

2-6 45min 16+

ILLUSTRATIONS
Mihajlo Dimitrievski
GAME DESIGN
David Simide

DIG YOUR WAY OUT

BORDERLINE
EDITIONS



CONTENUTO

12 PEDINE DETENUTO



1 TABELLONE DI GIOCO
FRONTE-RETRO



6 PLANCE DETENUTO FRONTE-RETRO



77 CARTE RICERCA

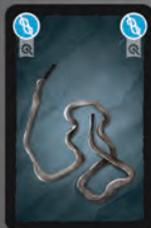
5 Contenitori



6 oggetti
a punta



14 Combinazioni

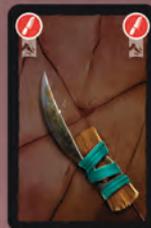


30 CARTE ARMA

10 Lame



20 Coltelli



18 CARTE
PRECEDENTI



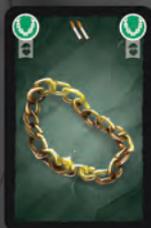
55 SEGNALINI
SIGARETTA

5 x 5 Sigarette



50 x 1 Sigaretta

18 Accessori



6 Oggetti rari



18 Azioni



33 CARTE STRUMENTO

11 Pale



11 Picconi



11 Cucchiai



6 SEGNALINI
PESTAGGIO



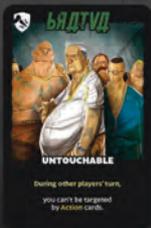
1 DADO



4 Bikers



4 Bratva



4 Cartel



4 Crew



4 Queers



4 Triad



24 CARTE GANGS

8 CARTE
MICHEL(LE)



2 PEDINE
MICHEL(LE)



PREPARAZIONE

- 1** Raggruppa gli oggetti Cucchiaio, Coltello, Piccone e Pala in 4 pile diverse e posizionale a faccia in su nei punti a loro dedicati sul tabellone.

Ogni volta che viene scartata una carta Cucchiaio, Coltello, Piccone e Pala, andrà posizionata in cima alla pila corrispondente.

- 2** Forma un mazzo di carte per ciascuna Gang, mescolali e posizionali negli spazi dedicati sul tabellone.

Le carte Gang scartate vanno riposizionate sul fondo del mazzo corrispondente.

- 3** Mescola tutte le carte Ricerca, forma un mazzo e posizionalo a faccia in giù nello spazio apposito sul tabellone.

A fianco verrà lasciato uno spazio per la pila degli scarti delle carte Ricerca.

Quando le carte Ricerca terminano, mescola gli scarti e forma un nuovo mazzo.

- 4** Posiziona tutti i Segnalini Sigaretta e Pestaggio accanto al tabellone in modo che siano alla portata di tutti.

- 5** Ogni giocatore sceglie una pedina detenuto. Ogni giocatore posiziona la plancia detenuto di fronte a sé, e la pedina detenuto nel Blocco Detentivo.

- 6** Ogni giocatore pesca una carta Precedenti, facendo attenzione a non mostrarla agli altri giocatori. Ogni giocatore può guardare la propria carta Precedenti quando vuole.

- 7** Ogni giocatore pesca 3 carte Ricerca per creare la propria mano iniziale.



OBIETTIVO

Non appena un giocatore raggiunge il numero necessario di punti Tunnel, vince e la partita si conclude.

Questo detenuto sarà l'unico a riuscire nell'evasione prima che l'allarme si attivi.

Gli altri giocatori non saranno altrettanto fortunati: le guardie ispezioneranno l'intero Blocco Detentivo e troveranno tutti i tunnel incompleti vincendo un biglietto di sola andata per il carcere di massima sicurezza!

Numero di giocatori	2-3	4	5-6
Punti Tunnel necessari per vincere	12 pts	10 pts	8 pts

COME SI GIOCA

Comincia il giocatore con la cicatrice più evidente.

Si procede a turni in senso orario finché uno dei giocatori non vince e la partita si conclude.

Nel tuo turno puoi compiere fino a **2 azioni**.

Ci sono due tipi di azioni:

Azioni Base, che si possono compiere in Luoghi diversi,

Azioni Luogo, che si possono compiere solo se ti trovi in un Luogo specifico.

In aggiunta alle 2 azioni per turno, puoi svelare la tua carta Precedenti e, infine, usare l'abilità fornita dalla Gang della quale fai parte.



AZIONI BASE

RICERCA



È possibile compiere questa azione una sola volta per turno.

Pesca il numero di carte Ricerca indicato nel Luogo in cui ti trovi.



Se le carte Ricerca sono terminate, mescola gli scarti e forma un nuovo mazzo.

Esempio:

Un giocatore nel Blocco Detentivo pesca 1 carta Ricerca. Se si trova nella Mensa, pesca 2 carte.

Un giocatore non può avere in mano più di 10 carte alla fine del proprio turno.

Se hai più di 10 carte in mano alla fine del tuo turno, devi scegliere **immediatamente** quali carte scartare per arrivare ad averne 10.

MOVIMENTO



Puoi eseguire due tipi diversi di Movimento: Movimento Semplice o Movimento Prudente.

MOVIMENTO SEMPLICE



tira il dado per determinare dove puoi andare.

Ogni punteggio ti permette di raggiungere 2 Luoghi diversi indicati sul tabellone.

Scegli uno di questi 2 Luoghi e posizionaci la tua pedina.

Se la tua pedina si trova già in uno di quei 2 Luoghi, non puoi rimanere dove sei e devi per forza raggiungere l'altro Luogo disponibile.

Esempio:

Se un giocatore tira il dado ed esce 1, può scegliere se andare nel Blocco Detentivo o in Mensa. Se si trova già nel Blocco Detentivo, deve andare per forza in Mensa.

MOVIMENTO PRUDENTE

prima di tirare il dado puoi decidere se usare 2 azioni per muoverti verso il Luogo che desideri senza tirare il dado.

BACKERS
WERE HERE

BORDERLINE
WAS HERE

DAVID
WAS HERE

THE MIKO
WAS HERE



UNIRSI A UNA GANG



Scegli la Gang alla quale vuoi unirti tra quelle disponibili sul tabellone.

Per entrare a far parte di una Gang è **necessario** avere in mano un certo numero di carte **Accessorio** diverse associate alla Gang.

Non puoi usare più carte dello stesso Accessorio per far parte di una Gang.

Scarta le carte Accessorio necessarie, poi pesca la carta in cima alla pila corrispondente della Gang alla quale vuoi unirti. Posiziona questa carta a faccia in su accanto alla tua plancia detenuto.

Se non diversamente specificato, le abilità delle carte Gang non vengono considerate come azioni e non c'è limite al loro utilizzo.

In ogni Carta Gang viene specificato quando ha effetto la sua abilità

Non puoi possedere più di una carta Gang alla volta. Se entri a far parte di una Gang (la stessa o una nuova) mentre possiedi già una carta Gang, scartala e tieni quella appena pescata.

Una carta Gang scartata va posizionata sotto il mazzo della Gang corrispondente.

Gang	Accessori	Quantità
CREW		2≠
Cartel		2≠
BIKERS		2≠
БЯДТВД		2≠
TRIAD	TUTTI	3≠
QUEERS	TUTTI	3≠

GIOCA UNA CARTA AZIONE



Mostra una carta **Azione** dalla tua mano.

Applica gli effetti della carta, poi scartala.



ESTORSIONE



È possibile compiere questa azione una sola volta per turno.

Per estorcere qualcosa a qualcuno **devi** avere in mano almeno una carta Arma.
Prendi di mira un altro giocatore che ha la pedina nel tuo stesso Luogo.

INTIMIDAZIONE

Dichiara quale Strumento vuoi estorcere al tuo bersaglio. Scegli tra: un Cucchiaino, un Piccone o una Pala e posiziona la tua carta Arma davanti a lui.

- Se il giocatore che hai preso di mira ha in mano lo Strumento che vuoi, può scegliere di **collaborare** e di dartelo subito. In questo caso, non c'è scontro e l'estorsione finisce qui.
- Se il giocatore che hai preso di mira non ha lo Strumento o non vuole collaborare, innesca subito uno scontro.
Tu sei l'attaccante e il tuo bersaglio è il difensore.

SCONTRO

Cominciando dal difensore, i giocatori a turno scoprono una delle carte Arma che hanno in mano.

Se un giocatore non può o non vuole giocare una carta Arma, perde lo scontro e riceve un **Pestaggio**.

Il vincitore prende una carta dalla mano del perdente: lo Strumento richiesto dall'attaccante se il difensore lo possiede e ha perso, o una carta a caso dalla mano del perdente in qualsiasi altra situazione.

Tutte le carte Arma giocate durante un'Estorsione vengono scartate.

Le carte Coltello ritornano nella pila a loro dedicata sul tabellone, le altre carte Arma vanno nella pila delle carte Ricerca scartate.

ESEMPIO :

Il giocatore A vuole estorcere qualcosa al giocatore B. Gioca quindi una carta Arma e la piazza davanti al giocatore B, chiedendo (con una certa fermezza) :

« **Dammi un Piccone!** »

Il giocatore B, avendo una carta Piccone in mano, può scegliere di collaborare.

In questo caso, cedrebbe la sua carta Piccone al giocatore A e l'estorsione finirebbe qui.

Se invece decidesse di non cederlo volentieri, avrebbe inizio uno scontro.

Il giocatore B, in quanto difensore, deve giocare una carta Arma per primo.

Poi, il giocatore A gioca dalla mano una nuova carta Arma. Il giocatore B fa la stessa cosa, di nuovo.

Al giocatore A è rimasta un'ultima carta Arma in mano, e la gioca senza battere ciglio.

Il giocatore B, non avendo più carte Arma, perde.

Se il giocatore B possiede la carta richiesta deve cederla al giocatore A, e in più subire un Pestaggio.

Se non avesse avuto la carta richiesta o se il giocatore A avesse perso, il vincitore avrebbe preso una carta a caso dalla mano del giocatore sconfitto.

CARTE ARMA :



CREAZIONE



Non è possibile effettuare quest'azione nel Blocco Detentivo o nelle Docce.



Non puoi effettuare questa azione se hai subito 1 o 2 Pestaggi.

Effettua una sola creazione.

Scarta le carte necessarie, poi pesca una o più carte Creazione dalla pila corrispondente sul tabellone.

Se le pile Coltello, Piccone o Pala sono vuote, non sarà possibile creare questo oggetto finché la pila corrispondente non verrà nuovamente rifornita.

Carte necessarie

Carta/e Creazione



PESTAGGI

Un giocatore può subire fino a 2 Pestaggi.



A prescindere dal numero di combattimenti che perde, un giocatore **non può** subire più di 2 Pestaggi alla volta.

C'è un Segnalino Pestaggio per ogni giocatore.

Una faccia indica che il giocatore ha subito 1 Pestaggio, mentre l'altra faccia indica che ha subito 2 Pestaggi.



Un giocatore con 1 Pestaggio non può compiere un'azione **Creazione**.



Un giocatore con 2 Pestaggi non può compiere azioni **Creazione** o **Scavare**.

PRECEDENTI

Ogni giocatore tiene nascosta la propria carta Precedenti finché non la rivela.



Su ogni carta Precedenti è specificato quando può essere rivelata.

Rivelare una carta Precedenti non conta come azione. Gli effetti indicati su ogni carta Precedenti si applicano nel momento in cui viene rivelata.

Un giocatore può rivelare la propria carta Precedenti una sola volta per partita.

Se il giocatore, nel momento in cui rivela la propria carta Precedenti, fa parte della Gang specificata sulla carta, può applicare anche il secondo effetto speciale associato.

AZIONI LUOGO

Solo i giocatori che si trovano nel Luogo specificato possono compiere queste azioni.

SCAVARE



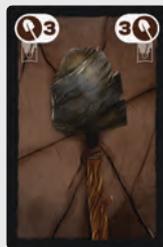
Luogo : **Blocco Detentivo**



Non puoi effettuare questa azione se hai subito 2 Pestaggi.

Posiziona a faccia in su **una sola carta Strumento** (Cucchiaio, Piccone o Pala) dalla tua mano, accanto alla tua plancia detenuto.

Accumulerai immediatamente il numero di **punti Tunnel** indicati sulla carta.



RUBARE UN CUCCHIAIO



Luogo : **Mensa**



Prendi una carta  **Cucchiaio** dal tabellone.

Non è possibile effettuare questa azione se la pila Cucchiaio è vuota.

CURARSI



Luogo : **Infermeria**



Rimuovi **1 Pestaggio** che hai subito.

VENDERE



Luogo : **Area ricreativa**



Scarta un numero qualsiasi di carte dalla tua mano.

Guadagna un numero di **Segnalini Sigaretta** corrispondente al valore totale, cioè il numero di Sigarette mostrato su tutte le carte vendute.

COMPRARE



Luogo : **Area ricreativa**



Effettua una contrattazione:

Scarta **2 Segnalini Sigaretta** per prendere **1 carta  Coltello** dal tabellone.

Oppure scarta **5 Segnalini Sigaretta** per prendere **2 carte  Coltello** dal tabellone.

Oppure scarta **6 Segnalini Sigaretta** per prendere **1 carta  Piccone** dal tabellone.

Oppure scarta **8 Segnalini Sigaretta** per prendere **1 carta  Pala** dal tabellone.

Se una qualsiasi delle pile Coltello, Piccone o Pala è vuota, non sarà possibile comprare questo oggetto finché la pila corrispondente non sarà nuovamente rifornita.



MICHEL E MICHELLE

Michelle e Michel formano un'espansione opzionale particolarmente adatta per quando si gioca in coppia, perché moltiplica le interazioni e le estorsioni.

Con più giocatori, il carcere diventa più pericoloso che mai!

Ci sono due Michel, ma in carcere se ne trova solo uno alla volta. Questo detenuto non viene controllato dai giocatori.

Se i giocatori decidono di mettere in gioco Michelle o Michel, durante la preparazione dovranno posizionare la pedina corrispondente nelle Docce. Mescola le carte Michel a formare un mazzo e posizionalo a faccia in giù accanto al tabellone, vicino alle Docce.

Le carte Michel scartate vengono posizionate a faccia in su accanto a questo mazzo.

Quando il mazzo delle carte Michel è vuoto, mescola le carte Michel scartate, forma un nuovo mazzo e posizionalo a faccia in giù.

MUOVERE

Alla fine del proprio turno, in aggiunta alla propria azione, ogni giocatore può muovere Michel(le) tirando il dado.

Questo Movimento è uno Movimento Semplice e, nel caso in cui avesse due possibilità, il giocatore che ha tirato il dado sceglie in quale Luogo posizionare Michel(le).



ESTORSIONE

Ogni volta che Michel(le) si muove, effettua automaticamente un'estorsione a tutti i giocatori che si trovano nello suo stesso Luogo.

Se in quel Luogo si trovano più giocatori, Michel(le) estorce qualcosa a tutti i giocatori uno dopo l'altro, in senso orario, partendo dal giocatore che lo ha spostato.

Allo stesso modo, quando un giocatore si sposta nello stesso Luogo di Michel(le), quel giocatore subisce un'estorsione in automatico.

Quando Michel(le) estorce qualcosa a un giocatore, quel giocatore pesca una carta Michel e la rivela.

- **Se la carta non mostra un Coltello**, il giocatore riesce a evitare il confronto e l'estorsione si conclude.
- **Se la carta mostra un Coltello**, il giocatore può eventualmente collaborare scartando uno degli Strumenti mostrati sulla carta Michel (se può). Se il giocatore non ha uno degli Strumenti mostrati o non vuole scartarlo, innesca uno scontro.

Il giocatore **deve** giocare un'Arma dalla propria mano, poi pescare una nuova carta Michel e rivelarla.

Se la carta non mostra un Coltello, lo scontro finisce e il giocatore vince.

In caso contrario, il giocatore deve giocare un'altra Arma, pescare una nuova carta Michel, ecc.

Se, in un qualsiasi momento, il giocatore **non può o non vuole** giocare un'Arma, **perde** lo scontro e subisce un **Pestaggio**.

Inoltre, se possibile, deve scartare uno degli Strumenti mostrati sulla carta Michel iniziale.

Se ciò non fosse possibile, dovrà scartare una carta a caso dalla propria mano.

Se il giocatore vince può **pescare 1 carta Ricerca**.

Tutte le carte Michel scoperte durante un'estorsione vengono scartate.

MODALITÀ A SQUADRE

È possibile giocare in Modalità a squadre solo con un numero pari di giocatori.

I giocatori si dividono equamente nella squadra A e nella squadra B.

Per giocare in Modalità a squadre si utilizza il secondo lato del tabellone, quello in cui sono rappresentati i due Blocchi di celle A e B.

Ogni blocco viene considerato come Luogo separato ai fini del regolamento, ma conta come unico Blocco Detentivo per quanto riguarda qualsiasi effetto del gioco.

Si applicano le solite regole, con le seguenti eccezioni:

OBIETTIVO :

I punti Tunnel vengono accumulati dalla squadra e non dal singolo giocatore e allo stesso modo, la vittoria è della squadra.

Numero di giocatori	4	6
Punti Tunnel necessari per vincere	16 pts	20 pts

MOVIMENTO SEMPLICE :

Se dopo aver lanciato il dado compare un 1, un 2 o un 3, i giocatori possono spostarsi nel Blocco Detentivo A, così come nel Blocco Detentivo B.

ESTORSIONE :

Durante qualsiasi scontro, ogni giocatore può aiutare un compagno di squadra (attaccante o difensore) che si trova nel suo stesso Luogo, giocando una carta Arma al posto del compagno. Comunque, alla fine dello scontro, tutti i giocatori che hanno aiutato il perdente subiscono anch'essi un Pestaggio, mentre il vincitore, che abbia messo in atto o subito l'estorsione, può prendere una carta a caso dalla mano di ognuno di loro.

CREAZIONE :

I giocatori possono creare nel Blocco Detentivo dell'altra squadra, ma non nel proprio.

SCAVARE :

I giocatori possono scavare solamente nel Blocco Detentivo della propria squadra e non in quello dell'altra squadra.

SCAMBIO :

NUOVA AZIONE BASE

Il giocatore può dare un qualsiasi numero di carte della propria mano a un compagno di squadra che si trovi nel suo stesso Luogo e ricevere un numero qualsiasi di carte da quello stesso compagno.

Il giocatore può anche dare o ricevere qualsiasi numero di Segnalini Sigaretta da quello stesso compagno.

GANGS :

durante un Movimento Semplice, invece di tirare il dado, il giocatore può andare nello stesso Luogo di un compagno di squadra appartenente alla sua stessa Gang.





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!