

DIG OUT

YOUR WAY

Siete detenuti, condannati all'ergastolo nella prigione di Blackgate. Nessuno di voi ha intenzione di rimanere qui per sempre, però. Avete un piano: scavare un tunnel per fuggire!

Tuttavia, alla prima evasione la sicurezza sarà strettamente rafforzata. Di sicuro, nessuno sarà più in grado di fuggire dopo di essa. Ecco il motivo per cui è necessario essere il primo a scavare la propria via d'uscita!

Per fare questo, avete bisogno di attrezzi, quelli che potete costruire da zero, comprare o estorcere ad altri detenuti. Gli attrezzi dovranno essere riportati nella propria cella per scavare il proprio buco.

Version 1.4

ELEMENTI

TABELLONE

5 PLANCE DETENUTO

5 SEGNALINI DETENUTO

CARTE RICERCA

- 5 Contenitori
- 6 Punte
- 14 Leganti
- 12 Accessori
- 3 Oggetti Rari
- 11 Azioni
- 8 Background

CARTE ARMA

- 10 Lame
- 12 Coltelli
- 1 Dado

TESSERE ATTREZZO

- 8 Cucchiaini
- 8 Pale
- 8 Picconi

SIGARETTE

- 50 Gettoni Sigaretta
- 5 Gettoni 5x Sigarette
- 5x
- 6 Gettoni Pestaggio
- 1
- 2

CARTE GANG

- 3 Bikers
- 3 Crew
- 3 Cartel
- 3 Bratva

CARTE BACKGROUND

PESTAGGI

PREPARAZIONE

1. Sulle loro rispettive posizioni sul tabellone, collocate in 4 pile diverse, a faccia in su, tutte le carte Cucchiaino, Coltello, Piccone e Pala. Ogni carta Cucchiaino, Coltello, Piccone e Pala scartati vengono rimessi in cima alla loro pila originale.
2. Per ogni Gang, mescolate e collocate tutte le sue carte Gang, a faccia in su, in una pila sulla sua rispettiva posizione sul tabellone.
3. Mescolate tutte le carte Ricerca e formate un mazzo, a faccia in giù, collocato sulla sua rispettiva posizione sul tabellone. Accanto ad esso c'è la pila degli scarti, dove vengono messe tutte le carte Ricerca scartate, a faccia in su.
4. Sistemate tutti i gettoni Sigaretta e Pestaggio accanto al tabellone, alla portata di tutti.
5. Ogni giocatore sceglie una plancia Detenuto e prende il corrispondente segnalino Detenuto. Posiziona la plancia Detenuto davanti a sé e il suo segnalino sul Blocco delle Celle.
6. Ogni giocatore pesca una carta Background e la tiene nascosta agli altri giocatori. Ogni giocatore può guardare la sua carta quando vuole.
7. Ogni giocatore pesca 3 carte Ricerca per formare la sua mano.

OBIETTIVO

Non appena un giocatore raggiunge il numero necessario di punti Tunnel, questo giocatore vince e la partita finisce. Questo detenuto è l'unico a fuggire prima che scatti l'allarme.

Gli altri detenuti non sono così fortunati: le guardie procedono con una perquisizione generale del blocco delle celle, trovando tutte le gallerie non finite. Vincono un biglietto per la prigione di massima sicurezza!

Numero di giocatori	2 o 3	4	5
Punti Tunnel necessari per vincere	12	10	8

COME SI GIOCA

Il giocatore con la cicatrice più impressionante è il primo giocatore.

A partire dal primo giocatore, i giocatori si alternano in senso orario finché uno di loro non vince e la partita finisce.

Quando è il vostro turno di giocare, potete compiere fino a 2 azioni.

Ci sono due tipi di azioni: Azioni Gratuite, che possono essere svolte indipendentemente dal Luogo in cui vi trovate; e Azioni Luogo, che possono essere svolte solo se vi trovate in un Luogo specifico.

Oltre a queste 2 azioni per turno, potete rivelare la vostra carta Background e, eventualmente, utilizzare l'abilità fornita dalla Gang a cui vi unite.

AZIONI GRATUITE

Ricerca

Questa azione può essere svolta solo una volta per turno.

Pescate il numero di carte Ricerca indicato sul Luogo in cui vi trovate.

Se il mazzo Ricerca è vuoto, mescolate la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

Esempio: un giocatore nel blocco delle celle pesca 1 carta Ricerca. Se fosse in Mensa, pescherebbe 2 carte.

Un giocatore non può avere più di 10 carte in mano alla fine del suo turno. Se ha più di 10 carte alla fine del suo turno, deve immediatamente scegliere e scartare abbastanza carte per scendere a 10 carte.

Spostarsi

Tirate il dado per determinare dove potete andare. Ogni punteggio vi permette di spostarvi in 2 diversi Luoghi indicati sul tabellone.

Scegliete uno di questi 2 Luoghi e spostate il vostro segnalino in esso. Se il vostro segnalino è già su uno di questi Luoghi, non potete rimanere nello stesso Luogo e dovete andare nell'altro Luogo disponibile.

Esempio: se un giocatore tira un 1, può scegliere di andare al Blocco delle celle o alla Mensa. Se è già nel Blocco delle celle, deve andare in Mensa.

Mossa prudente: Prima di tirare il dado, potete decidere di usare 2 azioni per spostarvi in un Luogo a vostra scelta senza tirare alcun dado.

Unirsi a una Gang

Scegliete la Gang a cui volete unirvi tra quelle disponibili sul tabellone.

Per unirsi a una Gang, dovete avere in mano un certo numero di carte Accessorio diverse associate alla Gang. Non potete usare più carte dello stesso Accessorio per unirvi a una Gang.

Gangs	Crew	Cartel	Bikers	Bratva
Accessori	Catena Cappello Bandana	Cappello Orologio Stivali	Bandana Stivali Anello	Catena Orologio Anello
Quantità	2	2	2	2

Scartate le carte Accessorio necessarie, quindi pescate la carta Gang in cima al mazzo corrispondente alla Gang a cui vi unite. Appoggiate questa carta a faccia in su accanto alla vostra plancia Detenuto.

Salvo diversa indicazione, le abilità delle carte Gang non sono considerate azioni e non c'è limite al loro utilizzo. Il momento in cui un'abilità viene attivata è indicato su ogni carta Gang.

Potete avere una sola carta Gang allo stesso tempo. Se vi unite a una Gang mentre avete già una carta Gang, dovete lasciare la vostra precedente Gang e scartare questa carta Gang.

Estorcere a un Detenuto

Questa azione può essere svolta solo una volta per turno.

Dovete avere almeno una carta Arma in mano per estorcere a qualcuno.

Prendete di mira un altro giocatore il cui segnalino si trova nello stesso Luogo del vostro.

Intimidazione

Annuncia l'Attrezzo che volete estorcere al vostro bersaglio (un Cucchiaino, un Piccone o una Pala) e giocate davanti a lui una carta Arma dalla vostra mano.

Se il giocatore bersaglio ha in mano l'Attrezzo desiderato, può collaborare e darvelo subito. In questo caso, non c'è combattimento e l'estorsione finisce qui.

Se il bersaglio non ce l'ha o se non vuole collaborare, inizia immediatamente un combattimento. Voi siete l'attaccante e il bersaglio è il difensore.

Combattimento

A turno, i due giocatori giocano davanti a sé carte Arma che formino la loro mano, cominciando dal difensore.

Quando un giocatore non può o non vuole giocare una carta Arma, perde il combattimento.

Il perdente riceve un Pestaggio.

Se perde il difensore, deve dare all'attaccante l'Attrezzo che gli era stato chiesto. Se il difensore non ha questa carta in mano o se il perdente è l'attaccante, il vincitore prende una carta, scelta a caso, dalla mano del perdente (se gliene rimangono).

Tutte le carte Arma giocate durante un'Estorsione vengono scartate. Le carte Coltello vengono rimesse nel mazzo dedicato sul tabellone, le altre carte Arma vanno sulla pila degli scarti Ricerca.

Esempio: Il giocatore A vuole estorcere al giocatore B. Gioca una carta Arma dalla sua mano davanti al giocatore B, chiedendo (con una certa autorità) "Dammi un Piccone!"

Il giocatore B, avendo una carta Piccone in mano, può scegliere di collaborare. In questo caso, dovrebbe dare la sua carta Piccone al giocatore A e l'estorsione finirebbe qui.

Tuttavia, decide di non darlo di buon grado, così inizia un combattimento. Il giocatore B, essendo il difensore, deve giocare una carta Arma per primo e lo fa subito.

Il giocatore A gioca poi una nuova carta Arma dalla sua mano. Il giocatore B fa di nuovo la stessa cosa. Il giocatore A ha in mano una carta Arma rimanente e la gioca senza tirarsi indietro. Il giocatore B, non essendogli rimaste carte Arma, perde.

Poiché ha effettivamente la carta richiesta dall'attaccante, il giocatore B deve dare il suo Piccone al giocatore A, oltre a prendere un Pestaggio. Se non avesse avuto la carta richiesta o se avesse perso il giocatore A, il vincitore avrebbe preso una carta a caso nella mano del giocatore sconfitto.

Costruire

Questa azione non può essere svolta nel Blocco delle celle o nelle Docce.

Questa azione non può essere svolta se il giocatore ha ricevuto 1 o 2 Pestaggi.

Eseguire una sola e unica costruzione. Scartate le carte necessarie dalla vostra mano, quindi pescate le carte costruite dal loro corrispondente mazzo sul tabellone.

Se il mazzo dei Coltelli, dei Picconi o delle Pale è vuoto, questo oggetto non può essere costruito finché il suo mazzo non viene nuovamente riempito.

Carte costruite	2 Coltelli	1 Piccone	1 Pala
Carte necessarie	1 Legante + 1 Lama	1 Legante + 1 Punta	1 Legante + 1 Contenitore

Giocare una carta Azione

Giocate una carta Azione dalla vostra mano.

Applicate i suoi effetti e poi scartatela.

AZIONI LUOGO

Ognuna di queste azioni può essere svolta solo da giocatori che si trovino effettivamente nel Luogo specificato.

BLOCCO DELLE CELLE: Scavare

Questa azione non può essere svolta se il giocatore ha ricevuto 2 Pestaggi.

Mettete sulla vostra plancia Detenuto una sola e unica carta Attrezzo (Cucchiaio, Piccone o Pala) dalla vostra mano. Segnate immediatamente il numero di punti Tunnel indicato sulla carta.

AREA RICREATIVA: Vendere

Scartate un qualsiasi numero di carte dalla vostra mano. Guadagnate tanti gettoni Sigaretta quanto il loro valore totale.

AREA RICREATIVA: Comprare

Eseguite una transazione: scartate 2 gettoni Sigaretta per prendere 1 carta Coltello dal tabellone.

O scartate 5 gettoni Sigaretta per prendere 2 carte Coltello dal tabellone.

O scartate 6 gettoni Sigaretta per prendere 1 carta Piccone dal tabellone.

O scartate 8 gettoni Sigaretta per prendere 1 carta Pala dal tabellone.

Se uno qualsiasi dei mazzi Coltello, Piccone o Pala è vuoto, nessuno può comprare questo oggetto finché il suo mazzo non viene nuovamente riempito.

INFERMERIA: Guarire

Rimuovete 1 Pestaggio ricevuto.

MENSA: Rubare un cucchiaio

Prendete una carta Cucchiaio dal tabellone.

Questa azione non può essere svolta se il mazzo Cucchiari è vuoto.

PESTAGGI

Un giocatore può ricevere fino a 2 Pestaggi. Indipendentemente dal numero di combattimenti che perde, un giocatore non può avere più di 2 Pestaggi allo stesso tempo.

C'è un gettone Pestaggio per giocatore. Una faccia viene usata per indicare che il giocatore ha ricevuto 1 Pestaggio, l'altra faccia per indicare che ha ricevuto 2 Pestaggi.

Un giocatore con 1 Pestaggio non può svolgere l'azione Costruire.

Un giocatore con 2 Pestaggi non può svolgere le azioni Costruire o Scavare.

BACKGROUND

Ogni giocatore tiene nascosta la sua carta Background finché non la rivela.

Ogni carta Background specifica quando può essere rivelata. Rivelare la carta Background non conta mai come un'azione.

L'effetto indicato su ogni carta Background viene applicato quando viene rivelata. Un giocatore può rivelare la sua carta Background solo una volta a partita.

Quando la sua carta Background viene rivelata, se il giocatore si è unito alla Gang specificata sulla carta, può applicare il secondo effetto speciale associato.

*Traduzione: **Fabio Piovesan***