnel: almeno sui Tunnel Osprey è intervenuta dotando il mazzo di carte Sicurezza di una carta *Tunnel Detected* in più. Tutti gli altri Regolamenti ufficiali, passati e recenti, non hanno fatto invece concessioni riguardo ai Kit di Fuga, per cui ogni Ufficiale di Fuga parte senza nessuna carta in mano, di nessun tipo, e per convalidare la fuga di ogni suo POW dovrà conseguire, possedere e giocare di volta in volta un'apposita carta Kit di Fuga.

Puoi trarre molti utili suggerimenti dai Regolamenti delle varie edizioni, specialmente se intendi contenere la durata della partita, di comune accordo con gli altri giocatori: a questo proposito puoi tenere in conto la proposta di Osprey di distribuire all'inizio della partita a ciascun Ufficiale di Fuga una carta Kit di Fuga che potrà poi convalidare la fuga contemporanea di due (o più) dei suoi POW.

32. This Kit may be obtained: a) By placing one POW in each of the rooms containing the symbols Disguise, Compass, Food and Documents. When the POWs are in position **simultaneously** the Escape Kit Card may be claimed. Alternatively: b) Through Opportunity Cards. These may be held in secret and used when required. They may also be exchanged for an Escape Kit Card if all four components of the Escape Kit are held. The Opportunity Cards are then returned to the bottom of the pack. c) By a combination of method (a) and (b).

32. Questo Kit può essere ottenuto: a) Piazzando un POW in ognuna delle stanze contenenti i simboli Travestimento, Bussola, Cibo e Documenti. Quando i POW sono **simultaneamente** in posizione, la carta del può essere rivendicata. In alternativa : b) Tramite Carte Opportunità. Queste possono essere tenute segrete e utilizzate quando richiesto. Possono anche essere scambiate per una carta Kit di Fuga se si hanno tutti e quattro i componenti del Kit di Fuga. Le Carte Opportunità vengono quindi riposte in fondo al mazzo. c) Con una combinazione del metodo (a) e (b).

La procedura per il conseguimento della carta Kit di Fuga è identica a quella delle carte Equipaggiamento, ad eccezione del fatto che i POW utilizzati a tale scopo non vengono poi spostati nell'Area Appello ma restano dove sono. Si richiede in sintesi la presenza simultanea di 4 POW nelle 4 diverse stanze che raffigurano ciascuno dei 4 componenti del Kit, oppure di 2 POW in 2 stanze con 2 elementi del Kit e il possesso della carta Opportunità che raffigura gli altri 2 elementi, oppure ancora il possesso di 2 carte Opportunità che raffigurano i 2+2=4 elementi. Le carte Opportunità *Escape Kit (part)*, ciascuna con 2 dei 4 elementi del Kit di Fuga, *possono essere tenute segrete*: più che una Regola questo è un consiglio strategico, dato che è ovvio che le carte non si debbano mostrare, specialmente al nemico, cioè all'Ufficiale Tedesco. Gli altri Ufficiali di Fuga non saranno tuoi nemici ma sono pur sempre tuoi antagonisti: far sapere loro di avere in mano una o due carte *Escape Kit (part)* potrebbe indurli ad essere un po' meno collaborativi nei tuoi confronti, dato che si renderebbero conto che hai già un discreto vantaggio su di loro nell'accaparrarti un carta Kit di Fuga: meglio quindi non divulgare troppe informazioni sulle carte che si hanno in mano.

L'acquisizione di un Kit per la prima fuga e di un secondo Kit per la seconda richiede molto tempo e molti turni: non a caso è prassi diffusa fare addirittura a meno delle carte Kit di Fuga. Per contenere la durata della partita, abbreviando le fasi iniziali più "noiose", previo accordo coi tuoi amici, ti rinvio al consiglio dispensato dopo il commento alla Regola precedente, magari limitato alla sola prima parte: e cioè far partire gli Ufficiali di Fuga con una carta Kit di Fuga in mano.

33. The Escape Kit Card once obtained is held for the duration of the Game and never surrendered. POWs do not return direct to the Appel Area after obtaining Kit.

33. Una volta conseguita, la Carta Escape Kit si tiene per la durata del Gioco e non può mai essere ceduta. I POW non tornano direttamente nell'Area Appello dopo aver ottenuto il Kit.

La carta Kit di Fuga è incredibile e non può nemmeno essere confiscata: un Ufficiale di Fuga se la tiene in mano fino a quando dovrà giocarla per convalidare la fuga di un suo POW. Anche qui il Regolamento fa sempre riferimento a *una sola* carta Kit di Fuga: non si contempla proprio e nemmeno si ipotizza la situazione in cui un Ufficiale di Fuga possa averne in mano più di una, a conferma di quanto già asserito nel commento alla Regola 31; il fatto poi che i POW possano restare dove si trovano esclude che da lì possano rivendicare ulteriori carte Kit di Fuga nei turni successivi, perlomeno fino a quando il loro Ufficiale di Fuga ne abbia già in mano una. Tutto abbastanza chiaro e lineare fino a quando Osprey ha invece deciso di far tornare obbligatoriamente nell'Area Appello anche i POW che hanno conseguito il Kit di Fuga. Forse per uniformarli ai POW che conseguono l'Equipaggiamento, in modo da non fare confusione, fatto sta però che è stato inferto un'altro duro colpo agli Ufficiali di Fuga, ritardandone non di poco le operazioni, forse in cambio di quel gentile omaggio iniziale di un Kit di Fuga già in mano: altre spiegazioni, perdonami, ma non ne trovo.

The Game in progress

The Security Officer

34. Watching carefully what the POWs are doing, upon his turn and having thrown the dice, moves his men similarly to the Escape Officers, from circle to circle, up to the total dice throw. He may: a)

Post more guards but only on the vacant black circles, from his reserve in the Kommandantur: as many as he wishes, up to the total number of this dice score. In a dangerous situation he may also choose to employ all his reserves. (This was known as calling out the 'Riot Squad'.) New Guards must be posted before any arrests are made and not after arrests. (See (c), (d) and (e) below). Guards cannot be reposted in that run after making arrests. b) Remove Guards to the German Barracks if he wishes, but only from Black Guard circles; such guards cannot be recalled to duty on that turn. One point is deducted from the dice score for each guard so returned to barracks. c) Arrest a POW anywhere in the Prisoners' Courtyard (grey) area except inside a Tunnel, in a Safe Area, or in a room, by moving a guard on to his circle (not necessarily the exact throw of the dice) and providing the Escape Officer holds an Equipment Card. The POW is sent directly to a Solitary Confinement Cell chosen by the Security Officer and the guard returned directly to barracks. No equipment card is confiscated. d) Arrest a POW outside the courtyard by moving on to his circle whether or not his Escape Officer holds a piece of equipment; the POW is sent to Solitary and the guard to the barracks as above. The Escape Officer must surrender one piece of any equipment he may hold. The choice of card is his and it is returned to the pack. e) Arrest more than one POW, but he can only arrest one POW per guard in a turn.

Svolgimento del Gioco

L'Ufficiale d Sicurezza

34. Osservando attentamente cosa stanno facendo i POW, al suo turno e dopo aver lanciato i dadi, muove i suoi uomini in modo simile agli Ufficiali di Fuga, da una casella all'altra, fino al totale del tiro dei dadi. Egli può: a) Dislocare più Guardie, ma solo sulle caselle nere libere, prendendole dalla sua riserva nel Kommandantur: quante ne vuole, fino al totale di tale punteggio dei dadi. In una situazione pericolosa può anche decidere di impiegare tutte le sue riserve. (Ciò era noto come "allertare la "Squadra Antisommossa"). Le nuove Guardie devono essere dislocate prima di qualsiasi arresto e non dopo gli arresti. (Vedere (c), (d) ed (e) sotto). Le Guardie non possono essere contestualmente ridislocate dopo aver effettuato arresti. b) Riportare le Guardie nelle Caserme Tedesche, se lo desidera, ma solo partendo dalle caselle nere delle Guardie; tali Guardie non possono essere richiamate in servizio in quel turno. Dal punteggio dei dadi viene detratto un punto per ogni Guardia, quindi viene rimessa in caserma. c) Arrestare un POW in qualsiasi punto dell'Area del Cortile dei POW (grigia) tranne che all'interno di un Tunnel, in un'area sicura o in una stanza, muovendo una Guardia nella sua casella (non necessariamente con un tiro esatto dei dadi) e purché l'Ufficiale di Fuga possieda una Carta Equipaggiamento. Il POW viene spedito direttamente in una cella di isolamento di un Solitary scelta dall'Ufficiale di Sicurezza e la Guardia torna direttamente in Caserma. Nessuna carta Equipaggiamento viene sequestrata. d) Arrestare un POW al di fuori del Cortile muovendo nella sua casella, indipendentemente dal fatto che il suo Ufficiale di fuga abbia o meno un oggetto di Equipaggiamento; il POW viene spedito in isolamento e la Guardia in Caserma, come sopra. L'Ufficiale di Fuga deve consegnare un qualsiasi oggetto di Equipaggiamento che possa avere in mano. La scelta della carta è sua e viene rimessa nel mazzo. e) Arrestare più di un POW, ma in un turno può arrestare solo un POW per Guardia.

Le Guardie muovono come i POW, di una casella alla volta, conteggiando i punti dei dadi (senza obbligo di sfruttarli tutti), ma possono percorrere direttamente il tragitto dalla Caserma alle caselle nere libere del Castello, come pure il tragitto inverso, al costo di 1 punto movimento. L'Ufficiale di Sicurezza deve (se vuole) dislocare le Guardie dalla Caserma prima di eseguire arresti: questa norma militare intende far pagare un piccolo costo anche all'Ufficiale di Sicurezza dopo che una sua Guardia ha eseguito un arresto: il POW arrestato finisce in isolamento mentre la Guardia torna

in caserma e la zona in cui operava questa Guardia resta scoperta ma non può essere rimessa sotto controllo nel turno in corso da un'altra Guardia bella fresca proveniente dalla Caserma: per questo turno il "buco" potrà essere tappato solo da Guardie già dislocate nelle vicinanze coi punti dei dadi. Le Guardie che tornano in Caserma dopo aver eseguito un arresto o per libera scelta dell'Ufficiale di Sicurezza non si possono impiegare di nuovo in quel turno. Osprey ha chiarito graficamente questa Regola sul suo rinnovato Tabellone, separando la Caserma dal Comando: le Guardie che rientrano vanno al Comando (a fare il loro rapporto) e alla fine del suo turno l'Ufficiale di Sicurezza le trasferirà in Caserma: così è molto più semplice distinguere le Guardie già disponibili (in Caserma) da quelle non più disponibili in quel turno (al Comando). L'arresto di un POW si esegue semplicemente muovendo la Guardia nella casella del POW senza dover sfruttare il totale del punteggio dei dadi (precisazione essenziale all'epoca, come ti ho già ricordato): il residuo dei punti potrà servire per muovere altre Guardie. Ricorre anche qui l'espressione "direttamente": la Guardia rientra *direttamente* in Caserma e il POW arrestato finisce *direttamente* in isolamento (niente dadi). Dove spedire il POW arrestato spetta all'Ufficiale di Sicurezza decidere: può scegliere fra tre diversi luoghi di isolamento, due dei quali nel cortile interno: ovviamente se uno fosse già al completo si dovrà ricorrere alle celle di un altro. Osprey è stata più rigida al riguardo stabilendo che il POW debba essere rinchiuso nelle celle interne se l'arresto avviene nella zona grigia interna del Castello, comprese le stanze, altrimenti va spedito nelle celle esterne. Osprey ha forse voluto dare un senso alle celle di isolamento esterne benché un senso già ce l'avessero: un POW lì rinchiuso potrebbe infatti costituire una spina nel fianco per l'Ufficiale di Sicurezza: se infatti il suo Ufficiale di Fuga lo libera con un doppio a cui segue il *bonus* di un ulteriore lancio dei dadi (Regola 20) quel POW potrebbe prendere il volo o comunque impegnare l'Ufficiale di Sicurezza nel doverlo inseguire o anche soltanto nel doverlo tenere d'occhio. Difficilmente quindi l'Ufficiale di Sicurezza ricorrerebbe alle celle di isolamento esterne, a meno che quelle interne non siano già al completo: il senso dunque è che, se l'Ufficiale di Sicurezza esegue tanti arresti, un piccolo prezzo lo deve pagare anche lui, dovendo per forza servirsi anche di celle meno sicure. Nel cortile interno l'arresto di un POW è possibile solo se il suo Ufficiale di Fuga abbia in mano almeno una carta equipaggiamento, ma non comporta alcuna confisca. Al di fuori della zona grigia interna l'arresto è *sempre* possibile e comporta *sempre* la confisca di una carta Equipaggiamento: se l'Ufficiale di Fuga non ha carte Equipaggiamento in mano scampa alla confisca ma non all'arresto. Tocca sempre all'Ufficiale di Fuga scegliere quale carta Equipaggiamento *confiscata* scartare. Una Guardia può arrestare un solo POW per turno, dopo di che rientra in Caserma e tornerà disponibile a partire dal turno successivo.

Previo accordo, si può sperimentare anche la Regola di Osprey che toglie potere discrezionale all'Ufficiale di Sicurezza quanto alla scelta delle celle di isolamento in cui spedire i POW arrestati.

Prisoners of War

35. POWs cannot be arrested on the white *Appel* circles.

Prigionieri di Guerra

35. I POW non possono essere arrestati sulle caselle bianche dell'Area Appello.

Qui non si dice se le Guardie possano accedere alle caselle bianche della zona Appello, anche solo per transitarvi, pur non potendovi eseguire arresti. Per analogia con le cosiddette Aree Sicure, e cioè i nascondigli, non potrebbero, così come sostengono anche molti appassionati. Il Regolamento non

parla di transito ma solo di arresti e comunque la questione è del tutto irrisoria; ben difficilmente infatti le Guardie passeranno dall'Area Appello per abbreviare il loro percorso, dato che possono piazzarsi meglio e assai più velocemente nel cortile interno provenendo direttamente dalla Caserma.

Non so a te, ma in tutte le partite che ho giocato non è mai capitato di vedere Guardie transitare o sostare su una casella bianca dell'Area Appello. Ti lascio la questione in sospeso anche se la penso come i molti appassionati che negano l'accessibilità dell'Area Appello alle Guardie.

36. POWs can stop on black circles and may be arrested on them, subject to the arrest rules.

36. I POW possono fermarsi sulle caselle nere e su di esse possono essere arrestati, conformemente alle regole sull'arresto.

La Regola 34 consente alle Guardie di spostarsi dalla Caserma alle caselle nere *libere* sparse nel Castello: di conseguenza, se una casella nera fosse invece occupata da una pedina qualsiasi (Guardia o POW) una Guardia non potrebbe accedervi direttamente dalla Caserma. Nota che il Regolamento non impedisce ai POW di occupare le caselle nere: pur sapendo di poter incorrere nell'arresto, non è affatto una condotta scriteriata andarle quindi ad occupare coi POW bensì una precisa tattica che può convenire agli Ufficiali di Fuga, andando però a danneggiare l'Ufficiale di Sicurezza, tanto da meritare una sanzione. Non saresti mai così stupido da rischiare sempre e comunque l'arresto se non ti convenisse farlo. L'arresto (indipendentemente dal possesso di Equipaggiamento) potrà essere eseguito solo da Guardie che stazionino già nelle vicinanze o che sbuchino da una diversa casella nera e quindi costerà molti punti di movimento all'Ufficiale di Sicurezza: il danno per l'Ufficiale di Sicurezza è quindi evidente e per questo motivo la convenienza che per contro hanno gli Ufficiali di Fuga nel tagliare la comunicazione diretta fra Caserma e caselle nere si paga con l'arresto, con o senza confisca di un Equipaggiamento a seconda di dove sia avvenuto l'arresto stesso (Regola 34).

37. A POW may be removed from Solitary Confinement Cells by throwing a double. The balance of the score – i.e. the score less one – of the double may be used for the movement of any POW of the team. If the cell door is blocked by other POWs he may move directly to the nearest free circle. There are also 5 Opportunity Cards which provide release from Solitary Confinement.

37. Un POW può essere rimosso dal Confinamento nelle celle di isolamento tirando un doppio. Il saldo del punteggio – cioè il punteggio totale meno uno – del doppio può essere utilizzato per il movimento di qualsiasi POW della squadra. Se la porta della cella è bloccata da altri POW può muovere direttamente nella casella libera più vicina. Ci sono anche 5 Carte Opportunità che consentono il rilascio dal Confinamento delle celle di isolamento.

Una delle critiche più ricorrenti nonché più feroci degli appassionati concerneva l'aleatorietà della scarcerazione dall'isolamento legata a un doppio coi dadi. Non riuscire a sottrarre i propri POW dall'isolamento per il fatto di non ottenere mai doppi ai dadi era a dir poco frustrante. Osprey non ha risolto il problema ma lo ha complicato ancora di più: "Ogni volta che gli Ufficiali di Fuga tirano un doppio ai loro lanci di dadi per il movimento, possono liberare dall'isolamento un POW *a loro scelta*, al costo di un punto di movimento". Così Osprey nell'edizione 2016 del 75° anniversario.

L'espressione "*a POW of their choosing*" è stata inizialmente intesa secondo i canoni ormai diffusi e familiari delle Regole Classiche: e cioè, ciascun Ufficiale di Fuga con un "suo" doppio ai dadi può liberare uno dei "suoi" POW reclusi "a sua scelta", qualora ne abbia almeno due in cella. Quando un esponente della Osprey, rispondendo in un *forum* alle domande degli appassionati, ha scritto che per POW "*a scelta*" si intende *qualsiasi* POW, anche di un altro Ufficiale di Fuga, dapprima si è accolta la novità con favore ed entusiasmo, dal momento che sembrava finalmente risolto l'antico problema della "frustrazione", ma poi sono piovute raffiche di domande su che senso avesse: 1) lasciare inalterata la vecchia norma del *costo 1 punto movimento*. Che novità è questa che adesso si possono muovere anche le pedine altrui coi propri punti movimento? E 2) perché lasciare ancora la *facoltà* di scarcerare i POW altrui ("*may move a POW of their choosing out of solitary* – "*may*" = *possono*). In fin dei conti gli Ufficiali di Fuga sono pur sempre in competizione fra di loro: cosa conviene fare? Liberare sempre qualcuno incondizionatamente o liberare solo i propri POW per non far torto a nessuno? C'è il concreto rischio che si crei una prassi di gioco secondo cui si è sempre *obbligati* a scarcerare qualcuno in caso di doppio (il che cozza contro qualsiasi Regolamento: c'è la facoltà e mai un obbligo) oppure di creare la prassi di gioco opposta in base a cui si liberano soltanto i propri POW, come è sempre stato, ma allora non cambia nulla. E a che è servito dunque dire che si può liberare chiunque? Per come è impostata, la norma del Regolamento Osprey resta fedele alle modalità di scarcerazione previste dal Regolamento Classico: se davvero avesse voluto riformare il vecchio Regolamento, Osprey avrebbe dovuto come minimo abolire il *costo 1 punto movimento*. È più probabile quindi che si tratti di un'opinione personale del rappresentante della Osprey che non si è ben reso conto delle conseguenze della sua risposta. Se già dal testo della Regola di Osprey non si può ricavare con certezza assoluta che si possano liberare anche i POW altrui, col buon senso si può oltretutto aggiungere che se le scarcerazioni diventano troppo frequenti si finisce per vanificare il lavoro dell'Ufficiale di Sicurezza, che potrebbe ritrovarsi a piede libero i POW appena arrestati ancor prima che le Guardie che li hanno arrestati tornino disponibili, dopo aver perso un turno in Caserma: tieni presente infatti che più Ufficiali di Fuga partecipano al gioco, più sono le probabilità di fare doppi e più frequenti sarebbero le scarcerazioni: un libera tutti insomma, il che è assurdo. La porta delle celle è la casella evidenziata accanto alle celle di isolamento: se è già occupata da un POW, il POW rilasciato va piazzato in una casella adiacente. Ovviamente la porta delle celle non potrebbe essere occupata da una Guardia, dato che violerebbe la Regola 45, come vedremo, che gli impedisce di ostruire i passaggi obbligati ai POW. Le 5 carte Opportunità che consentono il rilascio di un (proprio) POW non richiedono di spendere 1 punto movimento. Ricorre spesso la domanda se il POW appena scarcerato possa essere arrestato immediatamente non appena arriva il turno di gioco dell'Ufficiale di Sicurezza. A questa domanda il Regolamento Classico non risponde in modo esplicito ma, in linea generale, nulla vieta all'Ufficiale di Sicurezza di arrestarlo di nuovo e subito anche se è logico presumere che, se l'Ufficiale di Fuga che lo libera è (ovviamente) *il suo*, abbia modo di allontanarlo al momento stesso della scarcerazione coi punti dei dadi (primo lancio = doppio liberatorio + secondo lancio *bonus*). Resta comunque irrisolto l'antico problema della "frustrazione" legato all'aleatorietà dei dadi: senza doppi propri, purtroppo, si resta in isolamento.

Fra le svariate *home rules* sorte per risolvere il problema della "frustrazione" vale la pena di soffermarsi sulla cosiddetta "*scarcerazione a tempo*". Ci si accorda prima su un numero massimo di round decorsi i quali un POW in isolamento può essere scarcerato dal suo Ufficiale al costo di un punto movimento, anche se non gli viene un doppio. Pedine, monete, bottoni, carta e penna: qualsiasi cosa può essere utile per tenere il conto dei round e per ricordarsi quando scadrà il tempo massimo concordato e si potrà liberare un POW, sempre che un doppio non lo liberi prima.

38. POWs in cells, Safe Areas (marked blue), Tunnels, or outside the entire Castle walls or wire are not required to attend *Appel*.

38. Ai POW nelle celle, nelle Aree Sicure (evidenziate in blu), nei Tunnel o interamente al di là delle mura o del reticolato del Castello non è richiesto di aderire all'*Appello*.

In base alla Regola 37 i POW reclusi in isolamento possono uscirne solo coi doppi ai dadi o con la carta Opportunità appropriata: sono poi ovviamente esentati dall'Appello i POW che si trovano già nell'Area Appello, e che quindi ci restano, così come quelli nelle Aree Sicure (nascondigli): sono esentati infine i POW che sono già oltre le mura o il reticolato di filo spinato e che stanno per "prendere il volo". Non sono presi tuttavia in considerazione i POW che sono a metà strada fra il cortile interno e l'esterno del Castello, cioè nella zona beige. Può sorgerti spontanea la domanda se questi debbano spendere le carte Equipaggiamento necessarie per rientrare nell'Area Appello, in base a quanto prescrive la Regola 40: non è lo stesso caso perché la Regola 40 impone sì ai POW che si trovano all'esterno e che intendo rientrare di spendere nuovamente l'Equipaggiamento necessario, ma si tratta di casi in cui il rientro avviene volontariamente e con l'uso dei punti dei dadi: qui c'è invece un ordine impartito dall'Ufficiale di Sicurezza e lo spostamento dei POW per il rientro nell'Area Appello viene fatto *direttamente*, prendendoli cioè in mano e riallineandoli come all'inizio partita, senza ricorso ai dadi. È lo stesso concetto *standard* del *mandare a monte* tutto quanto e ricominciare daccapo, tipico dei giochi di allora. Potresti anche domandarti se l'adesione all'Appello sia o meno obbligatoria per tutti i POW che non ne siano esentati da questa Regola: prendendo il Regolamento alla lettera, tutti i POW non esentati devono rientrare, perlomeno per dare alla carta *Appel* il senso che ha: e cioè quello di scambussolare i piani dei POW obbligandoli a mollare tutto quello che stavano facendo e a riallinearsi come all'inizio della partita: una carta che dà una seccatura notevole ai POW, ma non se ne vede altro scopo per l'Ufficiale di Sicurezza. D'altronde, se alcuni POW, o tutti, rimanessero dove sono, il Regolamento Classico non stabilisce le modalità con cui si debbano sanzionare i POW recalcitranti. Partendo però dal presupposto che l'adesione all'Appello potesse essere a discrezione di ciascun Ufficiale di Fuga per tutti o per alcuni suoi POW, una modalità sanzionatoria è stata subito introdotta, ma solo nella ristampa delle carte del Gioco e poi ripresa dalle Regole spagnole e da Osprey; consiste nel consentire all'Ufficiale di Sicurezza di eseguire una Ricerca Generale qualora uno o più POW non aderiscano all'Appello e decidano di restare al loro posto. In questo caso l'Ufficiale di Sicurezza destina il suo lancio di dadi alla Ricerca Generale e non al movimento delle Guardie. Tutti i POW che rientrano nel raggio d'azione del suo tiro di dadi (rilanciato in caso di doppio) vengono arrestati: le Guardie non si muovono e nessuna di esse torna in Caserma dopo uno o più arresti. Una soluzione interessante e molto ben congegnata, non contemplata però nel Regolamento, bensì aggiunta *in extremis* (con caratteri minuscoli) sulle carte *Appel* ristampate. Alla base, in linea col pensiero dell'epoca, il concetto era semplicemente quello del *mandare a monte* e ricominciare tutto daccapo, proprio come la casella sfortunata del *Gioco dell'Oca* che ti ricaccia alla partenza o l'imprevisto del *Monopoli* che ti fa tornare indietro o ti manda in prigione direttamente e senza passare dal Via, o ancora la pedina avversaria del *Ludo* che ti piomba addosso da dietro (col tiro esatto) e ti rispedisce alla partenza.

Nel silenzio totale del Regolamento Classico sulle procedure di rientro in Area Appello, conviene puntare sempre alla soluzione più semplice e più in linea con la mentalità e le esperienze ludiche dell'epoca: il rientro e il riallineamento dei POW nell'Area Appello su ordine dell'Ufficiale di Sicurezza che gioca la carta *Appel* è diretto, automatico e non può comportare alcuna spesa di Equipaggiamento: la stessa carta *Appel* non dice nulla al riguardo e poi è già abbastanza frustrante dover rientrare e ricominciare daccapo, tant'è che il Regolamento impone all'Ufficiale di Sicurezza di giocare la carta *Appel* prima di tirare i dadi, per non danneggiare ulteriormente i POW con altre azioni preventive: le Guardie potranno muoversi soltanto *dopo* che tutti i POW si siano trasferiti in

una posizione sicura (l'Area Appello) o siano rimasti nei posti dove godono dell'esenzione. Infine, il Regolamento non contempla la discrezionalità degli Ufficiali di Fuga sul se, quali e quanti POW far rientrare (fra i non esentati). Per concedere questa discrezionalità è sorta pressoché subito la Ricerca Generale, ma è stata disciplinata solo sulle carte *Appel* ristampate: l'idea di fondo del Regolamento, in linea coi canoni dei giochi di allora, imponeva il rientro a tutti i POW, secondo lo schema tradizionale che si può riassumere così: prendi (tutte) le tue pedine e le rimetti alla *Partenza*.

39. A POW, when released from the outer cells may only re-enter the Prisoners' Courtyard through the 'Pass' circle. A pass is not required. Whilst returning to the Prisoners' Courtyard he is not liable to arrest. He may, however, at any time make an escape attempt. And is liable to arrest once it is apparent that he is not moving directly back to the Prisoners' Courtyard.

39. Un POW, una volta rilasciato dalle celle esterne, può rientrare nel Cortile dei Prigionieri solo attraverso la casella "Pass". Non gli è richiesto un pass. Mentre ritorna nel Cortile dei Prigionieri non è passibile di arresto. Tuttavia, potrebbe mettere in atto in qualsiasi momento un tentativo di fuga. Ed è passibile di arresto una volta che risulti evidente che non stia tornando direttamente nel Cortile dei Prigionieri.

Questa Regola si è prestata a molte interpretazioni e integrazioni. Osprey ha aggiunto il particolare secondo cui il POW rilasciato dalle celle esterne e rientrante nel cortile interno non è passibile di arresto "solo se il suo Ufficiale di Fuga non ha carte Equipaggiamento", equiparandolo in tutto e per tutto a un POW che si trova nella zona grigia del cortile interno. Il POW può rientrare nel cortile interno solo dalla casella Pass, gratuitamente, non essendogli richiesto di giocare un Pass: Osprey ha peraltro aggiunto la possibilità di rientrare nel cortile interno anche passando dalla casella chiave, anche in questo caso senza che sia richiesta una carta chiave. Porte aperte dunque, ma nulla si dice sull'eventualità che una Guardia gli blocchi il passaggio. Se questo POW, così smanioso di rientrare nel cortile interno, è totalmente equiparato a un qualsiasi POW che si trovi nel cortile interno, il suo cammino, in teoria, non dovrebbe subire blocchi da parte delle Guardie (Regola 45). Ma come dimostrare che il POW voglia effettivamente rientrare se non si muove per uno o più turni? E se questo POW restasse lì, accanto alle celle esterne, immobile, in una posizione favorevole per un tentativo di evasione, rappresenterebbe una spina costante nel fianco per l'Ufficiale di Sicurezza, costretto a impiegare una o più Guardie per tenerlo d'occhio. Osprey ha risposto dicendo che il POW deve dimostrare di voler rientrare nel cortile interno utilizzando il maggior numero possibile dei punti dei dadi. E così la faccenda si è ulteriormente complicata. L'Ufficiale di Fuga quanti punti dei dadi dovrebbe spendere per muovere quel POW ad ogni suo turno? Almeno uno? Alcuni? O tutti? Ma anche muovendosi costantemente in direzione del cortile interno sarebbe sempre passibile di arresto nel caso in cui il suo Ufficiale di Fuga abbia carte Equipaggiamento in mano. Che senso ha tutto questo? Torniamo al Regolamento Classico. L'interpretazione più in linea sembra essere la seguente: al momento della scarcerazione il POW deve subito dirigersi verso il cortile interno di quante caselle vuole: idem ai turni successivi: così facendo, cioè muovendosi ad ogni turno, non è mai passibile di arresto, indipendentemente dal fatto che il suo Ufficiale abbia o meno carte Equipaggiamento. Essendo poi parificato a un POW che si trova nella zona grigia, le Guardie non possono bloccargli il passaggio (qui attingiamo dalla Regola 52) e le può far scansare di una casella. Non potendo tuttavia creare fastidi in eterno, l'Ufficiale di Sicurezza lo può arrestare non appena il POW non si muova al suo turno in direzione del cortile interno o tenti la fuga nella direzione opposta. In caso di arresto l'Ufficiale di Sicurezza potrà spedirlo nelle celle di isolamento che vuole e se sceglie le celle del cortile interno la questione è risolta una volta per tutte.

Come ti ho già ricordato, potendo scegliere (come da Regolamento Classico), ben difficilmente l'Ufficiale di Sicurezza spedirebbe un POW arrestato nelle celle di isolamento esterne ma per dare perlomeno un senso al fatto che queste celle esistono, puoi considerare la proposta di Osprey, già illustrata alla Regola 34: a seconda di dove è avvenuto l'arresto (zona grigia o esterno) il POW va spedito nelle celle appropriate (interne o esterne): se le celle di isolamento interne sono tutte occupate si utilizzano le celle esterne e viceversa.

40. A POW who is escaping down **rope** or through **wire** and wants to get back into the Castle must forfeit another appropriate Equipment card.

40. Un POW che sta scappando calandosi con una **corda** o attraverso il **filo spinato** e che vuole rientrare all'interno del Castello deve spendere un'altra appropriata carta Equipaggiamento.

Un caso scolastico, più teorico che pratico, ma pur sempre possibile nel caso in cui un Ufficiale di Fuga voglia evitare l'arresto di un suo POW o tema la sua uccisione con uno *Shot to Kill*: a differenza della convocazione di un Appello da parte dell'Ufficiale di Sicurezza (Regola 38), in cui il rientro è automatico e diretto, qui si contempla il caso di un rientro volontario, coi propri punti dei dadi. Tutto dipende dalle valutazioni personali dell'Ufficiale di Fuga e dalla oggettiva convenienza: ad esempio, fra spendere due carte corda per tornare indietro o lasciarsi arrestare con la confisca di una sola carta Equipaggiamento, con ogni probabilità un Ufficiale di Fuga sceglierebbe la seconda.

41. A POW cannot go round a **Key** or **Pass** circle. He must surrender the relevant cards.

41. Un POW non può oltrepassare una casella **Chiave** o **Pass**. Deve cedere le carte corrispettive.

Non c'è mai stata risposta a una domanda molto frequente degli appassionati: un POW può sostare gratuitamente su una casella Pass o Chiave? I soliti maliziosi dicono ovviamente di no e si vantano pure delle loro imprese di riuscire a bloccarle ai POW degli altri. Osprey ha dato una risposta esauriente per tutti: ha specificato infatti che già il solo fatto arrivare in queste caselle e di sostarci richiede ai POW di giocare una carta Pass o una carta Chiave. Per le Guardie invece è consentito il libero transito sulle caselle Chiave o Pass: per le Guardie si parla tuttavia solo di *transito* e non di sosta, per cui è plausibile ritenere che le Guardie non possano fermarsi su queste caselle fra un turno e l'altro, e cioè non possano terminarvi la loro mossa, per analogia coi casi previsti dalla Regola 45.

42. A POW can at no time remain in a **Searchlight** beam. He may move across it or stop short of it.

42. Un POW non può mai restare nei fasci di luce dei **Riflettori**. Può oltrepassarli o fermarsi prima di essi.

Le caselle gialle del Tabellone rappresentano le zone illuminate dai riflettori: i POW non possono fermarsi su queste caselle ma possono transitarvi a condizione di oltrepassarle interamente: se i punti dei dadi non bastano per attraversare la zona illuminata dovranno fermarsi prima di entrarci.

43. A POW may force arrest upon himself during his turn, by moving onto a circle occupied by a Guard. Rules 34 (c) and (d) will then apply as appropriate.

43. Un POW può forzare il proprio arresto durante il suo turno, muovendo in una casella occupata da una Guardia. Le Regole 34 (c) e (d) saranno applicate in modo appropriato.

Per togliere di mezzo una Guardia da un determinato settore un POW può sacrificarsi facendosi arrestare e obbligando così la Guardia a sgombrare il campo e a perdere un turno: basta portare il POW nella stessa casella della Guardia e applicare quanto previsto dalla Regola 34 sull'arresto: il POW va in isolamento e la Guardia rientra in Caserma. Le Regole olandesi dei primi anni 80 contrastano stranamente con le Regole classiche e consentono alle Guardie di piazzarsi ovunque, senza restrizioni, anche andando a bloccare gli accessi alle stanze e ai nascondigli. Farsi arrestare è quindi spesso l'unico modo per combinare qualcosa: una soluzione alquanto discutibile se non altro perché dilata eccessivamente la durata della partita a tutto beneficio dell'Ufficiale di Sicurezza.

The Guards

44. Guards cannot enter rooms, unless the relevant 'Search Card' or 'Appel Card' is played by the security officer, in his turn.

44. Le Guardie non possono entrare nelle stanze a meno che non sia giocata l'appropriata "Carta Ricerca" o la "Carta Appello" dall'Ufficiale di Sicurezza, al suo turno.

Qui siamo di fronte a una Regola incomprensibile che non a caso ha dato origine a interpretazioni di ogni tipo, a invenzioni di sana pianta e a contrasti di opinioni tuttora irrisolti. Non è mia pretesa di convincerti che ho ragione io e torto tutti gli altri, quanto piuttosto persuaderti che in questa Regola c'è qualcosa che non va. Presa alla lettera, nella prima parte dà la Regola (le Guardie non possono entrare nelle stanze) e nella seconda espone due eccezioni alla Regola, citando i due casi in cui le Guardie dovrebbero poter entrare nelle stanze: ebbene questi due casi in realtà non sarebbero gli unici, potendo le Guardie entrarci anche quando inseguono un POW che si cala da una finestra di quella stanza o quando l'Ufficiale di Sicurezza vi scopre un Tunnel, giocando al suo turno la carta *Tunnel Detected*, come ha poi chiarito anche Osprey. C'è già qualcosa che non funziona quindi: la seconda parte è incompleta, inesatta e non si sposa affatto bene con la prima, anche per il fatto che l'Appello riguarda tutti i POW, non solo quelli nelle stanze. La carta *Appel* dice infatti: "*Questa carta consente all'Ufficiale di Sicurezza, prima di tirare i dadi, di convocare un Appello. Tutti i POW vengono riallineati nel cortile come all'inizio della partita*". Cosa c'entrano le Guardie in questo caso? Niente. Gli Ufficiali di Fuga prendono semplicemente in mano i loro POW (tranne quelli esentati dalla Regola 38) e li rimettono a posto nella posizione di partenza. A meno che l'Ufficiale di Sicurezza non debba lanciare una trentina di volte i dadi (come minimo) per andare a riprendere a uno a uno i POW e riportarli nell'Area Appello, non si vede proprio come si debbano

impiegare le Guardie dopo aver giocato la carta *Appel*. Più che non sposarsi bene con la prima parte, la seconda parte della Regola ci cozza decisamente contro e infatti nessun Regolamento ufficiale ha mai contemplato l'impiego delle Guardie in caso di Appello: le stesse carte *Appel* che, nel silenzio del Regolamento Classico, hanno subito aggiunto e disciplinato la Ricerca Generale per andare a sanzionare quei POW (non già esentati) che non intendono aderire all'Appello, non richiedono affatto di muovere le Guardie dai loro posti, né tantomeno quindi di farle entrare nelle stanze.

Passiamo a considerare l'altra *presunta* eccezione alla Regola 44: ciascuna delle 8 carte Sicurezza *Search the ...* (Ricerca in... una stanza, cioè quella indicata dalla carta stessa) dicono: "*Questa carta consente all'Ufficiale di Sicurezza di cercare in quest'area (cioè nella stanza specifica), spedendo in isolamento qualsiasi POW che vi trova, purché abbia una carta Equipaggiamento. Per ciascun POW arrestato viene confiscata una carta Equipaggiamento*". Sia il Regolamento che le carte non illustrano però le procedure della Ricerca e degli eventuali arresti: apparentemente le Guardie citate nella Regola 44 dovrebbero entrare fisicamente nella stanza, ma non vengono fornite le istruzioni: quante Guardie servono? Ne basta una? O ce ne vuole una per ciascun POW? Al contrario, per entrare in un Tunnel scoperto il Regolamento parla chiaro: la Regola 53 dice infatti che servono *due* Guardie. Qui non si dice nulla. Accodiamoci anche noi per un attimo alla stragrande maggioranza degli appassionati che tuttora ritengono di dover impiegare le Guardie per la Ricerca in una stanza (ma non per l'Appello: per costoro la seconda parte della Regola varrebbe a metà). Qui ognuno dice la sua: c'è chi dice che ci vuole una Guardia per ciascun POW: quindi se ci sono 5 POW in una stanza ci vogliono 5 Guardie? Ma allora quante volte dovrebbe tirare i dadi l'Ufficiale di Sicurezza per dare esecuzione alla carta? Assurdo. C'è invece chi sostiene che basti una sola Guardia ed è sufficiente che metta dentro il naso nella stanza fermandosi nella prima casella al suo interno, come dicono *ufficialmente* (purtroppo) le Regole spagnole. Rispondiamo molto rispettosamente alle Regole *ufficiali* spagnole con un esempio concreto: supponiamo che ci siano tre POW in Cappella e che l'Ufficiale di Sicurezza al suo turno decida di giocare la carta *Ricerca in Cappella* con una Guardia appostata lì vicino a 4 caselle di distanza dalla Cappella. L'Ufficiale di Sicurezza tira di dadi e fa $2+1 = tre!$ Cosa succede? Se la Guardia non riesce a entrare in Cappella non si può giocare la carta? E se l'Ufficiale Tedesco, come è suo diritto fare, gioca la carta *Ricerca in Cappella* prima di tirare i dadi e poi li tira e fa *tre*? Che succede? Deve scartare la carta senza poterne beneficiare? Anche la prassi di gioco meno assurda, divenuta persino Regola, secondo cui basta una sola Guardia per dare esecuzione alla carta *Search the...* contraddice un fatto molto semplice e altrettanto ovvio: la *giocabilità* di una carta non può essere condizionata al fatto che il giocatore ottenga coi dadi un punteggio non inferiore a ... *tot*. Il Regolamento non prevede *mai* (e nemmeno i creatori del Gioco avevano certo menti così contorte da prevederlo) che una carta si possa giocare o no a seconda se i punti dei dadi (tirati prima o dopo) consentano di giocarla: nel nostro ipotetico esempio, se faccio almeno 4 la posso giocare, altrimenti no: ma che senso ha? Appurato quindi che l'impiego delle Guardie nei due casi citati dalla Regola 44 è impossibile (Appello) o assurdo (Ricerca in una stanza) dobbiamo tornare alla Regola stessa e cercare di capire cosa non va. Le due parti della Regola non si combinano ma si contraddicono. Le due eccezioni richiamate nella seconda parte della Regola 44 si combinano invece perfettamente con la possibilità di giocare in risposta alle carte Sicurezza *Appel* e *Search the...* la carta Opportunità *Advance Warning for Appel or Search* (Preavviso di Appello o Ricerca) con cui gli Ufficiali di Fuga possono mettere al sicuro nei nascondigli i POW coinvolti da un Appello o da una Ricerca, ma non funzionano affatto come eccezioni alla prima parte della Regola stessa. Dunque la Regola è sbagliata, o per meglio dire, è incompleta: manca cioè un *trait d'union* che renda logica la seconda parte rispetto alla prima. Gli autori del Gioco sapevano bene che le due (presunte) eccezioni non avrebbero comunque dovuto essere le uniche: ti ho citato subito le altre vere due eccezioni (Tunnel scoperto e inseguimento) per cui l'erroneità della Regola non può essere a loro imputata. Piuttosto c'è da chiedersi se in fase di stampa non sia sfuggito qualcosa di determinante: malauguratamente ne è poi derivato un caos inenarrabile, con le interpretazioni e le

invenzioni più disparate. Nella precedente stesura a cura di Parker nulla si diceva sul divieto delle Guardie di entrare nelle stanze: in fase di riscrittura Gibson ha certamente voluto chiarire qualcosa di più e meglio, anche se qui qualcosa è sicuramente rimasto nella penna. Tieni anche presente che le Regole dalla 35 in poi sono quasi tutte brevissime e più che come Regole vere e proprie si presentano come *risposte* alle classiche FAQ (Frequently Asked Questions) di chi avesse dei dubbi avendo letto solo il più stringato Regolamento Parker. Non è quindi da escludere che molti avessero avanzato, tra le altre, anche la domanda se le stanze fossero luoghi sicuri per i POW: Parker non diceva nulla in proposito mentre Gibson, si sa, ha dovuto precisare qualcosa di più rispetto a Parker. Proviamo allora a riscrivere la Regola 44 come segue: *Le Guardie non possono entrare nelle stanze: i POW possono restarci in sicurezza a meno che non sia giocata l'appropriata "Carta Ricerca" o la "Carta Appello" dall'Ufficiale di Sicurezza, al suo turno.* Non ti sembra che adesso suoni decisamente meglio? Sparita la contraddizione fra le sue due parti, la Regola sembra rispondere in modo plausibile ed esauriente a una domanda che era del tutto sensato fare a quell'epoca.

Non posso certamente dimostrare a te e al mondo intero che questa fosse la vera formula della Regola 44 ma, se davvero così fosse, tutto finalmente combacerebbe, tutto rientrerebbe nello spirito originario del Gioco, basato principalmente, se non proprio esclusivamente, sulla semplicità. Invece di chiedersi se e quante Guardie ci vogliono e di darsi centinaia di risposte diverse non era forse meglio soffermarsi a riflettere se non altro sul fatto che, se il Regolamento si astiene dal disciplinare alcune situazioni, forse è perché tali situazioni non esistono e non c'è nulla da disciplinare? Questo è l'errore che è stato commesso costantemente in mezzo secolo: volersi sempre dare una risposta da sé senza badare al fatto che la propria soluzione, frutto della propria riflessione, sarà sempre e inevitabilmente diversa dalla conclusione a cui arriverà la riflessione di un altro. E così si sono moltiplicate prassi di gioco e Regole fino al caos odierno, ormai irrimediabile, purtroppo. Nessuno ha più guardato verso la luce dei "fari". Con questo non voglio pretendere di aver ragione io a tutti i costi, ma spero almeno che dalla mia analisi ti sia convinto che la Regola 44 ha qualcosa in sé che non va ma che prima di intraprendere individualmente qualsiasi strada e di dividersi inevitabilmente in centinaia di opinioni contorte sarebbe meglio cercare di risalire alla fonte per capire cosa non va.

L'azione richiesta dalla carta Sicurezza *Search the ...* è dell'Ufficiale di Sicurezza, che prende tutti i POW presenti nella stanza indicata dalla carta e spedisce in isolamento solo quelli che hanno un Equipaggiamento, confiscandoglielo. L'azione richiesta dalla carta Sicurezza *Appel* è degli Ufficiali di Fuga che devono prendere i loro POW (non esentati) e riallinearli nell'Area Appello. Due azioni molto semplici, dirette, automatiche dove l'impiego delle Guardie sarebbe assurdo (Ricerca) o impossibile (Appello). La Regola 44 ha qualcosa che non va: molto probabilmente è incompleta.

45. Guards cannot block entrances to rooms and must not impede the movement of POWs inside thgrey prison courtyard area by remaining in doorways or passages between turns.

45. Le Guardie non possono bloccare gli ingressi delle stanze e non devono impedire il movimento dei POW all'interno dell'area grigia del cortile della prigione rimanendo sulle porte o nei corridoi fra un turno e l'altro.

Incredibilmente anche questa norma così semplice e questa volta sicuramente completa ha avuto svariate interpretazioni e applicazioni, anche a livello ufficiale. Molto semplicemente, le Guardie non possono impedire il libero transito dei POW in tutta l'area grigia del cortile interno e non possono ostruire l'accesso alle stanze, ai nascondigli o a quei "corridoi" a una sola corsia che si trovano sia all'interno degli edifici che fra le due celle di isolamento interne: ciò dovrebbe

riguardare anche il corridoio che dalle celle di isolamento esterne portano al cortile interno limitatamente ai POW rilasciati da quelle celle e rientranti nel cortile: avendo parificato lo status di quei POW a quelli situati nella zona grigia, il blocco delle Guardie non dovrebbe essere ammesso (Regola 39). Qui “*fra un turno e l’altro*” sta a significare che tutte le Guardie non possono terminare la loro mossa in una qualsiasi casella “bloccante” alla fine del turno dell’Ufficiale Tedesco e restarvi fino al suo turno di gioco successivo. Il Regolamento olandese ha ommesso questa regola per cui le Guardie possono sostare ovunque, bloccare tutto quello che riescono e costringere così i POW a farsi arrestare per togliere di mezzo le Guardie e aprirsi la strada: non so se l’omissione sia stata voluta o no, ma in questo caso occorrerebbe prolungare almeno del doppio la durata di una partita per dare qualche possibilità di vincere anche agli Ufficiali di Fuga. Osprey, nell’intenzione di facilitare “visivamente” i giocatori, ha evidenziato sul Tabellone le caselle “bloccanti”, dove le Guardie non possono sostare al termine del turno di gioco dell’Ufficiale di Sicurezza, contornandole di nero. Pur con le migliori intenzioni, Osprey ha suo malgrado finito per creare un putiferio, dal momento che il principio originale (non blocco da parte delle Guardie) che voleva salvaguardare ha finito per calpestarlo: limitandosi a contornare di nero gli ingressi alle stanze e ai nascondigli, ha completamente ignorato le caselle bloccanti dei corridoi a una sola corsia, dove avrebbe dovuto contornarle tutte: a maggior ragione, ponendo due Guardie in due caselle grigie, supponiamo A e B, adiacenti alla casella contornata di nero C, l’Ufficiale di Sicurezza può ottenere lo stesso scopo bloccante che gli è vietato qualora piazzasse una sola Guardia sulla casella C. Se non crolla del tutto, perlomeno vacilla il vecchio principio generale secondo cui le Guardie non possono ostruire i POW nell’area grigia. Tempestate di domande al riguardo Osprey, avendo ormai pubblicato il Gioco, non ha poi potuto far altro che rispondere con: “Il Gioco è vostro, fate come vi pare”. E la replica di molti appassionati non poteva che essere: “Beh allora torniamo a giocare con le Regole vecchie”. Potrà sembrarti che ce l’ho con Osprey, ma non è così. Dico solo che se consideriamo a se stante la sua versione, Osprey ha fatto un ottimo lavoro e ha sfornato un Gioco valido: se però cerchiamo di agganciare la versione Osprey al Gioco Classico, oltre ad accapponarsi la pelle si perde solo del tempo. Chi ha la versione Osprey gioca a un Gioco bello e avvincente sì, ma totalmente diverso.

Il principio del “non blocco” da parte delle Guardie nell’intera zona grigia è sempre stato valido e lo sarebbe stato anche per Osprey che intendeva chiaramente salvaguardarlo tramite un intervento grafico che sperava utile e gradito ma che ha finito per incenerirlo. Le Guardie non possono bloccare gli accessi a stanze e nascondigli e il libero transito dei POW nell’intera area grigia.

46. When giving chase over walls or through wire a guard must use the same route as the escaping POW. He must return **directly** to barracks either when the POW reaches his target or when he makes an arrest or shoots to kill.

46. Quando è all’inseguimento sui muri o attraverso il filo spinato, una Guardia deve seguire lo stesso percorso del POW in fuga. Deve tornare direttamente in Caserma quando il POW raggiunge il suo obiettivo o quando esegue un arresto o spara per uccidere.

In questo caso Osprey ha fatto un buon lavoro dotando il Gioco di appositi segnalini di fuga colorati di cartone da piazzare nei punti dove i POW si aprono un varco (finestre, filo spinato) rendendo così palese il percorso del POW in fuga che le Guardie inseguitrici sono obbligate a seguire, non potendo avvalersi di altri percorsi, specie se più brevi. Al passaggio su di essi di una Guardia o comunque ad esaurimento del tentativo di fuga in atto, con qualsiasi esito, i segnalini vengono rimossi.

Con lo stesso lodevole intendimento di agevolare i giocatori, qui a differenza del blocco delle Guardie di cui alla Regola precedente, Osprey si è decisamente riscattata con un sistema adattabile anche alle vecchie edizioni del Gioco. Ad esaurimento del tentativo di fuga in corso, con qualsiasi esito, le Guardie venutesi a trovare in posizione “illegale”, cioè all’interno delle stanze o all’esterno del Castello, rientrano direttamente (senza dadi) in Caserma e i segnalini rimossi.

The Cards

47. Cards may be drawn, employed or discarded only during a player’s turn except under rule 49. All cards when employed, discarded or confiscated are returned to the bottom of their respective packs. They cannot be held for repeated use.

Le Carte

47. Le carte possono essere pescate, usate o scartate solo durante il turno di un giocatore eccetto quanto stabilito dalla regola 49. Tutte le carte quando usate, scartate o confiscate sono rimesse in fondo ai loro rispettivi mazzi. Esse non possono essere tenute per un uso ripetuto.

Eccezioni a parte, le carte si possono giocare soltanto quando è il proprio turno di gioco: potendo acquisirle con la pesca, il baratto, il regalo e comunque col libero scambio è intuitivo che le carte Opportunità ed Equipaggiamento si possano giocare solo per il proprio tornaconto, come del resto avviene già, ovviamente, per le carte Sicurezza dal momento che l’Ufficiale di Sicurezza è da solo e ha un suo esclusivo mazzo di carte. Per gli Ufficiali di Fuga è inoltre stabilita la possibilità di scambiarsi liberamente le carte, se e quando vogliono: non è invece contemplato nel Regolamento che possano giocare al proprio turno carte a beneficio di altri compagni: se l’Ufficiale di Fuga rosso ha una carta che servirebbe al verde non ha che da scambiare quella carta col verde, o regalargliela, e poi ci penserà il’Ufficiale verde a giocarsela per proprio conto al suo turno: molto semplicemente.

48. The bartering or exchange of cards is permitted between Escape Officers at any time.

48. Il baratto o lo scambio di carte è consentito agli Ufficiali di Fuga in qualsiasi momento.

Osprey (che ha limitato la possibilità di scambio alle sole carte Equipaggiamento) ha giustamente introdotto un limite di carattere temporale a questo commercio, stabilendo che non si possano mai scambiare carte durante il turno dell’Ufficiale di Sicurezza. Al contrario, una prassi di gioco tuttora diffusa ed oggetto persino di vanto, consente di passare momentaneamente le proprie carte a un altro Ufficiale di Fuga, *durante il turno dell’Ufficiale di Sicurezza*, per evitare la confisca di un Equipaggiamento in caso di arresto. Una condotta scorretta che vanifica il lavoro dell’Ufficiale di Sicurezza e priva di efficacia, e in definitiva di senso, l’arresto. Bene ha fatto Osprey a intervenire.

Vietare agli Ufficiali di Fuga il commercio di carte durante il turno di gioco dell’Ufficiale di Sicurezza è puro buon senso ed è pienamente in linea con lo spirito originario del Gioco.

49. The following cards may be played out of turn: Arrest Key or Pass Holder, Advance Warning of Appel or Search, Talisman, Hideaway.

49. Le seguenti carte possono essere giocate fuori turno: Arresta chi ha una Chiave o chi ha un Pass, Preavviso di Appello o di Ricerca, Talismano, Nascondiglio segreto.

Arrest Key Holder e *Arrest Pass Holder* sono due carte Sicurezza che l'Ufficiale Tedesco può giocare in risposta immediata alla carta Equipment chiave o pass, non appena venga giocata da un Ufficiale di Fuga: l'Ufficiale Tedesco le può giocare solo durante il turno di gioco di un Ufficiale di Fuga. Le altre tre carte possono essere giocate invece da un Ufficiale di Fuga, durante il turno dell'Ufficiale di Sicurezza, in risposta immediata a carte o azioni di quest'ultimo: *Advance Warning of Appel or Search* risponde a una carta *Search the ...* o *Appel*, *Talisman* risponde a *Shot to Kill* impedendo il raddoppio del punteggio ottenuto dall'Ufficiale di Sicurezza per sparare: infine *Hideaway* evita la confisca di un Equipaggiamento (nascosto al sicuro grazie a questa carta) in caso di arresto. Ricordati sempre che tutte le carte contengono istruzioni e dettagli importanti, anche su come e quando vanno giocate, e che il testo delle carte costituisce parte integrante del Regolamento.

50. An Equipment Card may benefit any number of POWs of a team during the turn in which it is used, provided only that the dice throw and free circles allow their movement and rule 23 is observed.

50. Di una singola Carta Equipaggiamento può beneficiare un qualsiasi numero di POW di una squadra durante il turno in cui viene usata, alla sola condizione che il tiro dei dadi e le caselle libere consentano il loro movimento e sia osservata la regola 23.

Se nel corso del medesimo turno un Ufficiale di Fuga tira coi dadi punti sufficienti per superare con 2 o più dei suoi POW una casella pass, o chiave, o per calarsi da una casella 30/60 o per passare il filo spinato, la singola carta Equipaggiamento giocata permette loro di superare l'ostacolo in contemporanea, sempre che non ci siano di mezzo altre pedine a frapporsi, che non possono essere oltrepassate ma soltanto aggirate. Qui Osprey, introducendo i segnalini di fuga (nei 5 colori delle diverse nazioni di POW) ha ampliato il concetto di fondo aggiungendo che fino a quando non si concluda un tentativo di fuga, con qualsiasi esito (successo, fallimento, uccisione, i varchi aperti con le carte Equipment restano accessibili a tutti i connazionali del POW in fuga e alle Guardie inseguitrici, obbligate a seguirne il medesimo percorso. Una Guardia può rimuovere un segnalino di fuga non appena ci passa sopra, chiudendo quel varco per tutti, comprese le Guardie stesse. In fondo è lo stesso concetto classico, reso più immediato a livello visivo dall'uso dei segnalini. Anche senza ricorrere a segnalini era già ovvio all'epoca che le Guardie potessero calarsi dalla stessa finestra o passare attraverso la stessa breccia nel filo spinato aperta 2 o 3 turni prima da un POW.

Nulla vietava e nulla ti vieta di tener traccia dei percorsi di fuga con gettoni, bottoni o pezzettini di carta colorati, perché le Guardie possano sempre sapere qual è il percorso esatto e chi l'ha aperto.

51. Do or Die Cards. Provided his Escape Officer holds an Escape Kit Card a POW can, in his turn, make a 'Do or Die' Escape. The Escape Officer takes the top card from the face downwards 'Do or Die' pack. The Card will say how many throws the POW has to make the attempt. Starting from anywhere within the light grey coloured prisoners area, including rooms, and requiring no equipment, the POW runs out through the Garrison Courtyard and buildings crossing the moat. Guards in his path cannot stop him. Failure to reach a target means the prisoner is shot dead and the whole team is out of the game. Opportunity Cards are not claimed on throws of 3, 7 or 11.

51. Carte Do or Die. A condizione che il suo Ufficiale di Fuga possieda una Carta Kit di Fuga, un POW può, al suo turno, effettuare una fuga "Do or Die". L'Ufficiale di Fuga prende la prima Carta dal mazzo coperto "Do or Die". La Carta indicherà quanti tiri il POW ha per fare il tentativo. Partendo da qualsiasi punto all'interno dell'area dei prigionieri di colore grigio chiaro, comprese le stanze, e senza che sia richiesto Equipaggiamento, il POW corre attraverso il cortile e gli edifici della Guarnigione attraversando il fossato. Le Guardie sul suo percorso non possono fermarlo. Il mancato raggiungimento di un obiettivo significa che il prigioniero è colpito a morte e l'intera squadra è squalificata. Le Carte Opportunità non sono rivendicabili ai tiri di 3, 7 o 11.

Ciascuna delle 5 carte *Do or Die* aggiunge *"Questa carta consente a un fuggitivo di fare una scommessa per la libertà senza Equipaggiamento di Fuga, (***)*. Partendo dal cortile, tira i dadi "tot" volte. Se col punteggio totale un POW raggiunge una casella Obiettivo, ha successo; se no è morto e tutti i suoi pezzi sono rimossi dal Tabellone. I doppi consentono un altro tiro". Ognuna delle 5 carte precisa quanti sono i tiri di dadi di cui dispone l'Ufficiale di Fuga: 3, 4, 5, 6 o 7.

La Regola 51 non è mai piaciuta alla stragrande maggioranza degli appassionati per via del fattore fortuna su cui si fonda e Osprey l'ha poi addirittura abolita. Eppure il suo senso questa regola ce l'ha: fino all'ultimo ogni Ufficiale di Fuga può infatti nutrire speranze di vincere individualmente: anziché scialacquare le sue carte a beneficio del compagno messo meglio, pur di non far vincere l'Ufficiale di Sicurezza, la Regola 51 conferma e rafforza le condizioni di vittoria degli Ufficiali di Fuga, che sono sempre individuali: vince infatti l'Alleato (uno solo, salvo eccezioni) che per primo fa evadere due dei suoi POW, altrimenti vince l'Ufficiale di Sicurezza. Ciò premesso, la Regola 51 è stata abbandonata anche per la stratificazione di caos che si è via via formata su di essa a causa di una regolamentazione non chiara e spesso contraddittoria. Comincia Parker: una carta *Do or Die* distribuita a ciascun Ufficiale di Fuga all'inizio della partita: non la si deve mai guardare fino a quando non si decida di giocarla, nel qual caso non si può più cambiare idea: la si deve giocare. Regolamento Parker e carte *Do or Die* sono concordi nel dire che il POW debba partire dalla zona grigia del cortile interno e correre verso uno qualsiasi dei 7 obiettivi col numero di tiri di dadi che la carta gli consente. Parker tacitamente ci fa intendere che ogni Ufficiale di Fuga disponga di un solo tentativo di Fuga in tutta la partita, dal momento che gli è assegnata inizialmente una carta, e tacitamente dice anche che la carta *Do or Die* assegnata a un Ufficiale di Fuga non potrà mai essere usata da un altro: ognuno ha la *sua* carta. Non è richiesto Equipaggiamento, di nessun tipo. (***) Nella ristampa compare tuttavia sulle carte Parker e Gibson l'aggiunta "*key or pass*" subito dopo **no equipment**: questa aggiunta, apparentemente innocua, aveva il solo scopo di chiarire che l'Ufficiale di Sicurezza, oltre a non potersi opporre con le Guardie, non può nemmeno intervenire giocando le carte *Arrest Key Holder* o *Arrest Pass Holder*: non può fare proprio nulla se non assistere impotente al tentativo di fuga. Il POW deve solo sperare di farcela: nessuna pedina, Guardia, POW o carta può essergli d'ostacolo mentre lotta (corre) fra la vita e la morte. Gibson si accorge però che alcuni percorsi dal cortile interno agli obiettivi sono addirittura inferiori a 30 caselle: troppo facile! Bisogna rimediare. Dovendo già chiarire e sistemare altre cosette Gibson stila quindi il presente Regolamento Classico, molto più ricco e articolato di Parker: ma anziché distribuire una carta *Do or*

Die all'inizio della partita (forse per evitare furtive sbirciatine) la fa pescare dal mazzetto: così però non ribadisce l'unicità del tentativo e l'unicità della carta, che dovrebbero comunque considerarsi sottintesi. Gibson affronta solo il problema dei percorsi troppo brevi e così decide di imporre un percorso obbligato per la fuga *Do or Die*, di una cinquantina di caselle o poco meno, tarato più o meno sulla lunghezza del percorso della *Staff Car*. Gibson descrive questo percorso obbligato alla Regola 51 dove risulta evidente che si tratta proprio del percorso storico di Pat Reid, autore della fuga storica nel 1942 e coautore del Gioco. Il testo delle carte *Do or Die* dove si parla del raggiungimento di una casella obbiettivo (qualsiasi) non viene però aggiornato e la stessa Regola 51 si porta dietro un residuo della prassi precedente quando dice "*a target*" (*un obbiettivo*) subito dopo aver descritto il percorso obbligato (essendo *uno solo* l'obbiettivo, avrebbe coerentemente dovuto scrivere *l'obbiettivo*). Tuttavia, forse per non mostrarsi troppo crudele per aver allungato il percorso ai POW, Gibson viene loro incontro consentendo di partire dal cortile interno "comprese le stanze". Accogliendo l'idea di un percorso obbligato, ma interpretando erroneamente le carte, le Regole spagnole si sono arrampicate sugli specchi e hanno cercato un percorso obbligato dove non ci sia bisogno di corde e tronchesi: le carte (ristampate) dicono infatti che "*non serve Equipaggiamento, pass o chiave*" per cui, per esclusione, serviranno invece corde e tronchesi. In realtà le carte dicono "*no equipment*", e nella ristampa si aggiunge "*chiave o pass*" a puro titolo di precisazione per rendere totalmente passivo l'Ufficiale di Sicurezza: nessun tipo di Equipaggiamento, nemmeno chiave e pass perché non si sa mai che l'Ufficiale di Fuga, nel silenzio del Regolamento, si appigli alle carte *Arrest Key or Pass Holder*. No! Neanche quelle. Non può fare proprio niente. Le Regole spagnole, individuano invece l'unica via di uscita dove non servono corde e tronchesi ma solo pass e chiave, che il POW non è tenuto a giocare: un percorso di oltre 60 caselle che va dalla zona del Teatro, passa accanto alle celle di isolamento esterne ed esce dal portone principale (come la *Staff Car*). A parte l'abnormità del percorso che è di oltre 60 caselle, è tutt'altro percorso rispetto a quello descritto alla Regola 51 del Regolamento Classico, dove oltretutto ha una valenza storica, essendo quello di Pat Reid, che non evase dal portone principale bensì da uno scantinato del lato sud del Castello, come descritto nella Regola stessa. Caos più totale quindi, ma a puro titolo di consolazione posso dirti che, essendo stata scartata dalla quasi totalità degli appassionati, la fuga *Do or Die* non ha mai suscitato dibattiti né polemiche: non la si è mai applicata, punto e basta. Nel 2016 Osprey alimenta tuttavia suo malgrado il caos: abolisce sì la Regola *Do or Die* ma pubblica ugualmente le Regole Classiche (Gibson) e stampa 5 nuove carte *Do or Die* dove ribadisce che non sono richiesti pass e chiave ma aggiunge che (all'occorrenza) ci vogliono corde e tronchesi. Osprey cosa fa quindi? Ristampa il Regolamento Classico che prevede un percorso obbligato ma vi affianca la stampa di 5 carte *Do or Die* che consentono di evadere in qualsiasi direzione. Ripropone quindi un Regolamento che prevede la partenza dal cortile interno *comprese le stanze* e lo abbina con 5 carte che limitano la partenza al solo cortile interno, un Regolamento che esclude la necessità di ogni tipo di Equipaggiamento a cui affianca 5 carte che richiedono corde e tronchesi ma non pass e chiavi. Oso dubitare quindi che un profano riesca a giocare con le Regole Classiche con l'edizione Osprey. Dopo averne ricostruito l'evoluzione storica, vediamo come applicare la Regola *Do or Die* secondo le modalità previste dal Regolamento Classico e dalle 5 carte *Do or Die* originali. Si tratta di una scommessa con la morte: qua non c'entrano Guardie, pedine, Equipaggiamento, pass, chiavi, corde e tronchesi: non c'entra assolutamente nulla. C'entra solo che c'è un giocatore che a un certo punto decide che "o la va o la spacca" e prende una carta *Do or Die*: la decisione è presa, la carta anche. Non può più cambiare idea, prende anche i dadi e li tira *tot* volte a seconda di cosa dice la sua carta: tutti gli altri stanno a guardare: se gli va bene buon per lui, se gli va male è morto (squalificato).

Il percorso di Pat Reid descritto dal Regolamento Classico è sensato sia per lunghezza che per valore storico. Bisogna passare per il Kommandantur, infilarsi fra gli edifici della Guarnigione tedesca e guardare il fossato. Non ci vuole nessun tipo di Equipaggiamento: ogni ostacolo viene

sorpassato, nessuna Guardia o carta Sicurezza può mettere i bastoni fra le ruote. Ogni singolo lancio se è doppio viene ripetuto con un rilancio come *bonus* (Regola 20) e... buona fortuna!

52. Staff Car Card. A POW may only use the Staff Car if he holds the relevant Opportunity Card and reaches the car by dice throws in his turn(s) giving up necessary equipment en route. Guards posted on the route of the Staff Car must stand aside. No pass is required at the main gate.

52. Carta Auto del Personale. Un POW può utilizzare l'Auto del Personale solo se possiede la corrispettiva Carta Opportunità e raggiunge l'automobile con i tiri di dadi al suo turno, spendendo l'Equipaggiamento necessario nel percorso. Le Guardie appostate sul percorso dell'Auto del Personale devono scansarsi. Non è richiesto un pass al cancello principale.

La *Staff Car* è raffigurata nel *Kommandantur* e una volta raggiunta (dalla casella anteriore o posteriore) spendendo le dovute carte Equipaggiamento, può essere usata da un solo POW, a condizione che il suo Ufficiale di Fuga abbia la carta Opportunità *Staff Car*. Senza poter utilizzare l'eventuale residuo dei punti con cui l'ha raggiunta, il POW ha a disposizione 6 tiri di dadi per raggiungere la casella obbiettivo al di là del cancello principale. Le Guardie che si trovano sul percorso del POW in fuga con la Staff Car si devono scansare di una casella: ogni singolo lancio, se è doppio, viene ripetuto con un (solo) rilancio come *bonus* (Regola 20). Il fallimento comporta la reclusione in isolamento ma nulla si dice su un'eventuale confisca di Equipaggiamento: a ben vedere infatti, anche se il tutto avviene al di fuori della zona grigia, qui non c'è un arresto ma solo il fallimento di un tentativo. L'opinione comune è che non debba essere confiscato nulla.

53. Tunnel Cards. Tunnels can only be occupied when the Escape Officer holds the appropriate Tunnel Card which he must show when challenged. He must return it to the bottom of the pack after either detection or the completion of its escape use. His team may be composed of different nationalities. At least two POWs must occupy the Tunnel at all times: Tunnellers are exempt from *Appel* at all times. The Tunnel can only be entered by guards and the Tunnellers removed if the Security Officer plays the Tunnel Detected card in his turn and follows its instructions. These are: Two Guards must move to the Tunnel by dice count, entering it anywhere. The Tunnellers are removed directly to solitary and both guards return **directly** to Barracks. Guards and POWs (not occupying Tunnels) may proceed over Tunnels but not along them and they may step over or around POWs in Tunnels. They cannot, however, remain over Tunnels. See similar rule for POWs in Searchlight beams. (No. 42).

53. Carte Tunnel. I Tunnel possono essere occupati solo quando l'Ufficiale di Fuga ha la corrispondente carta Tunnel che deve esibire quando vi si arrischia. Deve rimetterla in fondo al mazzo dopo la scoperta o l'esaurimento della sua funzione per la fuga. La sua squadra può essere composta da diverse nazionalità. Almeno due POW devono sempre occupare il Tunnel: gli scavatori sono sempre esenti dall'Appello. Le Guardie possono entrare nel Tunnel e gli scavatori rimossi solo se l'Ufficiale di Sicurezza gioca a sua volta la carta Tunnel Scoperto e ne segue le istruzioni. Queste dicono: "Due Guardie devono muovere nel Tunnel col conteggio dei punti dei dadi, entrandoci ovunque. Gli scavatori vengono spediti **direttamente** in isolamento ed entrambe le Guardie tornano direttamente in Caserma. Guardie e POW (che non sono nei Tunnel) possono transitare sopra i

Tunnel ma non lungo di essi e possono scavalcare o aggirare i POW all'interno dei Tunnel. Non possono, tuttavia, rimanere sopra i Tunnel. Si veda una regola analoga circa i POW sotto i raggi dei riflettori. (n. 42).

Quando un Ufficiale di Fuga gioca una Carta Tunnel (Cantina – Teatro – Cappella) deve portarci contestualmente due dei suoi POW facendoli entrare uno per uno dalla prima casella marrone: ovviamente ne entra uno per volta così come ne uscirà uno alla volta: per un breve istante ce ne sarà uno solo all'interno per cui la certificazione della stabilità del Tunnel si può fare solo alla fine del turno di un giocatore: come gli si deve lasciare il tempo di introdurne due così gli si dovrà lasciare il tempo di farne uscire due (se vuole) al suo turno. Ai due POW che lo hanno aperto possono aggregarsi i POW di altre nazionalità che si metteranno in coda. Se l'Ufficiale di Sicurezza, al suo turno, gioca la carta *Tunnel Detected*, il Tunnel è scoperto e le Guardie potranno accedervi in qualunque casella, come se tutte le caselle marroni fossero in superficie: le Guardie potranno quindi entrare nella stanza del Tunnel perché vi è in atto un tentativo di fuga che è stato scoperto. Si noti che qui il Regolamento, a differenza della Regola 44, descrive con dovizia di particolari tutte le modalità di esecuzione: per arrestare gli occupanti del Tunnel l'Ufficiale di Sicurezza deve giocare la carta Sicurezza appropriata e deve portare due Guardie coi punti dei dadi in due caselle qualsiasi del Tunnel, libere o occupate che siano: i POW al suo interno vengono arrestati e le due Guardie rientrano in Caserma. Tutto molto chiaro, a differenza delle Regola 44. In superficie si possono attraversare le caselle marroni dei Tunnel, anche se occupate da uno scavatore, ma non si può procedere lungo di esse perché il percorso del Tunnel si considera sottoterra e non è quindi utilizzabile in superficie; né è possibile fermarsi su di esse, per non confondere fra POW sottoterra e POW in superficie. Qui però il problema principale per gli appassionati è sempre stato rappresentato dal Tunnel della Cappella, la cui uscita è oltre il filo spinato, quindi all'esterno del Castello: se l'Ufficiale Tedesco non ha la Carta *Tunnel Detected* o l'ha già giocata, gli resta solo da sparare uno *Shot to Kill* dopo di che i POW usciranno a frotte, non essendoci un varco aperto nel filo spinato che le Guardie possano sfruttare per inseguire i fuggiaschi. Il Tunnel della Cappella era un'arma potentissima per gli Ufficiali di Fuga e nessuno è mai riuscito a spuntare quest'arma se non con alcune *home rules* (vedi la Variante Tunnel di cui ho parlato a commento della Regola 7) fino a quando Osprey ha stampato il suo nuovo splendido Tabellone, con una rinnovata veste grafica, dove ha ridotto la lunghezza del "famigerato" Tunnel della Cappella, storicamente scavato dai prigionieri francesi, facendolo terminare appena oltre le mura del Castello, ma prima del reticolato. Osprey ha rifornito per di più il mazzo delle Carte Sicurezza con una Carta *Tunnel Detected* in più (totale 2).

Variante Tunnel a parte vale la pena di sperimentare, previo accordo, la soluzione di Osprey: di accorciare cioè il Tunnel della Cappella piazzando magari un segnalino su una casella di uscita che si trovi al di qua del reticolato di filo spinato e non al di là.

54. Diversion and High Command Inspection Cards. When an Escape Officer plays either of these cards, he may choose which sentries are returned **directly** to Barracks.

54. Carte Diversivo e Ispezione del Comando Supremo. Quando un Ufficiale di Fuga gioca una qualsiasi di queste carte, è lui che può scegliere quali Guardie debbano rientrare direttamente in Caserma.

Queste due carte sono utili per togliersi di torno una Guardia (Diversivo) o addirittura due (Ispezione del Comando Supremo): l'Ufficiale di Fuga che le gioca sceglie, ovviamente in base alla

propria convenienza, di quale o di quali Guardie intenda sbarazzarsi facendole rientrare direttamente in Caserma e obbligandole a perdere un turno. È esattamente lo stesso scopo che può ottenere un POW che si fa arrestare andando nella casella di una Guardia (Regola 43), ma qui è “gratis”.

Conclusion

55. The German Security Officer, for obvious reasons is in charge of the Board and of discipline; if he discovers any infringement of the rules he can send the POW concerned to solitary. He will either rise to the challenge of controlling the Castle or be manipulated by the POWs.

Conclusione

55. L'Ufficiale di Sicurezza Tedesco, per ovvi motivi si fa carico del Tavolo e della disciplina; se scopre un'infrazione alle regole può mandare in isolamento il POW interessato. O sarà all'altezza della sfida di controllare il Castello o sarà manipolato dai POW.

Con quest'ultima regola i creatori del Gioco si congedano affidando a chi impersonerà l'Ufficiale di Sicurezza Tedesco il compito di vigilare sull'osservanza delle regole e della disciplina e affidandogli poteri decisionali nei casi dubbi nonché poteri disciplinari contro le condotte scorrette. All'insegna della semplicità i creatori del Gioco avevano sì provveduto a fornire le linee guida essenziali ma erano già consapevoli di non aver potuto contemplare tutta la casistica, come dimostra quest'ultima norma che non concerne aspetti del Gioco bensì come e da chi debba essere gestito.

E col commento a quest'ultima Regola mi congedo anch'io da te, non senza prima ringraziarti per avermi seguito in questo cammino a ritroso nel tempo. Non era mia pretesa insegnarti a giocare nel modo corretto a questo Gioco: io stesso sono convinto che non si possa trovare il modo corretto per giocarlo dato che il Regolamento Classico lascia molta libertà e credo che spesso lo faccia apposta. Ognuno ha sempre giocato e gioca a *Escape from Colditz* a modo suo a seconda dell'edizione che ha e del Regolamento che ha letto. Difficilmente si arriverà mai a una sintesi definitiva, anche se ragionarci sopra non è certo vietato ed anzi può sempre essere utile a trovare e ad adottare soluzioni più logiche rispetto ad altre senza doversi inventare nulla di nuovo. Ciò che era davvero importante era però soffermarsi insieme a riflettere e a ragionare coi canoni di mezzo secolo fa e non solo coi nostri attuali: converrai con me che qualche cosa siamo riusciti a decifrarla, o comunque a chiarirla, qualcos'altra no o comunque resta ancora nel dubbio e forse ci resterà per sempre: l'importante però è divertirsi, col Gioco e con la ricerca storica ed *Escape from Colditz* ce ne ha dato l'opportunità.

Chiudo citando il pensiero di un appassionato che in un *forum* ha scritto un commento che mi ha colpito, che mi è piaciuto molto e che voglio condividere con te. Suona più o meno così: ***Questo Gioco racconta una storia e in ogni partita c'è una storia diversa: le Regole non sono poi così importanti: quello che conta è la storia.***

Grazie!

Maurizio Martelli