

Nur gegen Vorzeigung des Urlaubsscheines und des Sichtvermerks ist der Grenzübertritt bei der Hin- und Rückreise möglich. Der Urlaubsschein ist daher bis zur Beendigung der Urlaubreise sorgfältig aufzubewahren.

Urlaubsschein

Der belgische Arbeiter de Ridder, Jan.
(Vor- und Nachname)
aus Sieghem, Brabant.
(Heimland, Heimatort)
geb. am 8. 12. 12. beschäftigt als Arbeiter.
ist vom 15. 1. 42 bis 31. 1. 42 nach Belfort, E.
Frankreich
(Urlaubsort) beurlaubt.

Grund des Urlaubs:

(Familienheimfahrt, Urlaub, Heimaturlaub, besondere Anlässe usw.)

Der Urlauber hat Arbeitsrückstände erhalten.
Der Urlauber ist über die für die Wohnort von Gehalt in deutscher bzw. der
betreffenden ausländischen Währung geltenden Bestimmungen unterrichtet worden.
Der Urlauber ist verpflichtet nach Beendigung des Urlaubs die Arbeit in unserem
Betrieb wieder aufzunehmen.

Leipzig, 15. 1. 42
Hahnke
(Firmenstempel und Unterschrift)

Bescheinigung des Arbeitsamts

Der Erteilung des Sichtvermerks zur einmaligen Aus- und Wiedereinreise
wird zugestimmt.

Leipzig

den

12. 1. 42

1942

3.0

J. R.

(Unterschrift)



INTRODUCCIÓN

Durante la WWII la Werhrmacht lo convirtió en una prisión de máxima seguridad, el Oflag IV C, donde albergaban a aliados de diferentes nacionalidades que en muchos casos eran reincidentes en sus intentos de fuga. Aunque fue considerada una de las prisiones más seguras, algunos de sus prisioneros lograron escapar. Este juego simulará la situación de los Oficiales de fuga y del Comandante Alemán en esa prisión.

- 1 Tablero de juego
- 2 Dados de 6 caras
- 40 Peones 8 de cada color
- 16 Peones negros
- 5 Cartas de Kit de Fuga
- 27 Cartas de Equipo
- 45 Cartas de Oportunidad
- 14 cartas de Seguridad
- 5 Cartas de “a vida o muerte”

[illegible]

El tablero se divide en varias zonas, en cada una de ellas se darán diferentes circunstancias que se explican detalladamente más adelante

PATIO INTERIOR



PATIO DE GUARNICIÓN Y TERRAZAS



EXTERIORES DEL CASTILLO



PREPARATIVOS DEL JUEGO

-Desplegar tablero

-Barajar y dejar en diferentes montones boca abajo las cartas de:

Oportunidad

Seguridad

A vida o Muerte

-Barajar y dejar en montones boca arriba las cartas de

Equipo de Fuga (mejor separado por tipo)

Kit de Evasión

Antes de colocar los peones en el tablero se decide (por acuerdo o tentando la suerte) quien será el **Comandante Alemán** (En este manual también se designara al Comandante Alemán con la abreviatura: **Cdte. A.**)

Una vez decidido, se elegirá las posiciones de los demás jugadores mediante los dados), estos jugadores representarán los **Oficiales de fuga** (En este manual también se designara a los Oficiales de Fuga con la abreviatura: **O.F.**)

Todos los O.F tirarán los dados, quien saque la peor tirada, será el primero en lanzar los dados pero se posicionará la izquierda del Cdte. A., la 2ª peor tirada se sentará a la izquierda del que sacó la peor tirada y así sucesivamente.

Estás posiciones en la mesa y por lo tanto el orden de la RONDA de TURNOS serán determinantes en algunas ocasiones durante la partida como veremos mas adelante. Esta RONDA de TURNOS se realizara en sentido horario.

Por ejemplo:



Los O.F. cogerán un número de peones en función al número de jugadores que van a jugar de la siguiente manera:

Nº jugadores		Comandante A		O.F.icial de Fuga
2 Jugadores	→	6 Guardias	Vs	8 Prisioneros (POW)
3 Jugadores	→	12 Guardias	Vs	7 Prisioneros (POW) por equipo
4 Jugadores	→	14 Guardias	Vs	6 Prisioneros (POW) por equipo
5 Jugadores	→	15 Guardias	Vs	5 Prisioneros (POW) por equipo
6 Jugadores	→	16 Guardias	Vs	4 Prisioneros (POW) por equipo

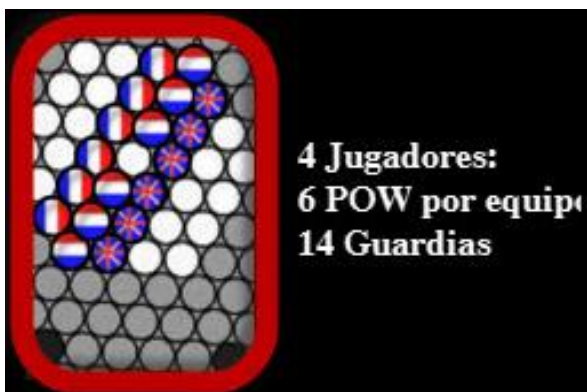
El Cdte. A.. coloca un guardia por cada jugador O.F. en juego en cualquiera de los círculos negros del Patio Interior. También debe colocar en el patio de guarnición, en cualquiera de los círculos negros, al menos a 2 guardias pero no más de 7. Los guardias restantes se colocan en el cuartel de reserva.

Se colocarán los peones en la zona de recuento como se indica a continuación

(Los peones de los O.F. son prisioneros de guerra o **POW** (Prisoner of war), se usará este término para designar a los peones de los O.F. en algunas ocasiones en este manual)

(Para los peones del Cdte. A.se usará la palabra **guardia** para designarlos)

**ESTAS SERÁN LAS POSICIONES DE LOS POW AL INICIO DE LA PARTIDA
Y EN LOS RECUEENTOS**



OBJETIVO DEL JUEGO

Para determinar el ganador de la partida se debe acordar entre todos los jugadores cuantos POW se van a fugar de cada equipo y con que espacio de tiempo, fijando así, un tiempo límite para la fuga (ver Jornadas).

Por ejemplo:

2 POW's Fugados por cada O.F. en un tiempo de 120 minutos

CONDICIONES DE VICTORIA

- 1.- El O.F. que consiga fugar el numero de POW's acordados o más dentro del limite de tiempo, cuando este se agote, ganará la partida.
- 2.- Si dos o más O.F. consiguen sus objetivos dentro del límite de tiempo ganará aquel O.F. que fugue más POW antes de que se agote el tiempo. En caso de que se agote el tiempo y sigan empatados en número de fugados, ganará el O.F. que cumplió antes con el objetivo pactado.
- 3.- Si el Cdte. A. logra que ningún O.F. consiga su objetivo dentro del límite de tiempo y este se agota, el Cdte. A. será el ganador.



JORNADAS: CICLOS DE DÍA Y NOCHE



El juego se dividirá en 3 Jornadas cada una de ellas tendrá dos ciclos, día y noche
Durante el día y la noche se darán diferentes circunstancias que se explican detalladamente más adelante.

Nota:

Un tiempo recomendado son 135 minutos (2 horas y 15min) para repartirlo del siguiente modo:

1ª JORNADA

1 ^{er} Día →	26 min
Reunión secreta O.F. →	5 min
1ª Noche →	14 min

2ª JORNADA

2º Día →	26 min
Reunión secreta O.F. →	5 min
2ª Noche →	14 min

3ª JORNADA

3 ^{er} Día →	26 min
Reunión secreta O.F. →	5 min
3ª Noche →	14 min

Durante la **Reunión Secreta O.F.** el jugador que juega como Cdte. A. deberá dejar durante el tiempo acordado (5 min), solos a los O.F., para que planeen secretamente los próximos movimientos y/o intentos de fugas que llevarán a cabo en los próximos turnos.

Los O.F. solo podrán planear que hacer, quedando **estrictamente prohibido el intercambio de cartas o mover peones.**



FASES DE CADA TURNO



Cada turno de un O.F., así como el turno del Cdte. A., se dividirá en varias fases que deberán cumplirse en un orden estricto, este orden se establece a continuación

FASES DE TURNO DE LOS OFICIALES DE FUGA

- 1.- Cambio de cartas de oportunidad
- 2.- Cambio de cartas de equipo de fuga
- 3.-Tirar dados
- 4.-Cobrar cartas / descartar cartas
- 5.-Mover peones / usar cartas

1.- Cambio de cartas de oportunidad

Las cartas de oportunidad **se pueden intercambiar** por otras cartas de oportunidad o **también se puede regalar 1 sola carta por turno**, pero no hay límite en el número de cartas en el intercambio, puede ser 1:1, 1:2 o incluso 1:10 si los O.F. llegan a ese acuerdo, Nunca se puede superar el límite de 3 cartas de oportunidad por cada O.F. Ningún O.F. con 3 cartas de oportunidad en la mano se podrá quedar con una 4ª carta debido a un intercambio o un regalo.

2.- Cambio de cartas de equipo de fuga

Las cartas de equipo de fuga **solo se pueden intercambiar** por otras cartas de equipo de fuga, pero no hay límite en el número de cartas en el intercambio, puede ser 1:1, 1:2 o incluso 1:10 si los O.F. llegan a ese acuerdo. No hay límite en las cartas que un O.F. pueda tener en la mano.

3.-Tirar dados

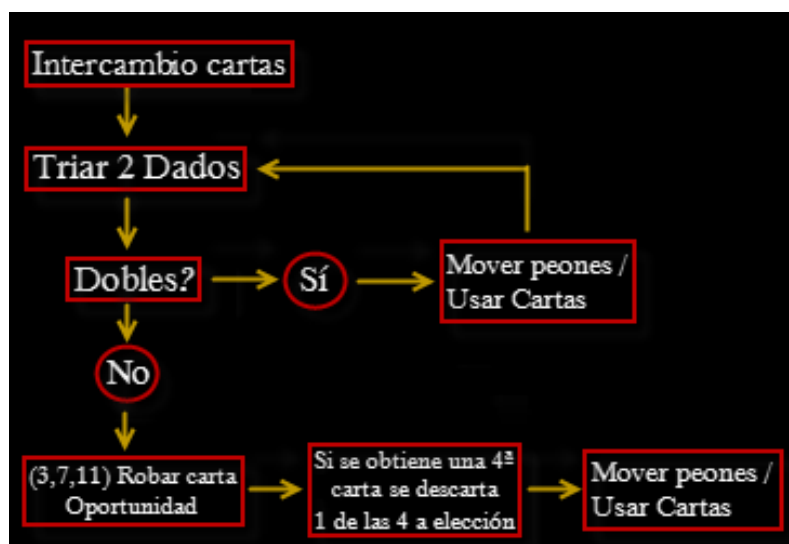
El jugador tirará 2 dados de 6 caras, con el resultado podrá mover los peones (ver Movimiento). Si al tirar los dados el O.F. saca dobles, gastará los puntos de la tirada moviendo los peones (fase 5) y después volverá a tirar.

4.-Cobrar cartas / descartar cartas

Si al tirar los dados la suma total de los 2 es de 3, 7, u 11 el O.F. recibirá una carta de Oportunidad del mazo. **El límite de cartas de oportunidad en la mano de cada O.F. es 3.** Si un O.F. con 3 cartas de oportunidad recibe una 4ª carta del mazo deberá elegir de esas 4 cual descartar (sin poder jugarla o cambiarla) y la devolverá al mazo.

5.-Mover peones / usar cartas

En esta fase el O.F. se moverá de acuerdo a la tirada de dados usando como le convenga las cartas que tenga en su mano ya sean de oportunidad o de equipo de fuga. **En esta fase no se pueden intercambiar o regalar cartas de ningún tipo.** Algunas cartas de oportunidad se pueden jugar de manera diferente como se verá más adelante (fuera de turno, antes de tirar dados, etc)



FASES DE TURNO DEL COMANDANTE ALEMÁN

1.-Tirar dados

2.-Cobrar cartas / descartar cartas

3.-Mover peones / usar cartas

1.-Tirar dados

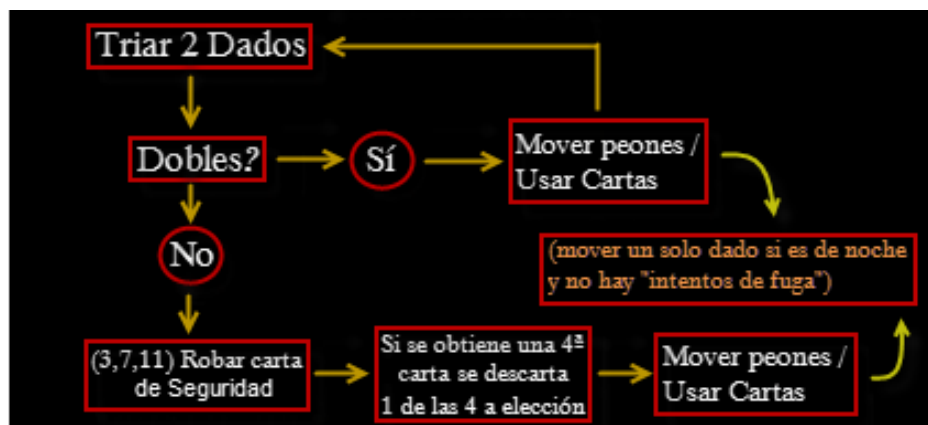
El jugador tirará 2 dados de 6 caras, con el resultado podrá mover los peones. Si al tirar los dados el Cdte. A. saca dobles, gastará los puntos de la tirada moviendo los peones y después volverá a tirar. (en algunos casos esta norma tiene variantes, ver Movimiento)

2.-Cobrar cartas / descartar cartas

Si al tirar los dados la suma total es de 3, 7, u 11 el Cdte. A. recibirá una carta de Seguridad del mazo. **El límite de cartas de Seguridad en la mano del Cdte. A. es 3.** Si el Cdte. A. con 3 cartas de Seguridad recibe una 4ª carta del mazo deberá elegir cuál de esas 4 descartar (sin poder jugarla) y la devolverá al mazo.

3.-Mover peones / usar cartas

En esta fase el Cdte. A. se moverá de acuerdo a la tirada de dados usando como le convenga las cartas que tenga en su mano. Algunas cartas de seguridad se pueden jugar de manera diferente como se verá más adelante (fuera de turno, antes de tirar dados, etc)



Estas fases se verán alteradas en los algunos casos durante el juego

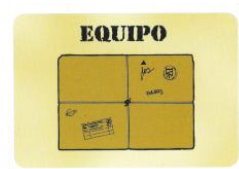
DESARROLLO DEL JUEGO

La misión de los O.F. es la de llevar, antes de que se agote el tiempo establecido, los peones acordados a las zonas de meta del tablero, marcadas con una escarapela. Para ello deberán conseguir el Kit de Evasión, imprescindible para iniciar cualquier “intento de fuga”, y recolectar cartas de Equipo de Fuga (E.F.) que se usarán para sortear las dificultades que entraña el terreno mientras los peones lo atraviesan. La misión del Cdte. A. es impedir que ningún peón abandone el castillo arrestándolos y usando eficazmente sus cartas de seguridad.

EQUIPO DE FUGA



Las dificultades del terreno representado en el tablero, como son **muros, desniveles, puertas, alambradas y puestos de control**, que separan a los O.F. de la libertad, podrán ser sorteados usando cartas de “equipo de fuga” **Cuerdas, Alicates, llaves y Pases** como se muestra a continuación. (En este manual también se designara a las cartas de Equipo de Fuga con la abreviatura: **E.F.**)

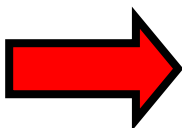


DESNIVELES Y MUROS:

Se representan en el tablero con casillas marcadas con cifras “1” ó “2” (30 pies y 60 pies de altura). Estas casillas **solo pueden ser pasadas por los O.F. entregando, por cada peón a su paso, cartas de cuerda por el valor resaltado en la casilla**, es decir, una o dos cartas de cuerda dependiendo de la casilla de muro o desnivel que se quiera superar. Un mismo O.F. en un mismo turno, puede cruzar los peones que desee con la/s misma/s carta/s.

El Cdte. A. puede quedarse en esas casillas pero no cruzarlas salvo en caso de una “Persecución de POW”. Se simulará que los guardias no llevan cuerdas y deberán usar la misma ruta de escape que el POW haya utilizado en su “intento de fuga”.

Nota: Para imaginarse el terreno que representa el tablero, debemos tener en cuenta que el castillo de Colditz y en concreto el patio de los prisioneros, está situado en la parte más alta de un promontorio, es decir, al alejarse uno del patio de prisioneros irá siempre descendiendo por dicho promontorio.



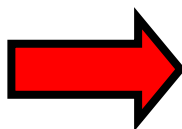
ALAMBRADAS:

Representadas en el tablero con casillas por una línea de puntos.

Solo pueden ser atravesadas entregando, a su paso, una carta de alicates por cada peón.

Un mismo OF en un mismo turno puede cruzar con los peones que desee con una sola carta.

El Cdte. A. no lleva alicates encima así que deberá usar la misma ruta de escape que el POW haya utilizado.



PUERTAS:

Se representan en el tablero con casillas con una llave dibujada en ellas. **Para cruzarlas hay que entregar, a su paso, una carta de llave por cada peón.** Un mismo OF en un mismo turno puede cruzar con los peones que desee con una sola carta.

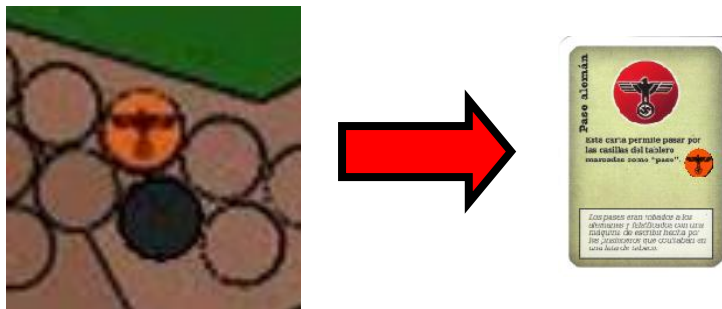
El Cdte. A. puede pasar libremente por esas casillas, representa que tiene llaves de todo el recinto.
(se ha añadido una casilla de puerta en la verja que cruza con el túnel de la capilla)



PUESTOS DE CONTROL:

Simbolizan los “Check points” que los alemanes habían dispersado por el castillo a fin de controlar la entrada salida de los hombres que habitaban y/o trabajaban en él. Estos Puestos de control, se representan en el tablero con casillas con un pase dibujado en ellas. **Para cruzarlos hay que entregar, a su paso, una carta de pase.** Un mismo OF en un mismo turno **no puede** cruzar con los peones que desee con una sola carta.

El Cdte. A. puede pasar libremente por esas casillas, representa que cada guardia tiene su pase.



TÚNELES:

Existe otra posibilidad de superar las dificultades del terreno y es usando los 3 túneles que existen. Para usar los túneles, un O.F. deberá poseer la carta de Oportunidad del túnel correspondiente y entregarla antes de entrar en él, en su turno por supuesto. (Ver Cartas de túnel)

OBTENCIÓN DEL EQUIPO DE FUGA

Para obtener cartas de equipo de fuga los O.F. tienen varias opciones:

1.- Situar 2 peones simultáneamente en una habitación donde se muestre el símbolo del E.F. requerido (Cuerda, Alicates, Pase o Llave) y reclamar la carta correspondiente.

2.- Situar, en su turno, simultáneamente 1 peón en cada una de las 2 habitaciones con el mismo símbolo de E.F. deseado y reclamar la carta correspondiente.

En ambos casos, cuando el O.F. reciba la carta, los 2 peones implicados en el robo del E.F. deben moverse directamente a la zona de recuento, en ambos casos también, en el momento que un POW reclama la carta de E.F, el Cdte. A. podrá jugar una carta de registro (ver Cartas de registro).

3.- El O.F. puede obtener cartas de E.F. entregando las cartas de oportunidad “Pase/Llave/Cuerda o Alicates encontrados” o cambiando 2 cartas de oportunidad de soborno por 1 de E.F. a elección, siempre en su turno. Los O.F. pueden tener todas las cartas de equipo que quieran al mismo tiempo en la mano.



KIT DE EVASIÓN

El Kit de Evasión se compone por una brújula, un disfraz, unos mapas con documentos y unas latas de conserva que se deberán conseguir durante la partida
(En este manual también se designara as cartas de Kit de Evasión con la abreviatura: **K.E.**)



OBTENCIÓN DEL KIT DE EVASIÓN

Para obtener el la carta K.E. cada O.F. tiene 3 opciones

- 1.-Colocar simultáneamente un peón en cada una de las habitaciones con los símbolos de brújula, disfraz, mapa y conservas
- 2.-Con las Cartas de Oportunidad
 - 2 a) “Partes del K.E.” estas cartas representan las partes del K.E. que se muestran en ellas. Si se consiguen 2 cartas “Partes del K.E.” diferentes se podrán canjear por el K.E..
 - 2 b) Cada carta de “soborno” puede ser intercambiada por una parte del K.E. que se requiera. Se pueden utilizar 3 sobornos a la vez aunque nunca se conseguirá un K.E. solo con sobornos, porque el máximo de cartas de Oportunidad en posesión al mismo tiempo es 3.

- 3.-Combinando los métodos anteriores

Aquí hay algunos ejemplos:

- 1.-Colocando 1 peón en una habitación con símbolo de brújula y otro en la habitación con símbolo de conserva simultáneamente y descartando de la mano la carta oportunidad “Parte del K.E.” que tenga los símbolos restantes para completar el K.E.
- 2.-Colocando 1 peón en una habitación con símbolo de brújula y otro en la habitación con símbolo de disfraz simultáneamente y usando 2 cartas de oportunidad de “Soborno” para las partes restantes del Kit
- 3.-Con 2 cartas de “Soborno” y 1 carta de “Parte del K.E.”

Es obligatorio poseer el Kit de Evasión para salir del patio interior iniciando un “intento de fuga” (excepto dentro de los túneles). **Es necesario poseer un Kit de Evasión cuando un POW llegue a la escarapela para dar por válida la fuga.** Una vez que el O.F. obtenga el K.E. éste le servirá para todos sus peones hasta el final de la partida o hasta que se lo confisque el Cdte. A.

MOVIMIENTO: CONCEPTOS GENERALES

Moverse de una casilla a otra cuesta un tanto de la tirada.

Un jugador puede repartir los “tantos de tirada” entre sus peones como desee y puede usar los tantos de tirada que le convenga.

Los peones no pueden pasar por encima de otros peones, tendrán que rodearlos para poder pasar salvo en algunas excepciones explicadas detalladamente más adelante.

El jugador Alemán puede gastar **un** “tanto de tirada” para “mover directamente” un peón desde el cuartel a cualquier “punto negro” libre del tablero. También puede hacerlo en orden inverso, es decir, desde un “punto negro” al cuartel, también usando **un** “tanto de tirada”.

El jugador Alemán NO podrá “mover directamente” más peones desde el cuartel a cualquier “punto negro” libre, si durante su turno ya ha sido llevado un guardia al cuartel. Aún así, podrá seguir “moviendo directamente” peones al cuartel desde “puntos negros”.

Si un guardia es llevado a los cuarteles no podrá salir de ellos ese mismo turno.

Para salir de las celdas o la nevera los O.F. tienen 2 opciones:

- 1.- Sacando dobles y gastando un tanto de tirada al salir
 - 2- Con la carta de oportunidad correspondiente y gastando un tanto de tirada al salir
- La casillas del interior de las celdas no se contarán para moverse, solo sirven para saber la capacidad de cada celda

PATIO INTERIOR

PEONES OFICIALES DE FUGA

•Movimiento

Movimiento libre por toda la zona utilizando los tantos de tirada. Los POW pueden bloquear habitaciones, pasillos, salida de celdas, puntos azules, etc a los otros POW y guardias.

•Arrestos

Los POW podrán ser arrestados en estas ocasiones:

1-Si se han robado en total 3 cartas o más de E.F. y se posee por lo menos una de ellas

2.-Si se posee el K.E.

3.-Con cartas de registro, recuento o túnel descubierto.

Se pueden forzar arrestos

•Forzar arresto

Se coloca un POW, utilizando los tantos de la tirada, en una casilla adyacente a un guardia y se tira un dado. Si el resultado es 4, 5 o 6 el POW es arrestado y sometido a cacheo y el guardia devuelto al cuartel, con 1,2 y 3 no ocurre nada.

Durante la noche no se pueden forzar arrestos

•Cacheo

Durante cualquier arresto se hará una tirada de “cacheo” Tanto el O.F. como el Cdte. A. tirarán un dado, si el dado del O.F. es superior no se le confiscará nada, si el ganador es el Cdte. A. este elegirá y descartará al azar una carta de E.F. del O.F. El empate favorece al Cdte. A.

Durante la noche no se puede usar la carta “soborno” para evitar la confiscación del E.F.

•Celdas

Si un POW bloquea la salida de las celdas, los peones dentro de ellas no podrán salir ni con dobles ni con la carta de Oportunidad.

Cuando las celdas del patio interior están llenas los POW detenidos irán a la nevera aunque se supere el límite de la nevera (ver nevera)

•Puntos negros

Los POW pueden pasar por encima de los puntos negros o detenerse en ellos para impedir que se trasladen más guardias. Mientras un punto negro es ocupado por un peón, no se pueden trasladar más guardias desde el cuartel a ese punto.

Durante la noche solo se pueden bloquear 4 puntos negros al mismo tiempo

•Túneles

Ver cartas Túnel

(Se puede entrar en un túnel sin tener aún el K.E. pero no se podrá salir por el otro extremo hasta que no se posea un K.E.)

•Intento de fuga

Al salir del patio interior, se iniciará un “intento de fuga” (excepto en un túnel) para ello un O.F. deberá poseer el K.E. y también deberá anunciar la ruta de salida y qué peones usará antes de tirar los dados. Además, el O.F. se verá obligado a utilizar los tantos de la tirada (volviendo a tirar si saca dobles) para salir del patio interior con su peón, sea cual sea el resultado de los dados y aunque no llegue a salir del patio interior.

Durante la noche los O.F. pueden anunciar su salida del patio interior y qué peones usará **después** de hacer la tirada de dados y así ver los la tirada que tiene para decidir intentarlo o no.

PEONES COMANDANTE ALEMÁN

•Movimiento

Podrán moverse por la zona utilizando los tantos de tirada, no podrán pasar por la zona recuento, puntos azules o habitaciones, salvo con algunas cartas o situaciones que permiten el movimiento de guardias en algunos de esos lugares.

Durante la noche mientras no se declare un “intento de fuga” el Cdte. A. solo podrá usar, para moverse, los tantos de uno solo de los dados (seguirá robando una carta de Seguridad si saca 3,7 u 11 y volverá a tirar si saca dobles)

•Habitaciones:

Los guardias solo podrán entrar en las habitaciones en los siguientes casos:

1- Jugando una carta de “registro” (ver cartas de registro)

2- Jugando una carta de “túnel” (ver cartas de túnel).

3- Persecución desde el patio interior (ver patio de guarnición)

•Bloqueo:

Al final del movimiento no se pueden quedar guardias bloqueando habitaciones, pasillos o puntos azules. Si por algún motivo el Cdte. A., al final de su turno, deja un peón bloqueando un pasillo, zona azul o habitación o si se encuentra en una habitación, ese peón irá directo al cuartel (durante un registro o un recuento se harán excepciones con los bloqueos)

•Arrestos:

Se puede arrestar cualquier peón de un O.F. si han sido robadas 3 cartas de E.F. y el O.F. posee por lo menos una de ellas o también si el O.F. posee el K.E. También pueden ser arrestados mediante cartas de registro, recuento o túnel descubierto.

Para arrestar un peón de un O.F., se coloca un guardia, usando los tantos de la tirada, en una casilla adyacente a un peón de un O.F. El Cdte. A. moverá el guardia directamente al cuartel y el peón del O.F. directamente a las celdas del patio interior.

•Cacheo

Durante cualquier arresto se hará una tirada de “cacheo” Tanto el O.F. como el Cdte. A. tirarán un dado, si el dado del O.F. es superior no se le confiscará nada, si gana el Cdte. A. este cogerá y descartará al azar una carta de E.F. del O.F. El empate favorece al Cdte. A.

Durante la noche los O.F. no pueden usar la carta “soborno” para evitar la confiscación del E.F.

•Desniveles y muros:

En casillas que representen saltos de altura, aunque son adyacentes, no se podrá arrestar al peón del O.F. En estos casos el guardia deberá gastar un tanto más de la tirada para proceder al arresto y solo en caso de que este persiguiendo al POW por la misma ruta de escape pues el guardia no tiene cuerdas

•Túneles

(Ver cartas de túnel)

PATIO DE GUARNICIÓN Y TERRAZAS

PEONES OFICIALES DE FUGA

•Movimiento

Movimiento libre por toda la zona utilizando los tantos de tirada con dos dados (excepto casillas túnel ver cartas de túnel).

•Arrestos

No se pueden forzar arrestos.

Los POW pueden ser arrestados siempre.

Si son arrestados serán enviados a la nevera (ver nevera) y se les confiscará directamente una carta de E.F.

Durante la noche no se puede usar la carta “soborno” para evitar la confiscación del E.F.

Si se podrá usar el escondite para evitar la confiscación del K.E. (de día y de noche)

•Nevera

Solo 1 peón de cada O.F. podrá estar en la nevera al mismo tiempo. Si de día un segundo peón del mismo O.F. es arrestado en el patio de guarnición y ya tiene 1 en la nevera, este segundo será llevado a las celdas del patio interior.

Si un POW tapa la salida de la nevera, los peones dentro de ella no podrán salir ni con dobles ni con la carta de Oportunidad. Los guardias del Cdte. A. no pueden bloquear la salida de la Nevera.

Si un O.F. saca a un peón de la nevera, está obligado a llevar al peón al patio interior invirtiendo en su regreso por lo menos 2 tantos de la tirada cada turno hasta su regreso. Los POW que estén “volviendo” de la nevera podrán pasar por encima de los guardias y viceversa.

Hasta que el POW no llegue al patio interior, no se podrán usar cartas con ese peón y/o fugarse con él.

Durante la noche se podrán meter hasta 2 peones de cada O.F. en la nevera al mismo tiempo. Si se agota el “tiempo de noche” y un O.F. tiene 2 peones en la nevera, estos permanecerán en la nevera durante el día.

•Puntos negros

Los POW no pueden detenerse encima de los puntos negros para impedir que se trasladen más guardias a esa casilla.

Tampoco pueden pasar por encima de esas casillas (evitando así que los POW puedan rodear “puestos de control” o “puertas” sin usar la carta de E.F. correspondiente)

•Túneles

(Ver cartas de túnel)

•Reflectores y/o Torre de vigilancia

Marcadas en el tablero con casillas de color amarillo, en ellas los POW tendrán restricción en el movimiento:

Los POW pueden pasar por encima de estas casillas de pero no se podrán detener en ellas

Durante el día simula el campo de visión de un guardia apostado en una torre de vigilancia y como un POW lo sortea aprovechando una distracción del guardia.

Durante la noche, simula el haz de luz de los reflectores de los puestos de vigilancia y como los POW lo esquivan.

PEONES COMANDANTE ALEMÁN

•Movimiento

Movimiento libre por toda la zona utilizando los tantos de tirada excepto por puntos azules y la salida de la nevera (ver también “cartas de túnel”).

Mientras no se declare un intento de fuga cada guardia en el patio de guarnición solo se podrá mover 3 tantos de tirada.

Los guardias que persigan a un POW en fuga en el patio de guarnición, no están obligados a seguirle, pueden variar de dirección cuando y como se quiera mientras se use para ello los tantos de la tirada.

Durante la noche mientras no se declare un “intento de fuga” el Cdte. A. seguirá usando solo 3 tantos de la tirada por cada guardia situado en el patio de guarnición y solo podrá usar los tantos de uno solo de los dados (seguirá robando una carta de Seguridad si saca 3,7 u 11 y volverá a tirar si saca dobles)

•Bloqueo:

Al final del movimiento no se pueden quedar guardias bloqueando los puntos azules o la salida de la nevera

•Persecución desde el patio interior.

Cuando un POW inicia un intento de fuga, el Cdte. A. podrá perseguir ese POW con un guardia situado en el patio interior, lo hará entrando en las habitaciones por la ruta más corta posible y solo usando la misma ruta de escape que haya usado el POW perseguido.

Solo se podrá perseguir a un POW de ese modo, si la fuga y la persecución han sucedido en la misma ronda de turnos o si el POW se encuentra aún en alguna de las terrazas cuando vuelve a ser el turno del Cdte.A. En estos casos el guardia puede pasar por encima de los POW's que se encuentren en el camino que le separa del POW en fuga.

Si por algún motivo el Cdte. A., al final de su turno, deja un peón en una habitación o bloqueando una habitación o bloqueando un pasillo o zona azul o en la salida de la nevera, ese peón se moverá directamente al cuartel.

•Arrestos:

Se puede arrestar siempre a un peón de un O.F. y se le confiscará directamente una carta de E.F.

Para arrestar un peón de un O.F., se coloca un guardia, usando los tantos de la tirada, en una casilla adyacente a un POW. El Cdte. A. moverá el guardia directamente al cuartel y al POW directamente a la nevera (ver nevera)

Durante la noche los O.F. no pueden usar la carta “soborno” para evitar la confiscación del E.F.

•Cacheo

Solo en caso de que el O.F. no tenga cartas de E.F. al ser arrestado en el patio de guarnición, tanto el O.F. como el Cdte. A. tirarán un dado, en este caso si gana el Cdte. A. el O.F. perderá el K.E. El empate favorece al O.F.

Durante la noche el empate favorece al Cdte. A.

Durante el día y la noche se podrá usar el escondite de K.E. para evitar su confiscación.

•Desniveles y muros:

(Ídem que en el patio interior)

•Túneles

(Ver cartas de túnel)

EXTERIORES DEL CASTILLO

PEONES OFICIALES DE FUGA

·Movimiento

En el momento en que un POW accede a los exteriores del castillo solo puede dirigirse en dirección a una escarpela sin poder volver al patio de guarnición o al interior de un túnel abierto

·Arrestos

No se pueden forzar arrestos

Pueden ser arrestados siempre.

Si son arrestados serán enviados a la nevera y se les confiscará directamente una carta de E.F..

Durante la noche no se puede usar la carta “soborno” para evitar la confiscación del E.F.

Durante el día y la noche se podrá usar el escondite de K.E. para evitar su confiscación.

PEONES COMANDANTE ALEMÁN

·Movimiento

Los guardias solo pueden acceder a los exteriores del castillo si están persiguiendo a un POW que a su vez también ha accedido a los exteriores del castillo.

El guardia solo lo podrá perseguir por la misma ruta de escape que uso el POW, la ruta seguirá abierta hasta que el POW logre la fuga o sea detenido por un guardia.

En el momento en que el guardia accede a los exteriores del castillo debe anunciar a que POW de los exteriores va a perseguir, desde ese momento, ese guardia está obligado a dirigirse siempre en dirección al POW que ha señalado hasta que lo arreste o hasta que el POW se fugue al llegar a la escarpela sin poder arrestar a los demás POW's en los exteriores. Aun así, si se da el caso, el Cdte.A. podrá pasar por encima de estos POW's de los exteriores que no ha señalado.

·Arrestos:

Se puede arrestar siempre a un peón de un O.F. y se le confiscará directamente una carta de E.F.

Para arrestar un peón de un O.F., se coloca un guardia, usando los tantos de la tirada, en una casilla adyacente a un peón de un O.F.. El Cdte. A. se moverá el guardia directamente al cuartel y al peón del O.F. directamente a la nevera (ver nevera)

Durante la noche los O.F. no pueden usar la carta “soborno” para evitar la confiscación del E.F. .

·Cacheo

Solo en caso de que el O.F. no tenga cartas de E.F. al ser arrestado en el patio de guarnición, tanto el O.F. como el Cdte. A. tirarán un dado, en este caso si gana el Cdte. A. el O.F. perderá el K.E. El empate favorece al O.F.

Durante la noche el empate favorece al Cdte. A.

Durante el día y la noche se podrá usar el escondite de K.E. para evitar su confiscación.

CARTAS DE TÚNEL

Los Túneles se representan en el tablero con casillas de color marrón o con una medialuna de color marrón. En estas últimas casillas “mixtas” los guardias y los POW que no estén ocupando los túneles pueden ir por “encima” de los mismos, pero nunca a lo largo de ellos. Si el túnel está abierto, los peones que no lo ocupan, pueden pasar por encima o alrededor de los prisioneros que ocupan las casillas mixtas de túnel, pero no pueden permanecer “encima” de las casillas de ese túnel.

Para poder usar un túnel, los O.F. deben poseer la carta de Oportunidad correspondiente al túnel que quieran abrir. Del mismo modo, si el Cdte. A. quiere sabotear la huida en un túnel necesita tener en su mano la carta de “túnel descubierto”.

Ahora se detallara como usar estas cartas.

CARTAS DE TÚNEL (O.F.) (CAPILLA, CANTINA Y TEATRO)

·Abrir un túnel: Si un O.F. quiere abrir un túnel debe mostrar y descartar, en su turno, la carta del túnel que quiera abrir antes de tirar los dados y después de cambiar cartas. Está obligado a usar la tirada de dados (volviendo a tirar si saca dobles) para llevar a dos de sus peones a las primeras casillas del túnel correspondiente a la carta mostrada, a fin de activar ese túnel, si no lo consigue en ese turno se descartará la carta de túnel y este no se podrá utilizar. Si le sobran tantos después de poner dos POW en el túnel podrá gastarlos en otros peones (para poner un 3r peón o dejar espacio para los demás O.F. en el túnel, por ejemplo).

Durante la noche se puede mostrar la carta para abrir el túnel después de tirar los dados

Túnel abierto: Una vez abierto el túnel y con el permiso del O.F. que lo ha abierto, los demás O.F., que le sigan en la ronda de turnos, podrán utilizar ese túnel. Una vez haya llegado el turno del Cdte. A. ya no se podrán meter más POW en ese túnel.

El túnel permanecerá activo hasta que se cierre ya sea porque no quedan POW's dentro de él o porque el Cdte. A. ha logrado llevar a 2 guardias a cualquier casilla del túnel

Moverse por el túnel: El túnel debe ser recorrido en su totalidad desde la primera hasta la última casilla al escaparse por él.

Los peones que estén dentro del túnel pueden elegir escapar o regresar al patio interior cuando quieran, aunque no podrán pasar por encima de los demás peones del túnel. Estar dentro de un túnel no se considerará “intento de fuga” aunque las casillas que ocupen los POW se encuentren fuera del patio interior.

Si un POW está situado en la “salida” (última casilla) del túnel durante el día se considerará a ese POW en “intento de fuga”

Durante la noche un POW situado en dicha casilla no será considerado en “intento de fuga”

Salir del túnel: Para salir del túnel, iniciando un “intento de fuga”, un O.F. deberá poseer el K.E. y también deberá anunciar su salida del túnel antes de tirar los dados. Además, el O.F. se verá obligado a utilizar los tantos de la tirada (volviendo a tirar si saca dobles) para salir del túnel con ese peón sea cual sea el resultado de los dados aunque no llegue a salir del mismo.

Durante la noche no será necesario anunciar la salida del túnel pudiendo tirar los dados antes de salir del túnel.

En un arresto no se puede usar la carta “soborno” para evitar la confiscación del E.F. (ni de día ni de noche)

Si se podrá usar el escondite para evitar la confiscación del K.E. (de día y de noche)

CARTA DE TÚNEL DESCUBIERTO (CDTE.A.)

Detectar túnel: Para que el Cdte. A. pueda sabotear un túnel debe mostrar, en su turno la carta de “túnel descubierto” e indicar que túnel va a cerrar en el tablero. La carta se dejará encima del tablero boca arriba, el Cdte. A. debe llevar 2 guardias a cualquier casilla del túnel elegido, accediendo por el patio de guarnición (con las normas de movimiento que se han explicado anteriormente). La carta permanecerá activa hasta que se cierre dicho túnel, ya sea porque los POW han salido o porque el Cdte. A. ha logrado llevar a 2 guardias a cualquier casilla del túnel (algunos tableros los guardias podrán acceder a los 2 ultimas casillas del túnel de la cantina)

Combo túnel capilla (opcional): Únicamente si el Cdte. A. juega a la vez la carta de “túnel descubierto” + “Registro de la Capilla” podrá llegar a ese túnel con guardias que estén en el patio interior (puede pasar por encima de los POW que no estén dentro del túnel pero no deteniéndose en la misma casilla) y solo puede llevar guardias a la capilla desde el patio interior en ese mismo turno.

Si no consigue en ese turno cerrar el túnel colocando 2 peones en 2 casillas de túnel cualquiera, ya no podrá acceder al túnel por el patio interior en los siguientes turnos y los guardias que se hayan quedado en las capilla se moverán directamente al cuartel.

Usando así el “Registro de la Capilla”, esta carta perderá los efectos de un registro (ver cartas de registro), tan solo servirá para poder acceder al túnel de la capilla desde el patio interior durante un turno.

Al no haber cartas de “registro” para las habitaciones de los otros túneles, estos tendrán que ser cerrados desde el patio de guarnición siempre.

Arrestos: Cuando el Cdte. A. consiga llevar 2 guardias a cualquier casilla del túnel se arrestará a todos los POW que se encuentren en el interior. Los POW se moverán directamente a la nevera (ver nevera) y los guardias se moverán directamente al cuartel. Se confiscará siempre 1 carta de E.F. al azar a cada O.F. que tenga peones dentro del túnel cuando este sea descubierto. Si algún O.F. no tiene cartas de E.F., cuando se produce el arresto, se realizará una tirada de “cacheo” con las normas de “cacheo” del patio de guarnición para intentar confiscarle, si lo tiene, el K.E.

·El Túnel de la Capilla llega hasta los exteriores del castillo, si el Cdte. A. no tiene la carta de “túnel descubierto” en teoría no podría perseguir a los POW que se fuguen por ahí sin el combo, porque los guardias no llevan alicates. Para solucionar esto se puede suponer que la verja tiene una puerta en el cruce con el túnel y se podrá jugar como si se tratara de una casilla de “puerta” (ver Equipo de Fuga)

CARTAS DE REGISTRO

Las cartas de Seguridad “registro” solo las podrá utilizar el Cdte. A.. Se podrán jugar en el turno del Cdte. A. y también durante el turno de cualquier O.F.. La manera de utilizar estas cartas se detalla a continuación:

TURNO COMANDANTE ALEMÁN

•Movimiento

Al inicio del turno, el Cdte. A. tirará los dados y antes de mover los guardias, puede elegir usar una carta de registro. Si elige usarla, la mostrará a los demás jugadores. Gastará los tantos de la tirada como quiera pero en este caso pudiendo bloquear pasillos y puntos azules pero sin entrar en habitaciones ni pasar por encima de otros peones.

Después de la tirada normal se hará otra tirada de registro también con 2 dados.

Con esa tirada de registro el Cdte. A. está obligado a mover 1 guardia hasta la habitación que marca la carta de registro utilizada, en este caso podrá pasar por encima de los peones que encuentre en su camino o pasar por otras habitaciones. No se puede utilizar los puntos negros con la tirada de registro.

Si en esta tirada de registro el Cdte. A. saca un 3, 7 u 11 no recibirá ninguna carta de Seguridad, y con dobles volverá a tirar. La carta se descartará al final de ese turno.

Durante la noche mientras no se declare un “intento de fuga” el Cdte. A. solo podrá usar, para moverse con la tirada normal, los tantos de uno solo de los dados.

En la tirada de registro se podrán usar los tantos de los 2 dados.

•Arrestos

Si con esa tirada de registro, el guardia llega a la habitación marcada en la carta, arrestará a todos los POW que se encuentren en el interior de dicha habitación. Los POW se moverán directamente a las celdas y el guardia irá directamente al cuartel

(Solo la carta de chivatazo podrá salvar a los peones de los O.F., estos se salvarán del arresto y del cacheo.

Durante el arresto se hará una tirada de cacheo por cada O.F. que tenga 1 peón o más en esa habitación. Tanto el O.F. como el Cdte. A. tirarán un dado, si el dado del O.F. es superior no se le confiscará nada, si gana el Cdte. A. este descartará al azar una carta de E.F. del O.F. El empate favorece al Cdte. A.

Durante la noche no se hará la tirada de cacheo y se confiscará directamente una carta de E.F. a cada O.F. que tenga peones en la habitación.

Los O.F. no pueden usar la carta “soborno” para evitar la confiscación del E.F.

El K.E. no puede ser confiscado durante un registro

•Registro fallido

Si el Cdte. A. no consigue llegar a la habitación indicada con un guardia o los O.F. han usado la carta de “chivatazo” dejando vacía la habitación, el guardia utilizado se moverá directamente al cuartel sin arrestar a ningún POW.

Si por algún motivo el Cdte. A., al final de su turno, deja un guardia en una habitación o bloqueando un pasillo o zona azul, ese peón irá directo al cuartel.

•Los POW que se encuentren en túneles no podrán ser arrestados mediante un registro. (Excepto si se usa la carta de “registro de la Capilla” junto a la carta de “túnel descubierto”, ver cartas de túnel)

TURNO OFICIAL DE FUGA

El Cdte. A. solo podrá usar las cartas de registro fuera de su turno en estos 2 casos

1.-Al final del turno de cualquier O.F.

Cuando un O.F. termina su turno, el Cdte. A. parará el juego para mostrar la carta de registro.

(al final del registro la ronda de turnos seguirá como estaba)

•Movimiento

Las normas de movimiento serán las mismas que durante el turno del Cdte. A. excepto que únicamente podrá realizar la tirada de registro y solo a fin de alcanzar la habitación a registrar.

•Arrestos

Las normas de arresto serán las mismas que durante el turno del Cdte. A. excepto que solo se podrá arrestar a los peones de uno solo de los O.F. que estén en esa habitación.

Solo ese O.F., elegido por el Cdte. A., se someterá a los arrestos de sus peones, la tirada de cacheo y/o confiscación de E.F..

2.-Robo de Equipo de fuga en habitaciones.

Cuando un O.F. reclama una carta de E.F. mediante las habitaciones (ver Equipo de fuga) el Cdte. A. parará el juego para mostrar la carta de registro .

El O.F. en juego perderá los tantos de la tirada que le quedan por usar y su turno.

El O.F. no robará la carta y sus peones no se moverán a la zona de recuento.

La carta de registro debe coincidir con una de las habitaciones en que se esté realizando el robo del E.F.

(al final del registro la ronda de turnos seguirá como estaba)

•Movimiento

Las normas de movimiento serán las mismas que durante el turno del Cdte. A. excepto que únicamente podrá realizar la tirada de registro a fin de alcanzar la habitación a registrar.

•Arrestos

Las normas de arresto serán las mismas que durante el turno del Cdte. A. excepto que solo se podrá arrestar a los peones del O.F. que estén implicados en el robo del E.F. y tenga peones en la habitación registrada.

Solo ese O.F., se someterá a los arrestos de sus peones, la tirada de cacheo y/o confiscación de E.F.

•Registro fallido

En ambos casos las normas de Registro fallido serán las mismas que durante el turno del Cdte. A.

No se podrá usar nunca la tirada de registro para arrestar a POW's que no se encuentren en la habitación que indica la carta, ni en el turno del Comandante Alemán ni en el turno de cualquier Oficial de fuga.

CARTAS DE RECuento

Las 2 cartas de Seguridad de “recuento” solo las podrá utilizar el Cdte. A.. Se podrán jugar en el turno del Cdte. A. y también como durante el turno de cualquier O.F.. La manera de utilizar estas cartas se detalla a continuación:

TURNO COMANDANTE ALEMÁN

•Movimiento

Al inicio del turno el Cdte. A. tirará los dados y antes de mover los guardias, puede elegir usar una carta de recuento. Si elige usarla, la mostrará a los demás jugadores, los O.F. pueden elegir que peones van a enviar a formar y que peones decidirá no llevar (los peones en túneles o puntos azules quedan libres del recuento y no podrán ser arrestados por ello)

El Cdte .A. gastará los tantos de la tirada como quiera pero en este caso pudiendo bloquear pasillos y puntos azules pero sin entrar en habitaciones ni pasar por encima de otros peones.

Después de la tirada normal se hará otra tirada de recuento también con 2 dados.

Esa tirada de recuento representará el “radio de acción” de cada guardia situado dentro del patio interior, servirá para arrestar a POW que no hayan asistido al recuento.

El “radio de acción” de los guardias situados fuera del patio interior no se tendrán en cuenta durante un recuento

Sin mover los guardias, se contarán las casillas a las que llegarían con esa tirada (en todas direcciones) esto determinará el “radio de acción” de cada guardia.

Si en el “radio de acción” de un solo guardia se encuentra uno o más POW’s que se haya saltado el recuento, (habitaciones inclusive) esos POW’s serán arrestados y el guardia se moverá directamente a los cuarteles. Si un mismo POW se encuentra en el “radio de acción” de 2 guardias o más, el Cdte. A. elegirá que guardia envía al cuartel. Si no hay ningún POW dentro del “radio de acción” de ningún guardia, no pasará nada.

Si en esta tirada de recuento el Cdte. A. saca un 3, 7 u 11 no recibirá ninguna carta de Seguridad si saca dobles se sumará al “radio de acción”.

La carta se descartará al final de ese turno.

Durante la noche mientras no se declare un “intento de fuga” el Cdte. A. solo podrá usar, para moverse con la tirada normal, los tantos de uno solo de los dados.

En la tirada de recuento se podrán usar los tantos de los 2 dados.

•Arrestos

Durante el arresto se hará una tirada de cacheo por cada O.F. al que se le haya arrestado algún peón en el recuento. Tanto el O.F. como el Cdte. A. tirarán un dado, si el dado del O.F. es superior no se le confiscará nada, si gana el Cdte. A. éste cogerá y descartará al azar una carta de E.F. del O.F. El empate favorece al Cdte. A.

Los POW’s arrestados se moverán directamente a las celdas y el guardia irá directamente al cuartel.

Durante la noche no se hará la tirada de cacheo y se confiscará directamente una carta de E.F. a cada O.F. al que se le haya arrestado algún peón en el recuento.

Los O.F. no pueden usar la carta “soborno” para evitar la confiscación del E.F.

TURNO OFICIAL DE FUGA

•El Cdte. A. solo podrá usar las cartas de recuento fuera de su turno solo en este caso:

Al final del turno de cualquier O.F.

Cuando un O.F. termina su turno, el Cdte. A. parará el juego para mostrar la carta de recuento. (al final del recuento la ronda de turnos seguirá como estaba)

•Movimiento

Las normas de movimiento serán las mismas que durante el turno del Cdte. A. excepto que únicamente podrá realizar la tirada de recuento.

•Arrestos

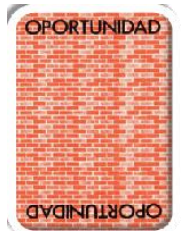
Las normas de arresto serán las mismas que durante el turno del Cdte. A. excepto que solo podrá arrestar a los peones de la mitad de los O.F. en juego a elección del Cdte. A., esto es:

- 1 OF en juego → puede arrestar a los peones de ese O.F.
- 2 OF en juego → puede arrestar a los peones de 1 O.F.
- 3 OF en juego → puede arrestar a los peones de 2 O.F.
- 4 OF en juego → puede arrestar a los peones de 2 O.F.
- 5 OF en juego → puede arrestar a los peones de 3 O.F.

No se podrá usar nunca la tirada de recuento para arrestar a POW’s en puntos azules, en la zona de recuento, túneles o en “intento de fuga”



CARTAS DE OPORTUNIDAD



Las cartas de oportunidad solo las pueden usar los O.F. y a no ser que se diga lo contrario, solo se podrán usar en la 5ª fase de su turno (ver fases de cada turno)



Alicates

·Se pueden cambiar por una carta de alicates del equipo de fuga antes de tirar los dados



Llave

·Se pueden cambiar por una carta de llave del equipo de fuga antes de tirar los dados



Cuerda

·Se pueden cambiar por una carta de cuerda del equipo de fuga antes de tirar los dados



Pase

·Se pueden cambiar por una carta de pase del equipo de fuga antes de tirar los dados



Soborno

·Se puede cambiar por una parte del K.E.
·Se puede cambiar 2 por una carta de E.F. a elección.

Durante el turno del Cdte. A. (solo de día).

·Se puede descartar para evitar la confiscación del E.F. en un arresto.



Parte del equipo de fuga

·Se puede cambiar por las partes del K.E. que se muestran en ellas.



Chivatazo/Puntos azules

·Permite llevar a todos o parte de los peones a puntos azules, han de indicar el itinerario y

entregar el material necesario para el recorrido.

Durante el turno del Cdte. A.

·Permite llevar a todos o parte de los peones a los puntos azules del patio interior durante un registro.



Salida de Celdas

·Permite sacar un peón de las celdas o de la nevera gastando un tanto de la tirada al salir.



Ida rápida

·Permite mover directamente un peón a la habitación que se muestra en la carta.



Distracción

·Permite mover directamente 1 guardia a elección a los cuarteles.



Inspección

·Permite mover directamente 2 guardias a elección a los cuarteles.



Sabotaje

·Obliga al Cdte. A. a descartar, a su elección, 2 cartas de seguridad de su mano y robar una nueva.



Coche del comandante

·Permite a un POW usar el coche al llegar a la casilla marcada y mostrando la carta en ese momento. Puede tirar los

dados 6 veces usando el resultado para llegar a la escarapela cruzando el puente. Cada doble permite una tirada adicional. Se podrá pasar por encima de los guardias. Si logra llegar a la escarapela se considerará fugado si no llega ese peón se arrestará con las normas de arresto y cacheo del patio de guarnición.



Amuleto

Solo durante el turno del Cdte. A.

·Cuando el Cdte. A. use la carta de “tirar a matar” el uso del amuleto

evitará que se doble el resultado de la tirada del Cdte. A.



Túnel

·Permite a un O.F. intentar abrir el túnel que se muestra en la carta.



Escondite del K.E.

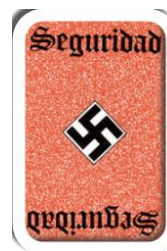
Solo durante el turno del Cdte. A.

·Permite evitar la confiscación del K.E. durante un arresto en un “intento de fuga”.



CARTAS DE SEGURIDAD

Las cartas de seguridad solo las pueden usar los Cdte.A. y a no ser que se diga lo contrario, solo se podrán usar en la 3ª fase de su turno (ver fases de cada turno).



Pase localizado

Solo durante el turno de un O.F.

·Permite mover a las celdas a un POW que utilice una carta de pase en el momento en que intente cruzar un puesto de control. La carta de pase utilizada por el O.F. será confiscada sin poder usar el “soborno” para evitarlo. (no se someterá al O.F. a cacheos de ningún tipo)



Llave localizada

Solo durante el turno de un O.F.

·Permite mover a las celdas a un POW que utilice una carta de llave en el momento en que intente cruzar una puerta. La carta de llave utilizada por el O.F. será confiscada sin poder usar el “soborno” para evitarlo. (no se someterá al O.F. a cacheos de ningún tipo)



Registro

·(Ver cartas de registro)



Tirar a matar

·Permite disparar a un POW que se encuentre en los exteriores. Se indican el guardia y el peón y se realiza una tirada de disparo volviendo a tirar si se saca dobles y multiplicará por 2 el resultado total de la tirada. Si el POW se encuentra en el

radio del disparo ese peón se considerará muerto y será retirado de la partida, el guardia, acierte o no el disparo, irá a los cuarteles.

Para poder disparar, el guardia debe “ver” el POW, es decir que no haya muros o desniveles que tapen la línea de visión del guardia que dispara (ver desniveles y muros). Si uno o más O.F. usan el “aeroplano” se podrá jugar “tirar a matar”



Recuento

·(Ver cartas de recuento)



Túnel descubierto

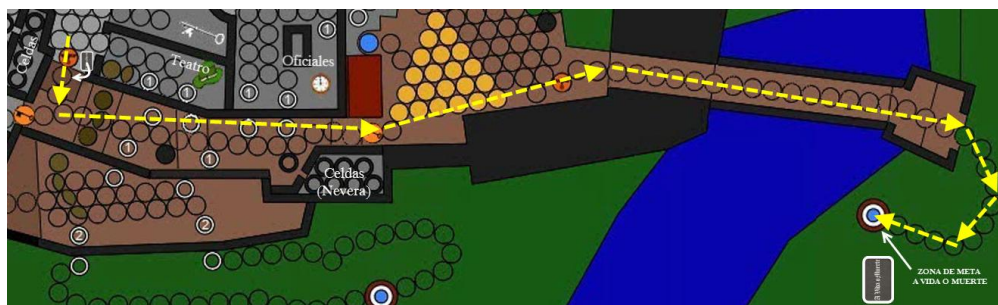
·(Ver cartas de túnel)

CARTAS A VIDA O MUERTE



Si un O.F. posee el K.E. puede intentar durante su turno una fuga a vida o muerte (cada O. F. solo podrá usar una carta de “a vida o muerte” en toda la partida). Debe coger la carta superior del mazo “a vida o muerte” La carta indicará cuantas veces podrá tirar los dados (volviendo a tirar si saca dobles) a fin de alcanzar la escarpela. (no se cobrará carta de oportunidad al sacar 3, 7 u 11)
La ruta de escape a seguir debe ser obligatoriamente la siguiente:

Salir del recinto gris pasando por el puesto de control.
Correr a través del patio de guarnición en dirección al puente
Cruzar el foso y llegar a la escarpela.
Solo es necesario tener una llave para cruzar la puerta sin necesitar pases para los puestos de control.



Si con la tirada se alcanza la escarpela se considerará a ese peón fugado.

Si con la tirada no alcanza la escarpela se considerará que han disparado y matado a ese peón. Este ya no se podrá usar durante el resto de la partida.

La carta se devolverá al mazo barajandolo de nuevo permitiendo que los demás O.F. tengan las mismas oportunidades.

REGLAS OPCIONALES

INTENTO DE FUGA MÚLTIPLE (para Cdte A experimentado)

Si un O.F. usa, en su turno, una cuerda, una llave o unos alicates, uno solo de los O.F., que le sigan en la ronda de turnos, podrá utilizar la misma ruta de escape sin tener que utilizar la carta de E.F, esto se podrá hacer hasta que llegue el turno del Cdte.A

El O.F. que aprovecha la ruta de escape, debe ser autorizado por el O.F. que ha usado la carta de E.F.

De esta manera el O.F. situado a la izquierda del Cdte. A. nunca podrá usar la ruta de escape de los otros O.F. en un intento de fuga múltiple y el O.F situado a la derecha del Cdte. A. podrá usar siempre la ruta de escape de cualquiera de los demás O.F. en un intento de fuga múltiple.

En una fuga múltiple solo se pueden ver implicados 2 peones de diferentes O.F.



Durante cada ronda de turnos solo se podrá utilizar una carta de cada tipo entre todos los OF para los intentos de fuga múltiple, esto es, durante una misma ronda de turnos solo se podrá usar una carta de cuerda una de alicates y una de llave destinadas a fugas múltiples

Ejemplo:

Si en una misma ronda de turnos ya se ha producido una fuga múltiple con una carta de cuerda, nadie podrá utilizar una carta de cuerda para más fugas múltiples hasta la próxima ronda de turnos (final del turno alemán).

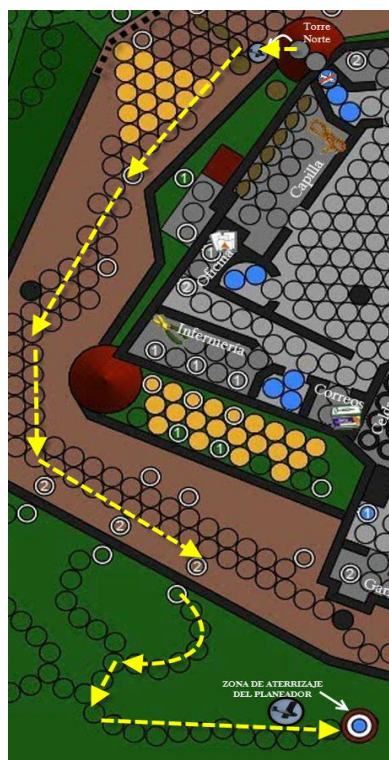
FUGA CON AEROPLANO

En una de las azoteas del castillo de Colditz, cercana a la capilla y oculta a los guardias y a muchos de los prisioneros, los británicos construyeron un aeroplano de 2 plazas que pretendían usar para escapar. Nunca se pudo utilizar cuando estuvo terminado debido a la cercanía del ejército aliado a Colditz, se suspendieron todas las fugas por seguridad.

Para usar el aeroplano se debe marcar una carta de oportunidad de cuerda con un símbolo de “aeroplano”, y una carta de oportunidad de llave con el símbolo de una “puerta secreta”, por ejemplo.

También se ha añadido algunas casillas y una escarapela en el tablero que muestra el recorrido del aeroplano.

Las cartas marcadas se podrán usar normalmente o se pueden combinar para poder utilizar el aeroplano como se explica a continuación:



Para entrar en la torre y usar el aeroplano es necesario poseer el K.E.

Se necesita tener la carta de “puerta secreta” para poder acceder con un peón a la “torre norte”.

Aquel O.F. que tenga la llave decidirá cuál de los demás O.F., que le siguen en la ronda de turnos, podrá acompañarle a la torre.

El O.F. que ha sido elegido, deberá llevar un peón a la torre norte durante la misma ronda de turnos, es decir, antes del turno del Cdte A.

Uno de los 2 O.F que han accedido a la torre norte debe tener en su mano la carta “aeroplano” antes de acceder a la torre norte.

Una vez el peón del 2º O.F. ente en la torre y durante su tono, se mostrará la carta de “planeador” (no importa cuál de los dos OF la tenga)

Se robará la carta superior de “a vida o muerte” para ver cuántas veces se tirarán los dados a fin de alcanzar, con el total de la tirada, la meta del planeador, volviendo a tirar en caso de dobles (si en esta tirada aparece un 3, 7 u 11 no se cobrará carta de oportunidad)

Si con la tirada se alcanza la escarapela marcada, se considerará a esos 2 POW fugados, en caso contrario se arrestarán a los POW usando las normas de arresto y cacheo del patio de guarnición.

Solo se podrá usar el aeroplano 1 vez en toda la partida

El Cdte. A. puede jugar la carta “disparar a matar” si tiene un peón en el patio de guarnición de modo que pueda “ver” el recorrido del aeroplano. Jugar esta carta restará una tirada a la carta de “a vida o muerte” que hayan robado los POW



Un solo O.F. que tenga las 2 cartas puede fugarse en solitario o invitar a un peón de otro O.F. a subirse al aeroplano
No se pueden fugar 2 peones de un mismo O.F. con el aeroplano

COLDITZ CASTLE

OSAC INC 1839-45

Barbed-wire
Flood lights
Escape routes
Note:- Solid parts of Castle
prepared from as is of
the Seventeenth Century

