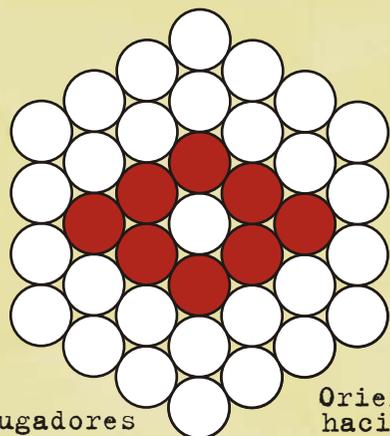


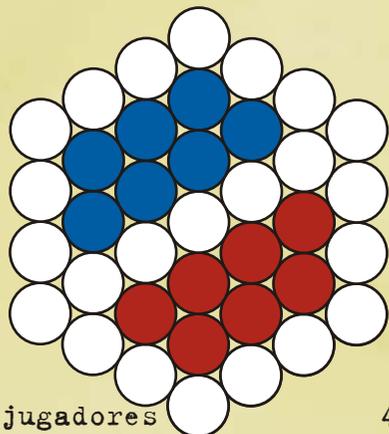
Zona de Salida y Recuento

Disposición de los peones de juego, de acuerdo al número de jugadores

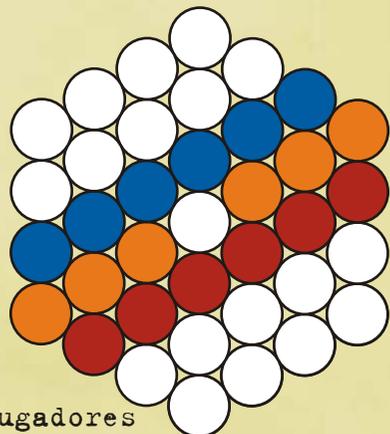


2 jugadores

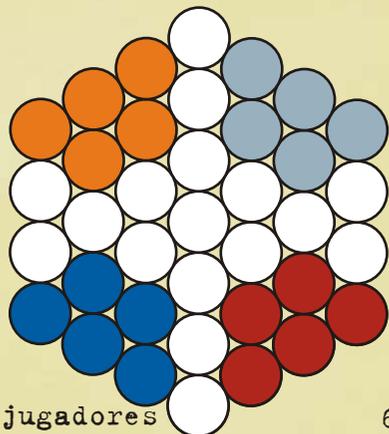
Orientado hacia las Celdas



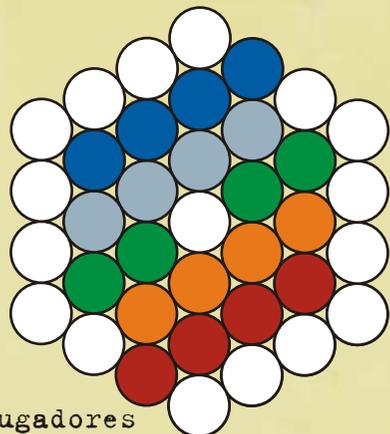
3 jugadores



4 jugadores



5 jugadores



6 jugadores

FUGA DE COLDITZ



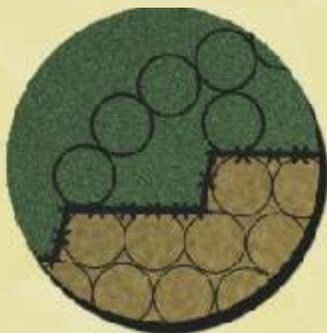
Una prisión no consiste sólo en muros de piedra o en barrotes de acero. Del mismo modo, una fuga no es sólo una carrera contra el tiempo y los perseguidores. Se trata de una experiencia única, personal e intransferible, en la que el ingenio, la astucia y la osadía son imprescindibles.



Leyenda



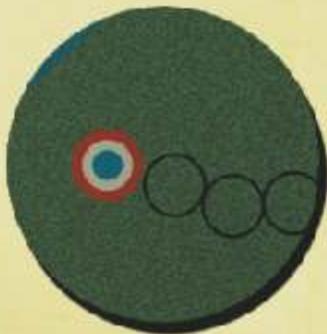
Para cruzar las casillas "Llave" o "Pase" se debe entregar la carta correspondiente.



La alambrada sólo se puede cruzar por las casillas adyacentes, entregando unos alicates.



Para pasar un desnivel de 30 pies se debe entregar una carta de cuerda. Los de 60 pies necesitan dos cartas.



Para escapar de Golditz, los prisioneros deben llegar hasta los objetivos de evasión.



Los prisioneros pueden cruzar el haz de luz del reflector, pero no detenerse en él.



Las casillas azules son Escondites. Los prisioneros están a salvo en ellos.

Instrucciones de Juego

El **Castillo de Colditz** fue una prisión de máxima seguridad para **Oficiales** prisioneros de guerra del bando aliado durante la **Segunda Guerra Mundial**. Todos estos **Oficiales**, además, tenían antecedentes de intentos de fuga anteriores, así que Colditz era la más especial de las prisiones, dedicada a evitar las fugas de los especialistas. En este juego se simulan los intentos de fuga de los prisioneros. Un máximo de cinco jugadores (**Oficiales de evasión**) compiten en conseguir que los prisioneros escapen. Otro jugador es el **Oficial alemán** que desplegará sus guardias para evitar las fugas.

COMPONENTES

- 1 tablero de juego
- 2 dados de seis caras
- 40 peones de prisioneros; 8 de cada color:
 - Azul (americano), Rojo (británico),
 - Azul Claro (francés), Naranja (holandés) y
 - Verde (polaco)
- 16 peones de guardias en color negro
- 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

TABLERO

Está basado en el auténtico plano del **Castillo de Colditz**, usado por los prisioneros para planear sus fugas. Ha sido dispuesto para que todos los recintos necesarios estén en una misma planta. Se divide en varias zonas.

El **Patio interior** comprende las casillas grises de piedra y las cinco casillas negras. La **Zona de recuento** es el hexágono de casillas blancas. Las **Habitaciones** son los recintos con casillas de madera, excepto las **Celdas**. El **Patio de la guarnición** incluye las casillas marrones de tierra, las casillas verdes de césped que



quedan dentro de las murallas, las casillas grises de tejado y las siete casillas negras. Los **Exteriores** son todas las casillas verdes de césped que quedan fuera de las murallas y las alambradas, incluyendo las casillas de los **puentes** y las que cruzan el **foso**. Por último, las casillas que contienen un semicírculo marrón son casillas de túnel.

PREPARATIVOS

Despliega el tablero sobre la mesa. Baraja por separado las cartas de **Oportunidad**, de **Seguridad** y de **A vida o muerte** y ponlas en tres pilas boca abajo. Separa las cartas de **Equipo** por tipos y ponlas boca arriba y al lado, también boca arriba, pon las cartas de **Kit de fuga**. Uno de los jugadores debe ser el Oficial alemán. Esto se puede decidir por acuerdo o mediante una tirada de dados. A continuación, el resto de jugadores eligen color y todos toman los peones indicados:

- 2 jugadores 6 guardias y 8 prisioneros
- 3 jugadores 12 guardias y 7 prisioneros cada uno
- 4 jugadores 14 guardias y 6 prisioneros cada uno
- 5 jugadores 15 guardias y 5 prisioneros cada uno
- 6 jugadores 16 guardias y 4 prisioneros cada uno

Los prisioneros empiezan en la **Zona de recuento**, tal y como se indica en la página 18. A continuación, el Oficial alemán pone un **guardia** por cada Oficial de evasión en cualquiera de las casillas negras del Patio interior. Debe poner también al menos 2, pero no más de 7, guardias en las casillas negras del Patio de la guarnición. Los guardias restantes se dejan en reserva en los **Cuarteles alemanes**.

Los jugadores deben acordar la cantidad de evadidos necesarios para **ganar** y fijar un **límite de tiempo**. Para una primera partida se recomienda un mínimo de 2 evadidos y un tiempo límite de dos horas. En siguientes partidas, y a medida que los jugadores adquieran experiencia en el juego, se puede aumentar la cantidad necesaria de evadidos, reducir el tiempo o incluso ambas cosas a la vez.

Los **Oficiales de evasión** ganarán si consiguen que se fuguen los prisioneros acordados antes de que se agote el tiempo, siendo el **ganador absoluto** quien haya conseguido sacar más prisioneros que los otros. El Oficial alemán ganará si, una vez consumido el tiempo, ningún Oficial de evasión ha conseguido que se fuguen los prisioneros acordados.

DESARROLLO DEL JUEGO

El Oficial de evasión sentado a la izquierda del Oficial alemán es el primero en jugar. Después, en **sentido horario**, juegan el resto. El último en jugar es el Oficial alemán. A continuación se inicia una nueva ronda, empezando de nuevo por el mismo Oficial de evasión. En su turno el jugador tira los dados y suma los resultados, si saca dobles vuelve a tirar y suma los resultados, lo que repite mientras saque dobles.

Si el total de la tirada es 3, 7 u 11 puede robar una **carta de Oportunidad**, si es un Oficial de evasión, o una **carta de Seguridad**, si es el Oficial alemán. Sólo se pueden tener en la mano 3 cartas de Oportunidad o de Seguridad. Si se roba una cuarta se debe usar o descartar una de las 4 durante ese turno. Los **Oficiales de evasión** pueden **intercambiarlas** con otro o incluso darlas por nada.

Las cartas sólo se pueden usar durante el propio turno, excepto las que indican lo contrario (**Oportunidad: Amuleto, Chivatazo, Escondite secreto** y las que valen



Oficial alemán



Oficiales de evasión

por cartas de Equipo; Seguridad: Llave interceptada y Pase interceptado). Una vez usada, la carta se devuelve al fondo de la pila correspondiente.

Los peones se mueven usando la suma de los dados. Pueden avanzar en **cualquier dirección** de una casilla a otra que sea adyacente. Cada casilla movida cuesta un punto de la tirada. Se pueden mover tantos peones como se quiera, siempre que no se supere el resultado de los dados. Un peón no puede pasar por encima de otro; debe rodearlo o esperar a que el paso quede libre. No es obligatorio usar todos los puntos de la tirada.

Durante las reglas y en algunas cartas aparece el término "mover directamente" que significa, en todos los casos, sin usar puntos de la tirada.

OFICIALES DE EVASIÓN

Los prisioneros deben conseguir las cartas de Equipo necesarias para escaparse del Castillo y el **Kit de fuga** (indispensable para que las evasiones tengan éxito), evitar acabar en las **Celdas de aislamiento**, se pueden ocultar de los **guardias** en los Escondites, cavar túneles para sortear las murallas, robar el coche del Comandante, intentar una fuga a vida o muerte, esquivar los reflectores y hasta colaborar entre ellos en su lucha contra el Oficial alemán.

Cartas de Equipo

Para conseguir una carta de Equipo se deben situar **dos prisioneros** en una Habitación que tenga el **símbolo de equipo** que se quiere. Otra manera es situar un prisionero en una Habitación con un símbolo de equipo y otro prisionero en otra Habitación con el mismo símbolo. Una vez se haya robado la carta de Equipo



Carta de Oportunidad

correspondiente, ambos prisioneros se deben mover directamente a cualquier casilla de la Zona de recuento. No hay límite a las cartas de Equipo que un jugador puede tener.

Las cartas de Equipo sirven para pasar por algunas casillas del tablero. Para cruzar las casillas blancas marcadas como "llave" o "pase" un Oficial de evasión necesita una **llave** o un **pase alemán**, respectivamente. Los **alicates** sirven para cruzar la alambrada por las casillas adyacentes. La **cuerda** sirve para pasar a la casilla marcada en blanco que hay a continuación de las casillas que tienen indicado un desnivel de 30 ó 60 pies. Para los desniveles de 60 hacen faltan dos cartas de cuerda. Una vez usada la carta de Equipo se descarta. **Excepción:** Un prisionero que quiera entrar al Patio interior desde el Patio de la guarnición no necesita ningún pase.

Una misma carta de Equipo puede beneficiar a cualquier número de prisioneros durante el turno en que se use, siempre que la tirada y las casillas libres permitan el movimiento. El paso creado gracias a la carta permanece abierto hasta el final del turno del jugador.

Cartas de Kit de fuga

Cada Oficial de evasión debe conseguir una carta de **Kit de fuga** para que sus evasiones tengan éxito. Se puede conseguir de tres maneras diferentes:

-Situando un prisionero en cada una de las Habitaciones con estos símbolos: **Ropa de civil, Brújula, Raciones y Documentos**. Cuando los prisioneros estén simultáneamente en las Habitaciones se puede robar la carta de Kit de fuga.



Carta de Kit de fuga



-Con cartas de Oportunidad. Las cartas de partes del Kit de fuga valen por dos de los símbolos necesarios. Si se consiguen las dos cartas diferentes que hay, se pueden canjear directamente por la carta de Kit de fuga.

-Combinando los métodos anteriores, es decir, jugando una carta de parte del Kit de fuga y situando los prisioneros en las Habitaciones con los símbolos restantes.

Una vez conseguida, la carta de Kit de fuga se mantiene durante toda la partida. Las cartas de Kit de fuga son intransferibles. Los prisioneros no deben mover directamente a la Zona de recuento cuando la consiguen.

Cartas de A vida o muerte

Una vez por partida, y sólo si tiene ya la carta de Kit de fuga, cada jugador puede intentar una fuga a vida o muerte con un prisionero. Cualquier prisionero que esté en el Patio interior o en las Habitaciones puede intentarlo. Debe **robar una carta** de A vida o muerte, que indicará cuántas tiradas puede hacer el prisionero en su intento. Cada doble permite una tirada adicional, pero los resultados 3, 7 u 11 no permiten robar cartas de Oportunidad.



Carta A vida o muerte

No necesita llaves ni pases y debe seguir este camino: Salir por la puerta cercana al teatro (la de la casilla de pase), atravesar el Patio de la guarnición, pasar por la puerta principal y cruzar el puente sobre el foso. Si encuentra algún peón en su camino no es necesario que lo sortee, puede pasar por encima (es una excepción a la norma general). Si el prisionero consigue llegar hasta el **Objetivo de evasión**, la fuga tiene éxito. En caso contrario se entiende que muere de un disparo

y el Oficial de evasión queda eliminado de la partida: debe retirar sus peones del tablero y devolver todas sus cartas.

Objetivos de evasión

Se considera que un prisionero se ha fugado con éxito cuando alcanza un **Objetivo de evasión** y el jugador tiene la carta de **Kit de fuga**. Se retira el peón del tablero y el jugador lo guarda delante de él. No es necesario llegar con un **resultado exacto**, es suficiente con alcanzarlo o sobrepasarlo. Si un prisionero alcanza uno de los Objetivos de evasión, pero el jugador aún no tiene la carta de Kit de fuga, puede permanecer en él hasta que se consiga la carta... pero será presa fácil para los **guardias**.

Celdas de aislamiento

Un prisionero puede salir de las Celdas de aislamiento de dos maneras. Si en la tirada de dados salen **dobles**, se puede sacar un único prisionero de la Celda al coste de un punto de la tirada. Hay también cartas de Oportunidad para liberar prisioneros, sin costar puntos de la tirada. En ambos casos el prisionero debe salir a la casilla marcada en negro adyacente a la Celda. Si está ocupada, entonces se puede mover directamente a la casilla libre más cercana.

Equipo de Fuga



Llave



Cuerda



Alicates



Pase alemán





Coche del Comandante

Reflectores

Los prisioneros pueden moverse a través del haz de luz de los reflectores o pararse justo al lado. No pueden, sin embargo, acabar el **movimiento** dentro de él.

Escondites

Sólo pueden entrar los prisioneros, los guardias no pueden. Cualquier prisionero que, usando puntos de la tirada, llegue a un Escondite puede usarlo. Los prisioneros en un Escondite no pueden ser

arrestados y no están obligados a asistir al **recuento**. Sólo las casillas azules cuentan como Escondite.

Casillas negras

Los prisioneros pueden ocupar las casillas negras para evitar que el Oficial alemán las use para situar o retirar guardias. Aún así el prisionero podrá ser arrestado si se cumplen las condiciones adecuadas.

Coche del Comandante

A este coche sólo se puede entrar desde la casilla marcada con una **flecha** que hay a su lado. Jugando la carta correspondiente, un prisionero puede usar el coche para un intento de fuga. Tira los dados seis veces y usa la puntuación para mover el prisionero hasta los Exteriores pasando por la puerta principal. Cada doble permite una tirada adicional, pero los resultados 3, 7 u 11 no permiten robar cartas de Oportunidad. Los peones que encuentre en su camino se apartan a una casilla adyacente y no necesita ningún pase para cruzar la puerta principal.

Si el prisionero consigue llegar hasta el Objetivo de evasión y tiene la carta de Kit de fuga, la evasión tiene éxito. En caso contrario se mueve directamente a una **Celda de aislamiento**.

Túneles

Hay tres Túneles de fuga: el de la **cantina**, el de la **capilla** y el del **teatro**. Para abrir un Túnel se debe jugar la carta correspondiente y mover hasta él 2 o más prisioneros que entrarán por la primera casilla marcada de Túnel. Si no se pueden mover como mínimo 2 prisioneros, entonces no se puede jugar la carta para abrir el Túnel. Mientras el Túnel esté en uso, la carta se debe mantener a la vista y descartarla cuando se deje de usar o el Túnel sea descubierto. Los prisioneros en el Túnel avanzan usando puntos de la tirada de la manera habitual.

El Túnel se considera en uso mientras haya al menos 2 prisioneros dentro, y otros prisioneros (incluso de otros jugadores) pueden entrar en él. En el momento que en el Túnel sólo haya un prisionero, se considera que se ha derrumbado; puede decidir volver hasta la Habitación o continuar hasta la salida. Una vez haya salido, el Túnel no se podrá volver a usar hasta que su carta correspondiente sea robada y jugada de nuevo más adelante. Los prisioneros en el Túnel no están obligados a acudir al **recuento** y no pueden ser descubiertos por las cartas de **registro**.

Los peones que no estén dentro del Túnel pueden pasar por encima de los que estén dentro pero no pueden permanecer encima de las casillas de Túnel; funciona de manera similar a la regla de los reflectores.

Túneles



Forzar arrestos

Un prisionero puede forzar su arresto, incluso aunque no se den las condiciones para ello, moviendo hasta la casilla adyacente a la ocupada por un guardia y anunciando su intención.

El Oficial alemán no puede **rechazar** el arresto y debe mover directamente el prisionero a una Celda y el **guardia** a los Cuarteles.

Colaboración entre Oficiales de evasión

Los Oficiales de evasión pueden colaborar entre ellos contra el Oficial alemán. Por ejemplo, un jugador puede forzar un arresto para **eliminar** un guardia que estuviera persiguiendo al prisionero de otro jugador. Otra posibilidad sería intentar una evasión, incluso sin el Kit de fuga, para distraer a los guardias y facilitar la **evasión** del prisionero de otro jugador.

Se permite en todo momento que los Oficiales de evasión **intercambien** o canjeen cartas de Oportunidad y Equipo entre ellos (pero nunca las cartas de Kit de fuga, que son intransferibles) o incluso las den a cambio de nada. Los jugadores pueden pedir al Oficial alemán que abandone la habitación durante unos minutos para deliberar en secreto.

OFICIAL ALEMÁN

El Oficial alemán debe procurar desbaratar todos los intentos de fuga de los Oficiales de evasión. Para ello cuenta con los guardias que pueden perseguir y arrestar a los prisioneros, puede hacer **registros** en las Habitaciones y convocar recuentos e, incluso, puede llegar a disparar a los que descubra en los Exteriores.

Guardias

Los guardias se pueden mover libremente por el tablero, pero no pueden entrar en las **Habitaciones** (excepto en los registros y recuentos) ni en los Escondites. Tampoco pueden bloquear las entradas a las Habitaciones y no deben impedir el movimiento de los prisioneros permaneciendo en los **pasillos** fuera de su turno.

Al perseguir a un prisionero que esté escapando, un guardia debe seguir la **misma ruta**, aunque sea descendiendo por la muralla o atravesando la alambrada, pero no necesita cartas de Equipo para ello. Una vez el prisionero haya escapado, lo haya arrestado o le haya disparado (con la carta tirar a matar) el guardia se mueve directamente al Cuartel alemán.

Los guardias que estén en los Cuarteles se pueden situar en cualquiera de las casillas negras que no estén ocupadas. Cada guardia movido de esta manera cuesta un punto de la tirada. Se pueden situar de esta manera tantos **guardias** como se quiera, hasta el total de los dados. No se pueden situar **guardias** después de haber hecho **arrestos**.

Se puede retirar a los Cuarteles alemanes a cualquier **guardia** que esté sobre una casilla negra, al coste de un punto de la tirada por cada **guardia**. Los **guardias** que se retiren de esta manera no pueden volver al **tablero** durante el mismo turno.

Arrestos

El **Oficial alemán** puede hacer tantos arrestos como quiera durante su turno, pero cada **guardia** sólo puede arrestar un prisionero por **turno**. Para ello debe mover el **guardia** hasta una casilla adyacente al prisionero y anunciar el arresto. El prisionero se mueve directamente a una Celda de aislamiento a elección del Oficial alemán y el **guardia** a los Cuarteles. Los arrestos tienen diferentes **condiciones** según la zona:

-**Patio interior**: Sólo si el Oficial de evasión tiene alguna carta de Equipo, pero no pierde la carta.



Cartas del Oficial Alemán



-Habitaciones: Sólo con las cartas de registro y sólo si el Oficial de evasión tiene alguna carta de Equipo. En este caso es suficiente con que el **guardia** entre a la Habitación, no es necesario moverlo hasta cada prisionero. Los jugadores deben descartar una carta de Equipo, a su elección, por cada prisionero arrestado.

-Patio de la guarnición y Exteriores: Siempre. Si el Oficial de evasión tiene alguna carta de Equipo, debe descartarse de una a su elección.

Excepción: Un prisionero que haya sido liberado de la Celda que hay en el Patio de la guarnición no podrá ser arrestado mientras su movimiento le **acerque** a la casilla de pase que da entrada al Patio interior, incluso aunque se mueva tan sólo 1 casilla por turno. En el momento que este movimiento cambie, podrá ser arrestado.

-Casillas negras: Se aplican las condiciones de la zona del tablero donde esté.

-Zona de recuento, Escondites y Túneles: En la Zona de recuento y en los Escondites bajo ninguna circunstancia. En los Túneles, usando la carta de Túnel descubierto (pero no se debe descartar ninguna carta de Equipo).

Túnel descubierto

Esta carta permite descubrir un Túnel y arrestar a los prisioneros en él. Al jugarla se deben mover **dos guardias** hasta el Túnel usando puntos de la tirada, que pueden entrar en él por cualquier casilla (no necesariamente por la entrada o salida). Los prisioneros que estén en el Túnel se mueven **directamente** a una Celda y ambos **guardias** a los Cuarteles.

Recuento

El Oficial alemán puede convocar un recuento jugando esta carta antes de tirar los dados. Todos los prisioneros se deben mover directamente a la Zona de recuento y deben **formar** como al principio de la partida.

Los Oficiales de evasión son libres de enviar o no a los prisioneros al recuento. Si algún prisionero se arriesga a no acudir, el Oficial alemán tira los dados de la manera habitual (repitiendo dobles y robando cartas de Seguridad si saca 3, 7 u 11) y, antes del movimiento, puede hacer un registro general. El resultado de los dados indica la distancia máxima a la que puede hacer el registro, contando desde cualquier guardia (pero sin moverlo): cualquier prisionero que no haya acudido a la Zona de recuento que quede dentro del alcance, se mueve directamente a una Celda. En el registro pueden intervenir todos los guardias que no estén en los cuarteles.

Una vez hecho el registro, el Oficial alemán usa la misma tirada para su movimiento y continúa el turno de la manera habitual. Los prisioneros que estén en Túneles, en Celdas, en Escondites o en los Exteriores no pueden ser arrestados durante el registro general.

Tirar a matar

Al jugar esta carta se puede disparar a un prisionero que esté en los **Exteriores** del Castillo. Se debe indicar el prisionero y el **guardia** que disparará. El **guardia** debe poder ver al prisionero, es decir, no puede haber una muralla entre uno y otro que bloquee la línea de visión. Tira los dados (repitiendo dobles y sin robar cartas de Seguridad si saca 3, 7 u 11) y multiplica por dos el resultado final. Si el prisionero queda dentro del alcance contando desde el **guardia**, ha sido alcanzado y muerto por el disparo, y es retirado del tablero. Una vez hecho el disparo, el **guardia** se mueve directamente a los **Cuarteles**, independientemente de que haya fallado o no.



Carta tirar a matar



Créditos

Idea y diseño del juego:

-**Brian Degas** Creador y editor de COLDITZ, la premiada serie de TV de la BBC TV.

-**Major P.R. Reid, M.B.E.** Orden del Imperio Británico, M.C. Cruz Militar, 1er Oficial Fugado de Colditz, el 14 de Octubre de 1942.

Producción editorial:

-Xavier Garriga y Joaquim Dorca

Diseño gráfico:

-Antonio Catalán

Adaptación reglamento:

-Francisco Franco Garea

Ilustraciones pluma:

-Basco

Producción:

-Games & Co. S.C.P.

La publicación en España de Fuga de Colditz a principios de los años ochenta supuso una revolución para toda una generación de jugadores que vieron en este maravilloso juego un auténtico portal a un mundo de estrategia y sociabilidad.

La edición que tienes en las manos intenta ser una versión que recree fielmente el sabor y el espíritu del juego. Por ejemplo, la tipografía usada en este reglamento imita la de un ingenioso artilugio construido por los prisioneros a base de una máquina de escribir hecha de pequeños palillos de madera arrancados del suelo y a los que daban forma de letras. Con detalles como este tratamos de homenajearles y con el entusiasmo del autor hemos emprendido un estimulante viaje a los orígenes del juego.

Regreso al Futuro

Todos los juegos de tablero tienen una historia y una vida propias. Fuga de Colditz no es una excepción, y posiblemente sea un caso único. El nombre, Colditz, y todo lo que implica está grabado a fuego en nuestra memoria nacional. Para rastrear su origen hay que retroceder más de cincuenta años hasta 1952 y al libro clásico del Mayor P.R.Reid, *The Colditz Story*, que fue seguido en 1954 por una película basada en él. Veinte años después se emitió Colditz, la galardonada serie de televisión que yo creé y edité entre 1972 y 1974, una coproducción de la BBC-TV y la Universal que se acompañó de toda una gama de productos publicitarios.

Hasta entonces, y por lo que yo pueda saber, esta forma de explotación de los programas de televisión se limitaba a los que estaban destinados a un público infantil. La idea de ampliar este concepto a las series para adultos era algo novedoso y de lo que nunca se había hablado. El desafío que suponía dar este paso fue la motivación principal para la creación del juego de tablero que yo instintivamente sabía que sería el eje central de una gama de productos "colditzianos" que resultarían interesantes tanto a los adultos como a los adolescentes. El primer paso para desarrollar el juego fue evidente. Hasta ese momento toda la iconografía de Colditz estaba anclada en una visión de fuera hacia dentro. Un juego de tablero necesitaba lo contrario: mirar desde dentro hacia fuera, lo que permitiría resaltar el contraste entre una dinámica de evasiones e intercepciones y la rutina del Castillo en sí mismo lo que, por necesidad, debía crear la ilusión de estar recluido.

De acuerdo a esta premisa, fue también evidente que podría ser un juego de rol en el que se adoptasen las diferentes nacionalidades de los prisioneros y, como no, el rol opuesto del Oficial de Seguridad dirigiendo la guarnición, que por definición también controlaría el tablero y por extensión el juego.



La interacción y la yuxtaposición de los jugadores, cada uno tratando con los demás para conseguir las evasiones e intercepciones que son la base del juego, necesitaban un nivel adicional de realismo, esto es, un tablero que permitiera mover en múltiples direcciones con todo lo que ello implica. Esta libertad de movimientos, aún así, no se consiguió de forma arbitraria sino que se basó en una sutil combinación de factores psicológicos y en las probabilidades matemáticas de los resultados de los dados, que representaban la intervención de la suerte, para que se pudieran llevar a cabo fugas dentro de un límite de tiempo razonable.

Fue en este momento cuando la experiencia personal del Mayor Reid como Oficial de Evasión fue primordial para el éxito del juego. Con su determinación y habilidad características dirigió incontables sesiones de tiradas de dado, sumas y restas, planteamientos y replanteamientos, cambios y retrocesos, tal y como hizo en aquellos días oscuros en Colditz que culminaron en su valiente evasión. Fue en este momento también cuando se eligieron el resto de elementos que intervendrían en las fugas y se escribieron y refinaron las reglas básicas del juego.

Por último, creamos una maqueta del juego con todos los elementos probados con la familia y los amigos, con jóvenes y mayores, haciendo pequeños ajustes aquí y allá durante todo el proceso. La sesión final, en la cual participó un grupo seleccionado de antiguos prisioneros de Colditz, fue memorable y sirvió de preludeo a la presentación del juego en la Feria de Juguetes anual de Londres. El resto es historia.

Brian Degas. Londres, 2006

