

# To all Prisoners of War!

The escape from prison camps is no longer a sport!

Germany has always kept to the Hague Convention and only punished recaptured prisoners of war with minor disciplinary punishment.

Germany will still maintain these principles of international law.

But England has besides fighting at the front in an honest manner instituted an illegal warfare in non combat zones in the form of gangster commandos, terror bandits and sabotage troops even up to the frontiers of Germany.

They say in a captured secret and confidential English military pamphlet,

## THE HANDBOOK OF MODERN IRREGULAR WARFARE:

“. . . the days when we could practise the rules of sportsmanship are over. For the time being, every soldier must be a potential gangster and must be prepared to adopt their methods whenever necessary.”

“The sphere of operations should always include the enemy’s own country, any occupied territory, and in certain circumstances, such neutral countries as he is using as a source of supply.”

*England has with these instructions opened up a non military form of gangster war!*

Germany is determined to safeguard her homeland, and especially her war industry and provisional centres for the fighting fronts. Therefore it has become necessary to create strictly forbidden zones, called death zones, in which all unauthorised trespassers will be immediately shot on sight.

Escaping prisoners of war, entering such death zones, will certainly lose their lives. They are therefore in constant danger of being mistaken for enemy agents or sabotage groups.

Urgent warning is given against making future escapes!

In plain English: Stay in the camp where you will be safe! Breaking out of it is now a damned dangerous act.

The chances of preserving your life are almost nil!

All police and military guards have been given the most strict orders to shoot on sight all suspected persons.

*Escaping from prison camps has ceased to be a sport!*



# Colditz

## Inleiding

Dit is een spel voor 2 tot 6 spelers, gebaseerd op de inmiddels legendarische ontsnappingen door krijgsgevangenen van verschillende nationaliteiten, die door de Duitsers gevangen werden gehouden in het zwaar bewaakte Kasteel Colditz tijdens de Tweede Wereldoorlog van 1939 tot 1945.

Om het spel met veel succes te kunnen spelen, zijn zowel vindingrijkheid als geduld, uit gemaakte fouten opgedane ervaring, stalen zenuwen en durf op het kritieke moment nodig.

Uw pogingen om uit Colditz te ontsnappen, kunnen aspecten van uw natuur naar voren brengen, waarvan u niet eens wist dat u deze bezat, zoals dit zo vaak gebeurde met de mensen die hier gevangen zaten.

## Doel van het spel

Het doel is voor iedere speler (ontsnappingsofficier) om als eerste van het ontsnappingsteam uit Colditz te ontsnappen. Eén van de spelers wordt gekozen tot Duits Veiligheidsofficier, wiens taak het is alle ontsnappingspogingen in de kiem te smoren.

De spelers (ontsnappingsofficieren én de Duitse Veiligheidsofficier) bepalen vóór het spel het aantal ontsnappers, dat vereist is om het spel te winnen.

Indien gewenst, kan een tijdlimiet worden aangehouden.

De Duitse veiligheidsofficier wordt tot winnaar verklaard, als hij erin slaagt alle ontsnappingspogingen te verijdelen.

## Spelbenodigheden

1. **Het Colditz-speelbord** is gebaseerd op de echte plattegrond van het Kasteel Colditz, maar in zoverre aan het spel aangepast, dat alle vertrekken gelijkvloers gelegen zijn. De plattegrond bestaat uit de grijs gekleurde binnenplaats en de garnizoensplaats daarbuiten, bekend als de *Kommandantur*. Krijgsgevangenen en Duitse schildwachten bewegen zich over de aangegeven cirkels op het bord in **een richting naar keuze**, volgens het aantal ogen dat wordt geworpen, de spelregels en de bedoeling van de ontsnappers. Er is dus een voortdurende beweging van mensen, als eb en vloed, welke „leven” brengt in het Kasteel.

2. **Dobbelstenen.** Men moet altijd beide dobbelstenen tegelijk gooien. Dubbel gooien geeft een ontsnappingsofficier of een Duitse veiligheidsofficier de gelegenheid nog eens te gooien. Krijgsgevangenen (ontsnappers) worden van cirkel tot cirkel verplaatst; het aantal cirkels komt overeen met het aantal ogen dat geworpen is. Elk aantal ontsnappers mag verplaatst worden tot het totaal van de worp. B.v.: Indien er 8 gegooid wordt, mag de ontsnappingsofficier **één** van zijn mannen 8 cirkels verplaatsen of **één** man 3 cirkels verplaatsen en een **andere** 5. Hij mag elke combinatie maken die hij wenst.

3. **40 Pionnen** = De krijgsgevangenen. De groepen van verschillende kleuren stellen de verschillende nationaliteiten voor, welke hier in Colditz gevangen werden gehouden:

het Amerikaanse team	- donker blauw	- 8	krijgsgevangenen
„ Britse	„ - rood	- 8	„
„ Hollandse	„ - oranje	- 8	„
„ Franse	„ - bruin	- 8	„
Poolse	„ - groen	- 8	„

4. **16 pionnen** = De schildwachten - zwart gekleurd.

Deze stellen de groep voor, welke onder kommando staat van de Duitse veiligheidsofficier.

5. **5 Pakjes kaarten**, bestaande uit:

- 5 persoonlijke burgerbenodigdheden-kaarten
  - 27 ontsnappingsuitrustingskaarten
  - 45 kanskaarten
  - 14 Duitse bewakingskaarten
  - 5 alles-of-niets-kaarten
- totaal 96 kaarten**

## Vorbereiding voor het spel

1. Plaats het speelbord op tafel en leg de 5 pakjes kaarten naast elkaar, **met het opschrift naar beneden**, binnen ieders bereik, met uitzondering van de ontsnappingsuitrustingskaarten.

Geef 1 alles-of-niets-kaart aan iedere ontsnappingsofficier, dus aan alle spelers, met uitzondering van de Duitse veiligheidsofficier.

2. De ontsnappingsofficieren gooien met de dobbelstenen om hun team te kiezen; de Duitse veiligheidsofficier kan door overleg gekozen worden of worden aangewezen door het werpen van de dobbelstenen. De ontsnappingsofficier links van de veiligheidsofficier mag het spel openen en als eerste gooien. Om deze positie kan daarom het beste eerst worden gedobbeld.

3. Plaats de ontsnappingsteams op de gevangenen binnenplaats en de Duitse veiligheidstroepen in de Duitse barakken, zoals deze op het bord zijn aangegeven in de volgende aantallen (zie *appèl* diagram):

- voor 6 spelers	veiligheidsofficier	- 16	wachten
	ontsnappingsteams	- elk 4	gevangenen
- voor 5 spelers	veiligheidsofficier	- 15	wachten
	ontsnappingsteams	- elk 5	gevangenen
- voor 4 spelers	veiligheidsofficier	- 14	wachten
	ontsnappingsteams	- elk 6	gevangenen
- voor 3 spelers	veiligheidsofficier	- 12	wachten
	ontsnappingsteams	- elk 7	gevangenen
- voor 2 spelers	veiligheidsofficier	- 6	wachten
	ontsnappingsteams	- elk 8	gevangenen

4. Alle gevangenen treden aan voor het *appèl*. De Duitse veiligheidsofficier plaatst nu een wacht voor ieder ontsnappingsteam op de zwarte cirkels van de binnenplaats. Ook moet hij minimaal 2 en maximaal 7 wachten op de zwarte cirkels van de meer naar buiten gelegen gedeelten van het Kasteel plaatsen.



## Het spel

1. Om te ontsnappen moet de ontsnappingsofficier in het bezit zijn van een persoonlijke burgerbenodigdhedenkaart, welke bij het bereiken van het ontsnappingsdoel getoond moet worden en welke door de veiligheids-officier niet kan worden afgenomen. Deze kaart kan op de volgende 2 manieren worden verkregen.

a. door het plaatsen van een gevangene in elk van de ruimten, welke het volgende symbool bevat: voedsel, vermomming, documenten en kompas. Als deze vier mannen **gelijktijdig** in deze positie zijn, kan de burgerbenodigdhedenkaart worden opgeëst.

b. onderdelen van deze uitrusting kunnen worden verkregen als kanskaarten, welke in het geheim kunnen worden bewaard en gebruikt als dit wordt verlangd, of welke worden geruild voor een burgerbenodigdhedenkaart als alle onderdelen van deze uitrusting bijeen zijn.

2. Ontsnappingsuitrustingskaarten worden op soortgelijke wijze als de burgerbenodigdhedenkaarten verkregen, maar dan door het plaatsen van 2 gevangenen in de ruimte waar de symbolen van de verlangde uitrustingsstukken te zien zijn. Als alternatief mag ook 1 persoon geplaatst worden in elk van de 2 ruimten, welke het benodigde symbool hebben. Na het opeisen van de uitrusting moeten beide gevangenen direct naar de appèlplaats. Uitrustingskaarten kunnen ook verkregen worden als kanskaarten.

3. De eerste ontsnapper die speelt (links van de veiligheids-officier) werpt nu de 2 dobbelstenen en beweegt zijn gevangenen in de gewenste richting over aanéénliggende cirkels. Het spel gaat kloksgewijze verder.

4. Werpen van 3, 7 of 11 geven de speler de gelegenheid een kanskaart te nemen voordat hij zijn mannen verplaatst. Deze kaart mag direct uitgespeeld worden of achter de hand worden gehouden. Er mogen max. 3 kanskaarten in het bezit van een speler zijn.

Als een ontsnappingsofficier een vierde kanskaart trekt, moet hij een van deze vier in die beurt gebruiken. Hij mag echter ook een kaart wegleggen zonder deze te gebruiken, de kaart ruilen met een andere ontsnappingsofficier of zelfs weggeven.

Een ontsnappingsofficier mag dus na zijn beurt nooit meer dan 3 kanskaarten in zijn bezit hebben. **Een kanskaart mag slechts éénmaal worden gebruikt en moet na gebruik onder de stapel worden gelegd.**

5. Op gelijke wijze mag de Duitse veiligheids-officier, indien hij 3, 7 of 11 gooit, een bewakingskaart van de Duitse wacht-stapel nemen. Ook hij mag slechts 3 kaarten tegelijk in zijn bezit hebben en voor hem gelden dezelfde regels als bij de ontsnappers.

6. De veiligheids-officier, die zorgvuldig kijkt wat de gevangenen doen, mag als hij in zijn beurt de stenen gegooid heeft:

a. ergens op de binnenplaats (grijs) een gevangene aanhouden door naar diens cirkel te gaan (hij hoeft hierbij niet het aantal geworpen ogen op te maken) onder voorwaarde dat de ontsnapper in het bezit is van een uitrustingskaart. In een tunnel of een veilig gebied mag hij geen arrestaties verrichten. De gevangene wordt in een isolatiecel opgesloten, maar mag zijn uitrusting behouden. De bewaker gaat nu door naar de barakken en kan in deze beurt niet naar zijn post terugkeren. Buiten de binnenplaats (grijs) mag de veiligheids-officier elke gevangene aanhouden, of deze al dan niet in het bezit is van een stuk uitrusting. De gevangene wordt dan in een isolatiecel gebracht en elk stuk uitrusting dat hij in zijn bezit heeft, wordt hem afgenomen.

Om een bewaker weg te lokken, kan een gevangene zich opofferen en zich laten aanhouden door tegen een bewaker „aan te lopen”; de hierboven genoemde regels blijven dan van kracht. De bewaker gaat terug naar de barakken en kan in deze beurt niet naar zijn post terugkeren.

b. meer wachtposten uitzetten van zijn reserve in de *Kommandantur*, op de zwarte cirkels. Hij mag zelf bepalen hoeveel, tot het totaal van het aantal ogen dat hij bewegen mag.

Iedere bewaker die zo beweegt, telt voor 1 oog van het aantal dat geworpen werd; in een gevaarlijke situatie mag hij het 'oproercommando' oproepen door al zijn reserves uit de barakken van de *Kommandantur* in te schakelen.

c. bewakers naar de Duitse barakken bewegen als hij wil, maar alleen vanaf de zwarte wachtposten; deze bewakers kunnen in dezelfde beurt niet meer op hun post worden teruggeroepen.

7. De gevangenen mogen uit hun isolatiecellen gehaald worden als er dubbel wordt gegooid. Dit geldt voor 1. De rest van het aantal ogen mag gebruikt worden voor de beweging van een ander lid van het team. Er zijn ook 5 kanskaarten, welke de gelegenheid bieden uit de isolatiecellen te komen.

8. De gevangenen kunnen nooit in de straal van een zoeklicht blijven staan. Zij mogen er doorheen bewegen of er vlak voor blijven staan.

9. Kaarten van gevangenen kunnen alleen in de beurt van een ontsnappingsofficier getrokken, gebruikt of weggelegd worden (onderaan de stapel). Ook de veiligheids-officier mag zijn kaarten alleen gebruiken als hij aan de beurt is.

10. Het verhandelen of ruilen van de kaarten tussen de ontsnappingsofficiëren onderling is op elk moment toegestaan, behalve als de veiligheids-officier aan de beurt is.

11. Ontsnappingsofficiëren mogen de leden van hun teams laten samenwerken als zij dit willen en mogen valse sporen achterlaten, verwarring stichten en bluffen om de Duitse veiligheidsdienst in de war te brengen en om de tuin te leiden.

12. Een ontsnappingspoging wordt geslaagd geacht indien de gevangene veilig één van de doelen buiten de omtrekken van het kasteel bereikt. Deze doelen zijn op het speelbord aangegeven.

13. De "alles-of-niets-kaarten, welke bij het begin van het spel zijn uitgereikt, **mogen niet gelezen worden en moeten met het opschrift naar onderen** weggelegd worden, totdat besloten wordt deze kaarten te gebruiken. De kaart zal aangeven in hoeveel worpen de gevangene uit Colditz moet zien te komen. Hij moet zijn doel trachten te bereiken vanaf de appèlplaats (wit) binnen het aangegeven aantal worpen. Als dit mislukt, betekent dit dat de gevangene dood is en dat zijn gehele team uit het spel is.

## Algemene regels

De Duitse veiligheids-officier is om verschillende redenen belast met de spelleiding en de discipline. Als hij een overtreding van de regels constateert, mag hij de gevangene in een isolatiecel opsluiten. Hij zal erin slagen de controle over het kasteel te handhaven, of hij zal zich door de gevangenen laten manipuleren.

Geen Duitser of gevangene mag over een man heen springen; zij moeten om hem heen gaan of hem volgens de regels bewegen.



# **Aan alle Krijgsgevangenen!**

## **Ontsnappen uit gevangenkampen is geen sport meer!**

Duitsland heeft zich altijd gehouden aan het Verdrag van Den Haag en aangehouden krijgsgevangenen een lichte disciplinaire straf gegeven.

Duitsland zal zich nog steeds aan deze principes van internationaal recht houden, maar Engeland is naast op een eerlijke manier aan het front te strijden een illegale oorlogsvoering begonnen in gebieden waar niet wordt gestreden, in de vorm van gangstercommando's, terroristen en sabotagegroepen, zelfs tot aan de Duitse grenzen. In een geheim Engels militair pamflet staat:

### **HET HANDBOEK VOOR MODERNE ONREGELMATIGE OORLOGSVOERING:**

„ . . . . de tijd dat we de regels van sportiviteit in acht konden nemen, is voorbij. Op dit moment moet iedere soldaat een potentieële gangster zijn, en bereid zijn zonodig hun methoden over te nemen.

Het operatieterrein moet altijd een door de vijand bezet gebied, het land van de vijand en in bepaalde omstandigheden neutrale landen, die deze gebruikt als bevoorradingsbron, omvatten.

*Door deze instructies heeft Engeland een nieuwe, niet-militairistische, vorm van gangster-oorlog geopend!*

Duitsland is vastbesloten haar geboortegrond te beschermen, speciaal haar oorlogs-industrie en bevoorradingscentra voor het gevechtsfront.

Om deze reden hebben wij streng verboden zones moeten creëren, de doden-zones, waar op alle onbevoegden onmiddellijk geschoten zal worden.

Ontsnappende krijgsgevangenen die zich in deze zones ophouden, zullen zeker het leven verliezen. Zij lopen constant gevaar aangezien te worden voor vijandelijke agenten of sabotagegroepen.

Wij moeten dringend waarschuwen tegen ontsnappingen!

In duidelijker taal: Zolang je in het kamp blijft, ben je veilig! Uitbreken is nu verdomd gevaarlijk.

De kansen het leven te behouden zijn praktisch nihil!

Alle politiemannen en militaire bewakers hebben strikte orders ontvangen direkt op alle verdachte personen te schieten.

*Ontsnappen uit gevangenkampen is geen sport meer!*

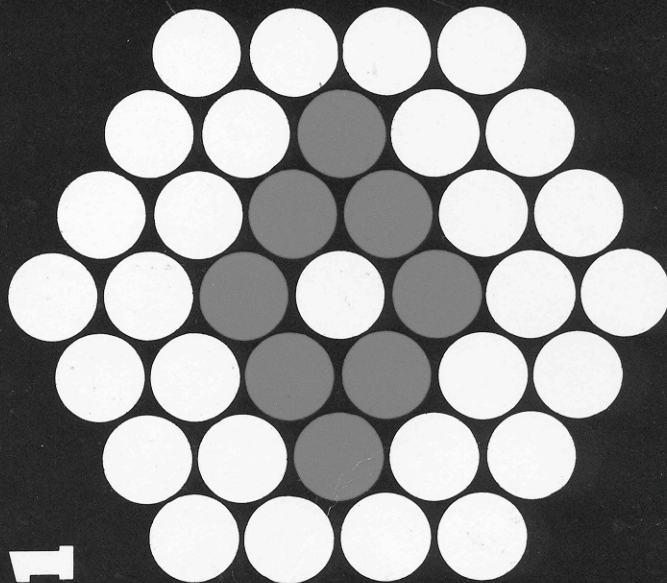


# Appèl

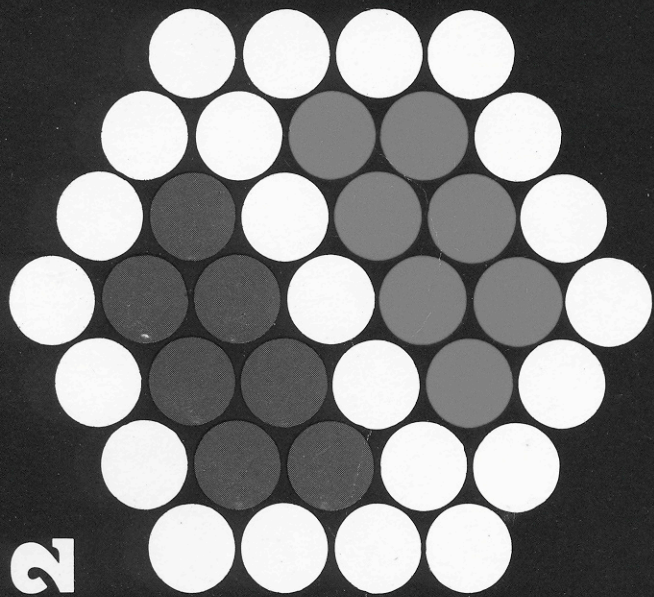
Bij het begin van het spel en wanneer de veiligheidsofficier een *appèl*/kaart uitspeelt, moeten de gevangenen zich opstellen op de witte cirkels van de binnenplaats in de volgende posities, die afhankelijk zijn van het aantal deelnemende ontsnappingsteams.

*N.B. het gebruik van de nationale kleuren in deze afbeeldingen is niet verplicht.*

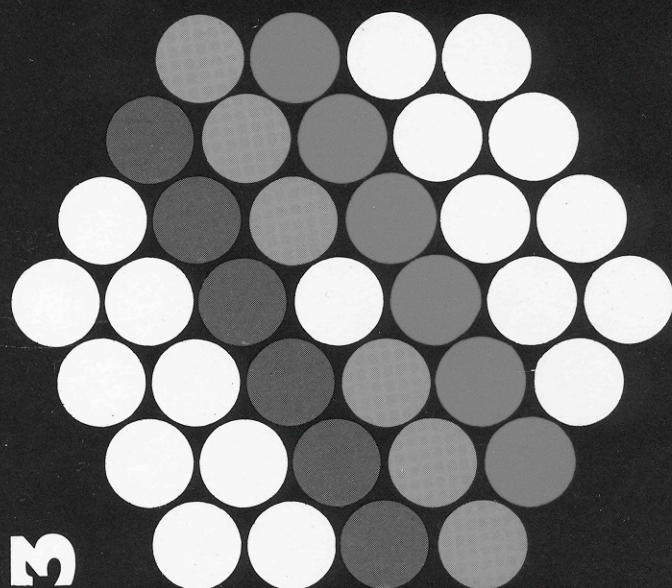
1



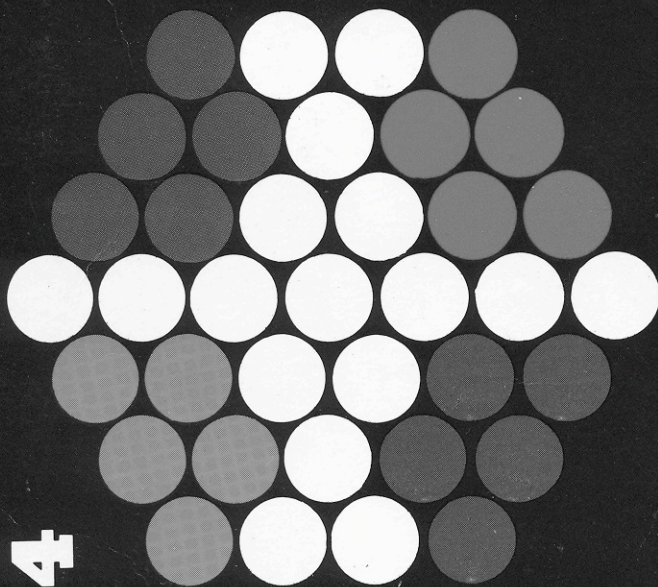
2



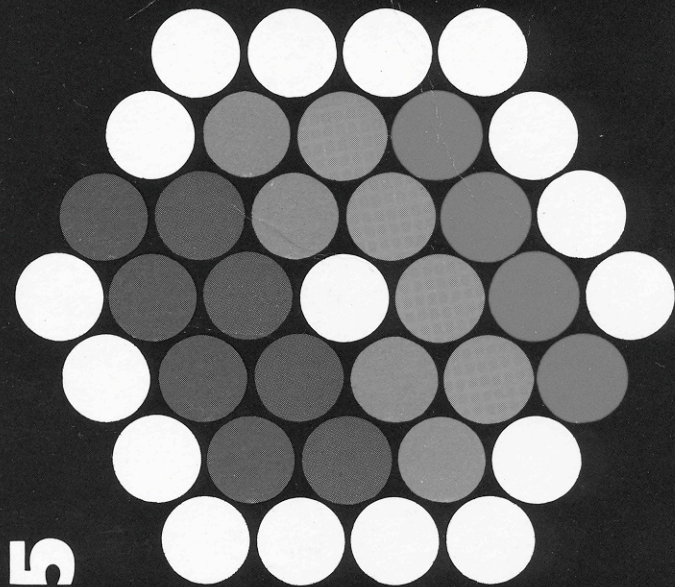
3



4

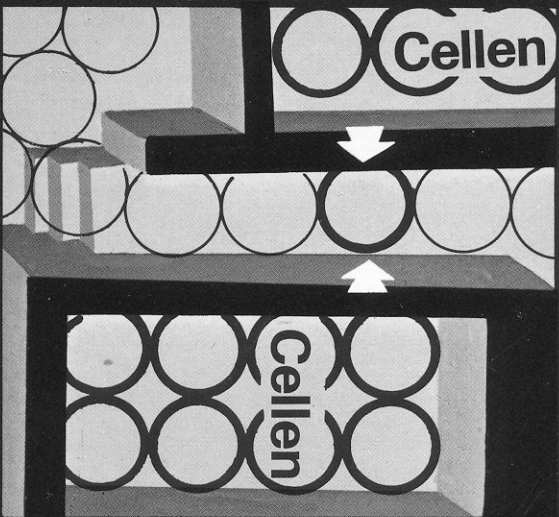


5

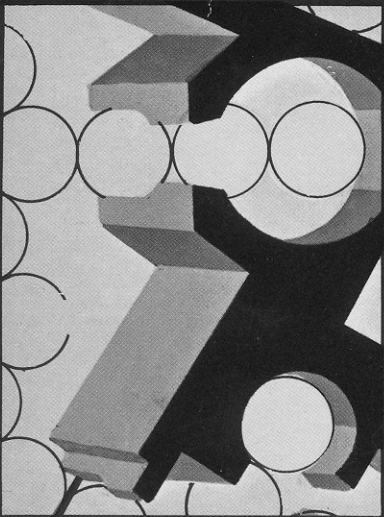




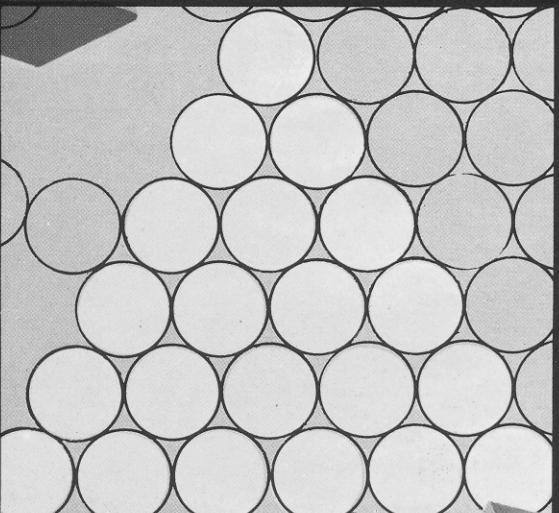
# Legende



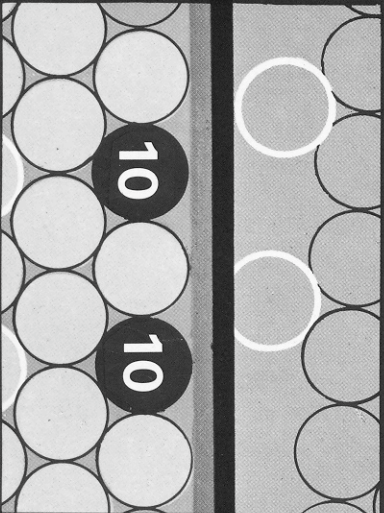
**Vrijlating uitisolatiecellen.** Om vrijgelaten te worden uit de isolatiecellen moet een gevangene dubbel gooien of een „vrijlating uit isolatie“-kaart uitspelen. Vanuit de cellen begeeft hij zich naar de dichtsbijzijnde vetgedrukte cirkel. Als deze cirkel bezet is gaat hij naar de aangrenzende cirkel.



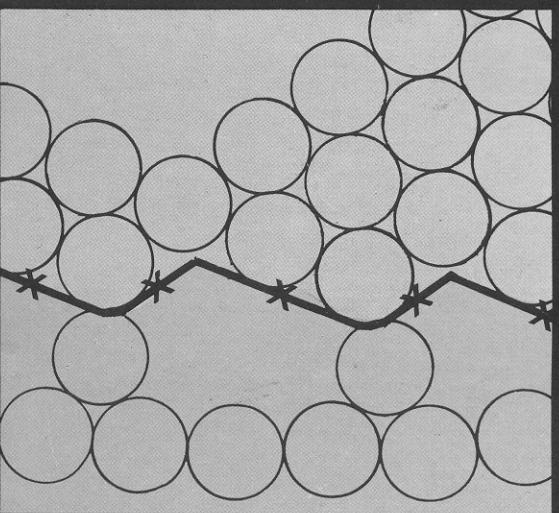
**Veilige plaatsen.** Deze worden aangegeven door blauwe cirkels. Een gevangene die zich hier bevindt kan nooit gearresteerd worden.



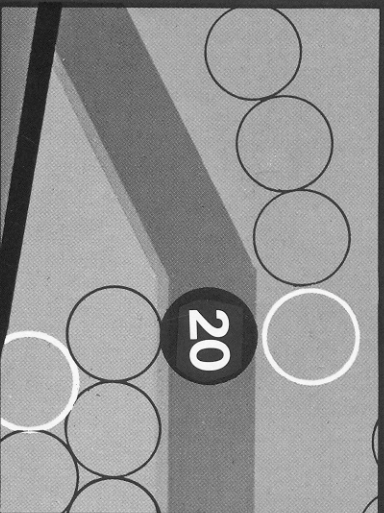
**Zoeklichten.** Gele cirkels geven gebieden aan die door zoeklichten verlicht zijn; gevangenen kunnen nooit in de lichtstraal blijven staan, maar moeten er snel doorheen lopen of kort ervoor stoppen.



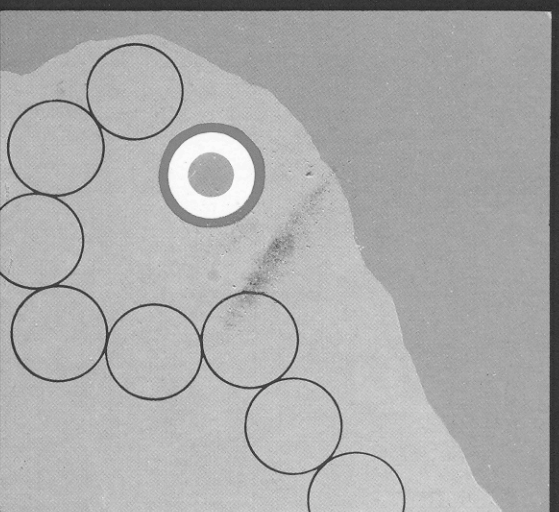
**Touw** is nodig om op bepaalde punten uit ramen en over muren te klimmen. Op bovenstaande afbeelding zijnde punten en de lengte van het benodigde touw aangegeven.



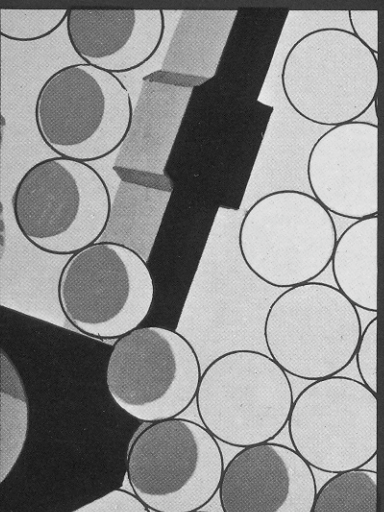
**Prikkeldraad** wordt op het speelbord aangegeven zoals op bovenstaande afbeelding. Een gevangene mag alleen door deze afzetting heengaan als er aan beide zijden cirkels liggen die elkaar raken en als hij daarvoor de draadschaarkaart uitgespeeld heeft.



Tijdens zijn beurt en na het uitspelen van de vereiste „touw“-kaart mag een gevangene van de genummerde cirkel naar de lager gelegen wit omrande cirkel gaan.



**Eindoelen.** Om succesvol uit Colditz te kunnen ontsnappen moet een gevangene een van de zeven einddoelen bereiken die op het speelbord zijn aangegeven.



**Tunnels** worden op het speelbord aangegeven als hierboven. Er zijn drie tunnels, die alleen gebruikt kunnen worden als de ontsnapingsofficier de vereiste kanskaart bezit.