**ESCAPE from COLDITZ**

Variante per 30 turni

**Escape Kit Part** **–** Tenere separate dal mazzo Opportunity le carte “*Personal Civilian Escape Kit Part”.* Un Alleato può acquisire una di queste carte portando due dei suoi POW nelle due stanze in cui sono raffigurati i due simboli di una specifica carta. La carta *Kit Part* va ad aggiungersi alla mano di carte Opportunity dell’Alleato, che in ogni caso non può mai eccedere il numero di cinque carte. Anche la carta *Kit Part* può essere scambiata o barattata ma ogni Alleato non può mai averne in mano più di una. L’Alleato che ha già in mano una carta *Kit Part* e che riesce a far fuggire il suo primo POW si aggiudica automaticamente i 2 simboli mancanti e, giocando subito la carta *Kit Part* in suo possesso, ottiene una nuova carta *Personal Civilian* *Escape Kit* completo; se l’Alleato che riesce a far fuggire il suo primo POW non ha in mano una carta *Kit Part*, ne ottiene una in premio, a sua scelta. Una volta giocata o scartata, la carta *Kit Part* va riposta in fondo al mazzo Opportunity.

**Velocizzatori 3 7 11 (Alleati) –** Un **3** un **7** o un **11**, ottenuto da un Alleato col lancio dei dadi che al suo turno gli spetta di diritto per il movimento dei POW, aggiunge *la facoltà* **a)** di pescare una carta Opportunity, ***oppure*** (*in alternativa*) **b)** di spostare (*dopo* il normale movimento di 3, 7 o 11) un suo qualsiasi POW, ovunque si trovi nel Castello (esclusi i POW nei Solitary e nei Tunnel), direttamente in una casella libera all’interno di una qualsiasi *stanza*, o di un qualsiasi *nascondiglio*: va speso obbligatoriamente l’*Escape* *Equipment* eventualmente richiesto dal percorso prescelto.

**Velocizzatori 3 7 11 (Tedesco) –** Un **3** un **7** o un **11**, ottenuto dal Tedesco col lancio dei dadi che al suo turno gli spetta di diritto per il movimento delle Guardie, aggiunge *la facoltà* **a)** di pescare una carta Security, ***oppure*** (*in alternativa*) **b)** (*dopo* il normale movimento di 3, 7 o 11) di spostare velocemente una Guardia già dislocata nel Castello in un qualsiasi *posto di guardia* (casella nera).

**Do or Die** – In alternativa al percorso obbligato (Pat Reid) descritto nel regolamento, che non richiede equipaggiamento, partendo *dal cortile interno* (zona bianca/grigia, esclusi Solitary e stanze) si può evadere *in qualsiasi direzione* (come da testo delle carte). Non ci si può servire dei Tunnel e non sono richieste le carte pass/chiave: sono invece sempre richieste le carte tronchese/corda.

**Condizioni di vittoria**

**Alleati:** Vince l’Alleato che entro la fine del 30° fa evadere ***due*** dei propri POW: se nel medesimo round due (o più) Alleati riescono a fare altrettanto, la vittoria viene spartita fra di loro.

**Tedesco**: ***A)*** Vince il Tedesco se nessun Alleato riesce far evadere due dei propri POW entro la fine del 30° round. ***B)*** Vince il Tedesco non appena totalizza il seguente numero di **V**ictory **P**oints (**VP**):

**8 – 12 – 14 – 15 – 16** **VP**, rispettivamente per partite a **2 – 3 – 4 – 5 – 6** giocatori. ***a)*** Il Tedesco ottiene ***1 VP*** *per ogni POW* che per qualsiasi motivo sia rinchiuso in un Solitary o ucciso; ***b)*** in caso di arresto contestuale multiplo il Tedesco ottiene ***1 solo VP*** *per ogni nazionalità* di POW coinvolta.