**ESCAPE from COLDITZ**

Variante per 30 turni

**Escape Kit Part**

Tenere coperte e separate dal mazzo Opportunity le carte “*Personal Civilian Escape Kit Part”.* Un Alleato può acquisire una di queste carte con 2 dei suoi POW portandone uno in ciascuna delle 2 stanze in cui sono raffigurati i 2 simboli di una specifica carta. La carta *Kit Part* va ad aggiungersi alla dotazione di carte Opportunity dell’Alleato, che comunque non può mai eccedere il numero di 5 carte. Come ogni carta Opportunity, anche le carte *Kit Part* possono essere scambiate o barattate ma ogni Alleato non può mai averne in mano più di una. Se l’Alleato che ha già in mano una carta *Kit Part* riesce a far fuggire il suo primo POW si aggiudica automaticamente i 2 simboli mancanti giocando subito la sua carta *Kit Part* in cambio di una nuova carta *Personal Civilian Escape Kit* completo; se invece l’Alleato che riesce a far fuggire il suo primo POW non ha ancora o non ha più in mano una carta *Kit Part*, ne ottiene una in premio, a sua scelta. Una volta giocata (o scartata) la carta *Personal Civilian Escape Kit Part* va riposta in fondo al mazzo delle carte Opportunity.

**Move Fast – Velocizzatori 3 7 11 (Alleati)**

Un **7** ottenuto da un Alleato al suo primo lancio di dadi può essere usato per muovere normalmente uno o più dei suoi POW di un massimo di 7 caselle, oppure, *in alternativa*, per eseguire direttamente lo spostamento rapido di un suo POW in una qualunque casella grigia all’interno di una qualsiasi *stanza*, partendo da qualsiasi punto in cui si trovi (esclusi Tunnel e Solitary): va obbligatoriamente speso l’*Escape* *Equipment* eventualmente richiesto dal percorso prescelto.

Un **3** o un **11** ottenuto da un Alleato al suo primo lancio di dadi può essere usato per muovere normalmente uno o più dei suoi POW di un massimo rispettivamente di 3 o 11 caselle oppure, *in alternativa*, per eseguire direttamente lo spostamento rapido di un POW (in caso di 3) o di un massimo di due POW (in caso di 11) in un qualunque *nascondiglio* del Castello, dove ci sia posto, partendo da qualsiasi punto in cui si trovi il POW (3), o si trovino i due POW (11), (esclusi Tunnel e Solitary): va obbligatoriamente speso per ciascuno dei POW l’*Escape* *Equipment* eventualmente richiesto dal percorso prescelto: in caso di 3 l’Alleato pesca normalmente una carta Opportunity.

**Move Fast – Velocizzatori 3 7 11 (Tedesco)**

Un **7** ottenuto dal Tedesco al suo primo lancio di dadi può essere usato per muovere normalmente una o più Guardie di un massimo di 7 caselle oppure, *in alternativa*, per spostare una Guardia già dislocata nel Castello in un qualsiasi posto di guardia (casella nera) che non sia già occupato.

Un **3** o un **11** ottenuto dal Tedesco al suo primo lancio di dadi può essere utilizzato per muovere normalmente una o più delle sue Guardie di un massimo rispettivamente di 3 o 11 caselle, oppure, *in alternativa*, per far rientrare direttamente nelle Barracks una Guardia (in caso di 3) o un massimo di due Guardie (in caso di 11) da qualsiasi casella del Castello in cui siano dislocate: in caso di 3 il Tedesco pesca normalmente una carta Security.

**Condizioni di vittoria**

Vince l’Alleato che entro la fine del 30° round riesce a far fuggire due dei propri POW: se nel medesimo round due o più Alleati riescono a far evadere il loro secondo POW la vittoria viene spartita fra di loro: se nessun Alleato riesce a soddisfare questa condizione al termine del 30° round di gioco, nel turno di gioco del Tedesco, vince il Tedesco.