

DIG OUT

YOUR WAY

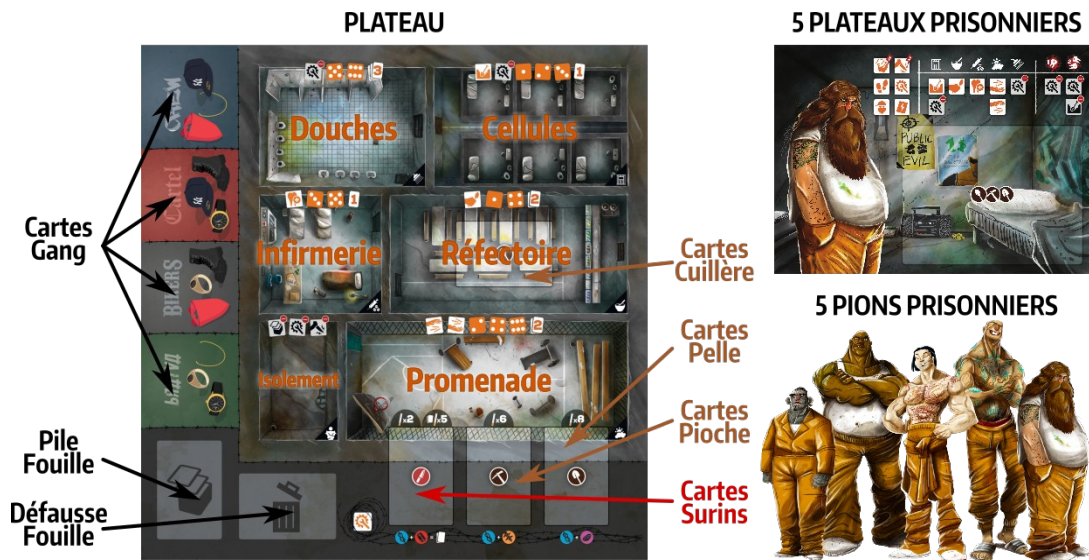
version 1.4

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 évadition, 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 avec en cellules pour creuser.

ÉLÉMENTS



MISE EN PLACE

1. Sur les emplacements prévus à cette effet sur le plateau, placez en 4 piles différentes face visible toutes cartes Cuillère, Surin, Pioche et Pelle.
Les cartes Cuillère, Surin, Pioche et Pelle défaussées sont toujours replacées sur le dessus de leur pile d'origine.
2. Pour chaque Gang, mélangez toutes ses cartes Gang et placez les en pile face visible sur l'emplacement prévu pour ce gang sur le plateau.
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 défaussée.
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 plateau Prisonnier et prend le pion Prisonnier correspondant. Il place son plateau 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 révéler 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 ou 3	4	5
Points de tunnel requis pour l'emporter	12	10	8

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 libres, que vous pouvez faire dans n'importe quel lieu ; 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 utilisé la capacité spéciale accordée par le Gang que vous avez rejoint.

ACTIONS LIBRES

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.

Un joueur ne peut avoir plus de 10 cartes en main à la fin de son tour. S'il a plus de 10 cartes à la fin de son tour, il doit immédiatement choisir et défausser suffisamment de cartes de sa main pour redescendre à 10.

Se déplacer

Lancez le dé pour déterminer où vous pouvez vous rendre. Chaque score permet de se déplacer sur 2 Lieux différents indiqués sur le plateau.

Placez votre personnage sur l'un de ces deux Lieux au choix. Si votre pion se trouve déjà sur un des 2 Lieux possible, vous ne pouvez 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 : Avant de lancer le dé, vous pouvez décider d'utiliser 2 actions pour vous déplacer sur le lieu de votre choix sans avoir à lancer le dé.

Rejoindre 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 utiliser plusieurs exemplaires du même Accessoire pour rejoindre un Gang.

Gangs	Crew	Cartel	Bikers	Bratva
Accessoires	Chaîne Casquette Bandana	Casquette Montre Rangers	Bandana Rangers Chevalière	Chaîne Montre Chevalière
Quantité	2	2	2	2

Défaussez les cartes Accessoires demandées puis piochez la carte Gang du dessus de la pile correspondant au Gang que vous rejoignez. Placez la face visible 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 avoir plusieurs cartes Gang en même temps. Si vous rejoignez à nouveau un Gang alors que vous avez déjà une carte Gang, vous devez préalablement quitter votre précédent Gang et défausser cette carte Gang.

Racketter un Prisonnier

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 votre.

Intimidation

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

Si le joueur ciblé a 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.

Le perdant reçoit une Raclée.

Si le défenseur a perdu, il doit donner l'Outil demandé au racketteur. S'il n'a pas cette carte dans sa main, ou si le perdant est l'attaquant, le vainqueur récupère une carte tirée au hasard dans la main du perdant (s'il lui en reste).

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

Fabriquer

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

Cette action ne peut être effectuée si le joueur a 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.

Carte(s) fabriquée(s)	2 Surins	1 Pioche	1 Pelle
Cartes nécessaires	1 Lien + 1 Lame	1 Lien + 1 Pic	1 Lien + 1 Récipient

Jouer une carte Action

Jouez une carte Action de votre main.

Les effets de la carte sont appliqués, puis elle est défaussée.

ACTIONS DE LIEU

Ces actions ne sont possibles qu'aux joueurs qui se trouvent dans le Lieu correspondant.

CELLULES : Creuser

Cette action ne peut être effectuée si le joueur a reçu 2 Raclées.

Placez une et une seule carte Outil (Cuillère, Pioche ou Pelle) de votre main sur votre plateau Prisonnier. Vous marquez alors les Points de tunnel indiqués sur la carte.

PROMENADE : Vendre

Défaussez autant de carte de votre main que vous le désirez. Récoltez autant de jetons Cigarette que leurs valeurs cumulées.

PROMENADE : Acheter

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.

INFIRMERIE : Se soigner

Enlevez une Raclée reçue.

RÉFECTOIRE : Voler une cuillère

Récupérez une carte Cuillère sur le plateau.

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

RACLÉES

Un joueur peut recevoir jusqu'à 2 Raclées. Quelque soit le nombre de combat qu'il perd, un joueur ne peut 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 les actions Fabriquer et Creuser.

PASSIFS

La carte Passif de chaque joueur est gardée 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 la 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 appliqué le second effet bonus associé.