

2-6 45min 16+

ILLUSTRATIONS
Mihajlo Dimitrievski
GAME DESIGN
David Simide

DIG YOUR WAY OUT

BORDERLINE
EDITIONS



CONTENU

12 PIONS PRISONNIERS



1 PLATEAU RÉVERSIBLE



6 PLATEAUX PRISONNIER RECTO-VERSO



77 CARTES FOUILLE

5 Récipients



6 Pics



14 Liens

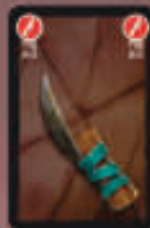


30 CARTES ARMES

10 Lames



20 Surins



18 CARTES PASSIFS



55 JETONS CIGARETTES

5 x 5 Cigarettes



50 x 1 Cigarette



6 JETONS RACLÉE



1 DÉ



18 Accessoires



6 Objets Rares



18 Actions



33 CARTES OUTILS

11 Pelles



11 Pioches



11 Cuillères



4 Bikers



4 Bratva



4 Cartel



4 Crew



4 Queens



4 Triad



24 CARTES GANGS

8 CARTES MICHEL(LE)



2 PIONS MICHEL(LE)



MISE EN PLACE

- 1 Sur les emplacements prévus à cet effet sur le plateau, placez en 4 piles différentes face visible toutes les cartes Cuillère, Surin, Pioche et Pelle.

Les cartes Cuillère, Surin, Pioche et Pelle défaussées sont toujours remplacées sur le dessus de leur pile d'origine.

- 2 Pour chaque Gang, mélangez toutes ses cartes Gang et placez les en pile sur l'emplacement prévu sur le plateau.

Les cartes Gang défaussées sont toujours remplacées au dessous de leur pile d'origine.

- 3 Mélangez et placez toutes les cartes Fouille en pile face cachée sur l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau.

À côté se trouve la défausse où sont placées face visible toutes les cartes Fouille défaussées.

Lorsque la pile de Fouille est vide, la défausse est mélangée pour reformer une pile face cachée.

- 4 Placez tous les jetons Cigarette et Raclée à côté du plateau, à un endroit accessible de tous les joueurs.
- 5 Chaque joueur choisit un pion prisonnier. Il place le plateau correspondant devant lui et place son pion sur le plateau en Cellules.
- 6 Chaque joueur tire au hasard une carte Passif et la garde face cachée devant lui sans la montrer aux autres joueurs. Il peut la consulter à tout moment.
- 7 Chaque joueur pioche 3 cartes Fouille pour constituer sa main de départ.



BUT DU JEU

Dès qu'un joueur atteint le nombre de Points de tunnel requis, il l'emporte et la partie s'arrête.

Il est le seul à avoir pu s'évader avant que l'alarme ne soit déclenchée.

Le sort de ses codétenus n'est pas le même, les gardiens procèdent à une fouille générale de toutes les cellules et découvrent les tunnels inachevés.

Pour eux, direction le quartier de haute sécurité !

Nombre de joueurs	2-3	4	5-6
Points de tunnel requis pour l'emporter	12 pts	10 pts	8 pts

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est celui ou celle qui possède la cicatrice la plus impressionnante.

En commençant par le premier joueur, et en tournant dans le sens horaire, les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'entre-eux l'emporte et que la partie s'achève.

Lors de votre tour, vous pouvez effectuer jusqu'à 2 actions.

Il y a deux types d'actions :

les **Actions basiques**, que vous pouvez faire dans plusieurs Lieux différents ;

et les **Actions de lieu**, que vous ne pouvez faire que si vous vous trouvez dans le Lieu correspondant.

En plus de ces 2 actions par tour, vous pouvez révéler votre Passif et éventuellement utiliser la capacité spéciale accordée par le Gang que vous avez rejoint.



ACTIONS BASIQUES

FOUILLER



Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

Piochez le nombre de cartes Fouille indiqué sur le Lieu où vous vous trouvez.



Si la pile de cartes Fouille est vide, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pile.

Exemple :

un joueur qui se trouve en Cellule, pioche 1 carte Fouille. S'il est au Réfectoire, il en pioche 2.

Vous ne pouvez pas avoir plus de 10 cartes en main à la fin de votre tour.

Si vous avez plus de 10 cartes en main à la fin de votre tour, vous devez immédiatement choisir et défausser suffisamment de cartes pour redescendre à 10.

SE DÉPLACER



Deux façons de se déplacer s'offrent à vous : un Déplacement simple et un Déplacement prudent.

DÉPLACEMENT SIMPLE



Lancez le dé pour déterminer où vous pouvez vous rendre.

Chaque résultat permet de se déplacer sur 2 Lieux différents indiqués sur le plateau.

Placez votre pion sur l'un de ces deux Lieux au choix.

Si votre pion se trouve déjà sur un des 2 Lieux possibles, vous **ne pouvez pas** rester sur ce Lieu et vous **devez** donc vous déplacer sur l'autre Lieu possible.

Exemple :

si un joueur lance le dé et obtient un résultat de 1, il peut choisir de se déplacer soit en Cellules, soit au Réfectoire. S'il était déjà en Cellules, il doit se déplacer au Réfectoire.

DÉPLACEMENT PRUDENT

Au lieu de lancer le dé, vous pouvez décider d'utiliser 2 actions pour vous déplacer sur le lieu de votre choix.

BACKERS
WERE HERE

BORDERLINE
WAS HERE

DAVID
WAS HERE

THE MIKO
WAS HERE

INTÉGRER UN GANG



Choisissez le Gang que vous souhaitez rejoindre parmi ceux présents sur le Plateau.

Pour rejoindre un Gang, vous **devez** avoir en main un certain nombre de cartes **Accessoire** différentes associées au Gang.

Vous ne **pouvez pas** utiliser plusieurs exemplaires du même Accessoire pour rejoindre un Gang.

Défaussez les cartes Accessoire demandées puis piochez la carte Gang du dessus de la pile correspondant au Gang que vous rejoignez. Placez-la à côté de votre plateau prisonnier.

À moins que le contraire ne soit précisé, les capacités des cartes Gang ne sont pas considérées comme des actions et il n'y a pas de limite à leur utilisation.

Il est spécifié sur chaque carte Gang à quel moment du jeu prend effet sa capacité.

Vous ne pouvez pas avoir plusieurs cartes Gang en même temps.

Si vous rejoignez à nouveau un Gang (le même ou un nouveau) alors que vous avez déjà une carte Gang, cette dernière est défaussée.

Une carte Gang défaussée est remplacée au-dessous de la pile du Gang correspondant.

Gang	Accessoires	Quantité
CREW	  	2≠
Cartel	  	2≠
BIKERS	  	2≠
БЯДТУД	  	2≠
TRIAD	TOUS	3≠
QUEERS	TOUS	3≠

JOUER UNE CARTE ACTION



Dévoilez une carte **Action** de votre main.

Les effets de la carte sont appliqués, puis celle-ci est défaussée.



RACKETTER



Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

Vous **devez** avoir au moins une carte **Arme** en main pour lancer un racket.
Ciblez un autre joueur dont le pion se trouve sur le même Lieu que le vôtre.

INTIMIDATION

Annoncez l'Outil que vous souhaitez lui racketter -Cuillère, Pioche ou Pelle- et abattez une carte Arme devant lui.

- Si le joueur ciblé possède la carte Outil demandée en main, il peut **coopérer** en vous la donnant. Dans ce cas aucun combat n'a lieu et le racket s'achève ainsi.
- Si le joueur ne possède pas la carte demandée ou s'il ne souhaite pas coopérer, un combat est immédiatement engagé.
Vous êtes l'attaquant et le joueur ciblé est le défenseur.

COMBAT

À tour de rôle, les deux joueurs abattent devant eux une carte Arme tirée de leur main, en commençant par le défenseur.

Dès qu'un joueur ne veut ou ne peut plus abattre de carte Arme, il perd le combat et reçoit une **Raclée**.

Le vainqueur récupère une carte dans la main du perdant : l'outil demandé si le défenseur a perdu et l'avait en sa possession ; ou une carte tirée au hasard dans la main du perdant dans tous les autres cas.

Toutes les cartes Arme abattues lors d'un Racket sont défaussées.

Les cartes Surin sont replacées dans la pile correspondante sur le plateau, les autres Armes sont placées dans la défausse des cartes Fouille.

EXEMPLE :

Le joueur A veut racketter le joueur B.
Il abat une carte Arme de sa main devant le joueur B en demandant haut et fort :

« donne-moi une Pioche ! »

Le joueur B ayant une Pioche en main, il a le choix de coopérer.

S'il coopérait, il n'aurait qu'à donner sa carte Pioche au joueur A et le racket s'arrêterait là.

Cependant, il décide de ne pas céder, un combat s'engage donc.

Le joueur B étant le défenseur, c'est maintenant à lui d'abattre une carte Arme, ce qu'il fait promptement.

Le joueur A abat à son tour une nouvelle carte Arme. Puis le joueur B de plus belle.

Le joueur A a encore une carte Arme en main qu'il abat sans hésiter.

Le joueur B n'a plus de cartes Arme, il a donc perdu.

Comme il avait effectivement la carte demandée par l'attaquant, le joueur B est obligé de donner sa Pioche au joueur A, en plus de prendre une Raclée.

S'il n'avait pas eu la carte demandée ou si le joueur A avait perdu, le vainqueur aurait pris une carte au hasard dans la main du perdant.

CARTES ARME :



FABRIQUER



Cette action ne peut pas être effectuée en Cellules et aux Douches.



Vous ne pouvez pas effectuer cette action si vous avez reçu 1 ou 2 Raclées.

Effectuez une et une seule fabrication.

Défaussez les cartes nécessaires de votre main et piochez la ou les cartes fabriquées sur les piles correspondantes sur le plateau.

*Si une pile de cartes **Surin**, **Pioche** ou **Pelle** est vide, il n'est plus possible de fabriquer cet objet jusqu'à ce que cette pile soit remplie à nouveau.*

PASSIFS

Chaque joueur garde sa carte Passif secrète jusqu'à ce qu'elle soit révélée.



Chaque carte Passif indique à quel moment elle peut être révélée.

Révéler son Passif ne compte jamais comme une action.

L'effet indiqué sur une carte Passif est appliqué au moment où cette dernière est révélée.

Un joueur ne peut révéler sa carte Passif qu'une fois par partie.

Si au moment où il révèle sa carte Passif, un joueur fait parti du Gang indiqué sur cette carte, il peut aussi appliquer le second effet bonus associé.

Cartes nécessaires

Carte(s) fabriquée(s)



RACLÉES

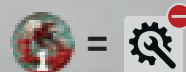
Un joueur peut recevoir jusqu'à 2 Raclées.



Quelque soit le nombre de combats qu'il perd, un joueur **ne peut pas** avoir plus de 2 Raclées au même moment.

Il y a un jeton Raclée par joueur.

Une face est utilisée pour indiquer que le joueur a reçu 1 Raclée, l'autre pour indiquer qu'il a reçu 2 Raclées.



Un joueur avec 1 Raclée ne peut plus faire l'action **Fabriquer**.



Un joueur avec 2 Raclées ne peut plus faire l'action **Fabriquer**, ni l'action **Creuser**.

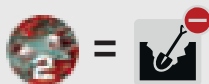
ACTIONS DE LIEU

Ces actions sont réalisables uniquement par les joueurs qui se trouvent dans le Lieu correspondant.



CREUSER

Lieu : **Cellules**



Vous ne pouvez pas effectuer cette action si vous avez reçu 2 Raclées.

Placez une et **une seule** carte Outil (*Cuillère, Pioche ou Pelle*) de votre main à côté de votre plateau prisonnier, face visible.

Vous **marquez alors les Points de tunnel** indiqués sur la carte.



VOLER UNE CUILLÈRE

Lieu : **Réfectoire**



Récupérez une carte  **Cuillère** sur le plateau.

Cette action n'est pas possible si la pile de cartes Cuillère est vide.



SE SOIGNER

Lieu : **Infirmierie**



Enlevez **1 Raclée** que vous avez reçue.



VENDRE

Lieu : **Promenade**



Défaussez autant de cartes de votre main que vous le désirez.

Récoutez autant de **jetons Cigarette** que leurs valeurs cumulées, c'est-à-dire le nombre de cigarettes visibles sur l'ensemble des cartes vendues.



ACHETER

Lieu : **Promenade**



Effectuez un seul achat :

défaussez **2 jetons Cigarette** pour récupérer une carte  **Surin** sur le plateau.

Ou défaussez **5 jetons Cigarette** pour récupérer 2 cartes  **Surin** sur le plateau.

Ou défaussez **6 jetons Cigarette** pour récupérer une carte  **Pioche** sur le plateau.

Ou défaussez **8 jetons Cigarette** pour récupérer une carte  **Pelle** sur le plateau.

Si une pile de cartes Surin, Pioche ou Pelle est vide, il n'est plus possible d'acheter cet objet jusqu'à ce que la pile soit remplie à nouveau.



MICHEL & MICHELLE

Michel et Michelle forment une extension optionnelle, particulièrement appropriée pour jouer à deux car elle multiplie les interactions et les risques de racket.

À plus nombreux, la prison devient exceptionnellement dangereuse !

Bien qu'il y ait deux Michel(le), il n'y en a toujours qu'un(e) seul(e) dans la prison. Ce prisonnier n'est contrôlé par aucun joueur en particulier.

Si les joueurs s'accordent pour jouer Michelle ou Michel, le pion correspondant est placé dans les Douches lors de la mise en place. Les cartes Michel sont mélangées puis placées en pile, face cachée, à côté du plateau, près des Douches.

Les cartes Michel défaussées sont placées face visible à côté. Lorsque la pile de cartes Michel est vide, la défausse correspondante est mélangée pour reformer une pile face cachée.

DÉPLACEMENT

À la fin de son tour, en plus de ses actions normales, chaque joueur a la possibilité de déplacer Michel(le) en lançant le dé.

Ce déplacement se règle comme un déplacement simple et le joueur ayant lancé le dé choisit le Lieu vers lequel Michel(le) se déplace s'il y a deux possibilités.

RACKET

Au moment où Michel(le) finit un déplacement, il(elle) rackette systématiquement les joueurs qui se trouvent sur le même Lieu que lui(elle).

S'il y a plusieurs joueurs sur le Lieu, Michel(le) les rackette chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir du joueur qui l'a déplacé.

De même, si un joueur finit un déplacement sur le même lieu que Michel(le), il(elle) le rackette automatiquement.

Lorsque Michel(le) rackette un joueur, ce dernier tire une carte Michel(le) et la révèle.

- **Si la carte ne montre pas de Surin**, il parvient à éviter la confrontation et le racket s'arrête là.

- **S'il y a un Surin sur la carte**, le joueur peut éventuellement coopérer en défaussant de sa main un des Outils visibles sur la carte Michel (s'il en a un). S'il n'a aucun des Outils demandés ou s'il ne souhaite pas s'en séparer, un combat s'engage.

Le joueur **doit** abattre une carte Arme de sa main, puis une nouvelle carte Michel(le) est tirée et révélée.

Si la carte tirée n'a pas de Surin, le combat s'arrête là et le joueur est victorieux.

Sinon il doit de nouveau abattre une carte Arme, puis une nouvelle carte Michel(le) est tirée, etc.

Si, à un moment ou à un autre, le joueur ne **veut** ou ne **peut** plus abattre de carte Arme, **il perd le combat** et prend une **Raclée**.

De plus, il **doit** défausser un des Outils présents sur la carte Michel initiale, s'il en possède un.

Sinon il défausse une carte de sa main tirée au hasard.

Si le joueur l'emporte, il **pioche une carte Fouille**.

Toutes les cartes Michel(le) révélées lors du racket sont défaussées.



MODE PAR ÉQUIPE

Le mode par équipe n'est jouable qu'avec un nombre pair de joueurs.

Les joueurs se répartissent équitablement entre l'équipe A et l'équipe B.

On utilise le verso du plateau sur lequel on peut voir deux Blocs de cellules distincts A et B. Chaque Bloc constitue un Lieu séparé en terme de règles mais reste considéré comme le Lieu Cellules à tous points de vue.

Les règles normales s'appliquent, avec les exceptions suivantes :

BUT DU JEU :

Les Points de tunnel sont comptés et la victoire déterminée par équipe et non par joueur.

Nombre de joueurs	4	6
Points de tunnel requis pour l'emporter	16 pts	20 pts

DÉPLACEMENT SIMPLE :

Les résultats de 1, 2 et 3 sur le dé permettent de se rendre aussi bien dans le Bloc A que dans le Bloc B.

RACKETTER :

Lors d'un combat, n'importe quel joueur peut aider un coéquipier (attaquant ou défenseur) sur le même Lieu que lui en abattant une carte Arme à sa place. Cependant, à l'issue du combat, tous les joueurs ayant aidé le perdant prennent également une Raclée et le joueur gagnant qui a en premier lieu initié ou subi le racket peut prendre une carte au hasard dans la main de chaque perdant.

FABRIQUER :

Les joueurs peuvent fabriquer dans le Bloc de l'équipe adverse mais pas dans le leur.

CREUSER :

Les joueurs ne peuvent creuser que dans le Bloc de leur équipe, pas dans celui de l'équipe adverse.

ÉCHANGER :

NOUVELLE ACTION BASIQUE

Le joueur peut donner n'importe quel nombre de cartes de sa main à un coéquipier sur le même Lieu que lui et en recevoir n'importe quel nombre de ce coéquipier.

Le joueur peut également donner ou recevoir de ce même coéquipier n'importe quel nombre de jetons Cigarette.

GANGS :

Lors d'un déplacement simple, au lieu de jeter le dé, un joueur peut se rendre sur le même Lieu qu'un coéquipier qui appartient au même Gang que lui.





Vous êtes des prisonniers incarcérés à perpétuité dans la prison de Blackgate.

Mais aucun de vous n'a l'intention de finir ses jours ici. Vous avez un plan : creuser un tunnel pour vous évader ! Cependant, vous savez qu'à la première évasion, la sécurité sera renforcée, rendant toute fuite impossible pour les autres détenus. **C'est pourquoi vous devez impérativement être le premier à creuser votre trou !** Pour ce faire, vous allez devoir récupérer des outils, en les fabriquant, en les achetant, ou même en les rackettant aux autres prisonniers, puis revenir dans votre cellule pour creuser.



You are inmates, sentenced to life in Blackgate prison.

None of you intend to stay here forever. You've got a plan: dig a tunnel to escape! However, after the first escape, security will be tightly reinforced. It will be impossible to escape after that. **This is why you need to be the first to dig your way out!** In order to do that, you need tools, those you can build from scratch, buy or extort from other prisoners. The tools will need to be brought back to your cell to dig your hole.



Ihr seid Knackis, die zu lebenslanger Haft im Knast von Blackgate verurteilt wurden.

Doch Niemand hat die Absicht, für immer hier zu bleiben. Euer Plan: einen Tunnel zu graben und zu entkommen! Allerdings werden die Wachen nach dem ersten Ausbruch auf der Hut sein. Ziemlich sicher wird danach keiner mehr entkommen können. **Nimm keine Rücksicht und sei der Erste, der sich seinen Weg nach draußen gräbt!** Dazu brauchst Du Werkzeuge, die Du selbst herstellen, kaufen oder von anderen Häftlingen erpressen kannst. Diese Werkzeuge müssen in Deine Zelle gelangen, um von dort Deinen Fluchttunnel graben zu können.



Siete detenuti condannati all'ergastolo nel penitenziario di Blackgate.

Nessuno di voi ha intenzione di rimanere qui per sempre. Avete un piano: scavare un tunnel e scappare! Tuttavia, dopo la prima evasione, la sicurezza verrà potenziata e sarà impossibile fuggire di nuovo. **Per questo motivo devi assolutamente scavarti una via d'uscita prima di tutti gli altri!** Per farlo avrai bisogno di strumenti: puoi costruirli da zero, comprarli o estorcerli agli altri detenuti. In ogni caso dovrai sempre portarli nella tua cella, dove li userai per scavare il tunnel.



Sois presos condenados a cadena perpetua en la cárcel de Black Gate.

Pero ninguno de vosotros piensa terminar sus días aquí dentro. Tenéis un plan: ¡cavar un túnel para escapar! Sin embargo, sabéis que si alguien se fuga se reforzará la seguridad, acabando con los planes de huida de los demás. **¡Por eso tienes que ser el primero en terminar tu túnel!** Para ello necesitarás herramientas. Puedes fabricarlas a mano, comprarlas, o robárselas a otros prisioneros. Deberás llevarlas hasta tu celda para poder cavar el túnel.

MANY THANKS TO

Stéphanie, Francine, Allan, Julien L, Julien J, Romain, Cécile, Bouda, Brindi, Cyril, Maxime, PA, Hubert, Adrien, Roman, Mathias, Megan Okaludo, Valery le décalé, Oliver Brettschneider, all the beta testers, all the amazing proofreaders & all the Kickstarter backers!