

2-6 45min 16+

ILLUSTRATIONS
Mihajlo Dimitrievski
GAME DESIGN
David Simide

DIG YOUR WAY OUT

BORDERLINE
EDITIONS



CONTENIDO

12 PEANAS DE PRESOS



1 TABLERO DE JUEGO



77 CARTAS DE BÚSQUEDA

5 Recipientes



6 Picas



14 Cables



10 Cuchillas



20 Cuchillos



18 CARTAS DE ANTECEDENTES



55 FICHAS DE CIGARRILLO



18 Accesorios



6 Objetos Raros



18 Acci3n3s



11 Palas



11 Picos



11 Cucharas



33 CARTAS DE HERRAMIENTA

6 FICHAS DE PALIZA



1 DADO



4 Bikers



4 Bratva



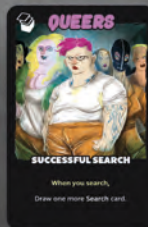
4 Cartel



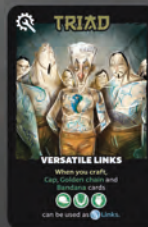
4 Crew



4 Queers



4 Triad



24 CARTAS DE BANDAS

8 CARTAS DE MICHEL(LE)



2 PEANAS DE MICHEL(LE)



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1 Coloca en 4 mazos diferentes las cartas de Cuchara, Cuchillo, Pico y Pala y sitúalos en los espacios designados para ellos en el tablero.

Las cartas de Cuchara, Cuchillo, Pico y Pala que se descarten se colocan siempre en la parte superior de sus respectivos mazos.

- 2 Baraja cada mazo de Bandas por separado y colócalos en los espacios designados para ellos en el tablero.

Las cartas de Bandas que se descarten se devuelven a la parte inferior de su mazo.

- 3 Baraja las cartas de Búsqueda y forma un mazo. Colócalo, boca abajo, en el espacio designado para él en el tablero.

A su lado se formará la pila de descarte donde se colocarán bocarrriba las cartas de Búsqueda descartadas.

Cuando el mazo de Búsqueda esté vacío, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo.

- 4 Coloca todas las fichas de Cigarrillo y Paliza al lado del tablero en un lugar accesible para todos los jugadores.
- 5 Cada jugador elige una peana de preso. Cada uno coloca su tablero de preso frente a él y sitúa su peana en la zona de las Celdas.
- 6 Cada jugador roba al azar una carta de Antecedentes y la mantiene oculta a los demás jugadores. Puede consultarla en cualquier momento.
- 7 Cada jugador roba 3 cartas de Búsqueda para formar su mano inicial.



OBJETIVO

Tan pronto como un jugador alcance el número requerido de Puntos de Túnel, gana y la partida termina.

Es el único preso que consigue escapar antes de que se active la alarma.

Sus compañeros no tienen tanta suerte. Los guardias registran todas las celdas y descubren sus túneles inacabados.

¡Se han ganado un billete de ida a una prisión de máxima seguridad!

Número de jugadores	2-3	4	5-6
Puntos de Túnel necesarios para ganar	12 pts	10 pts	8 pts

CÓMO JUGAR

El jugador inicial será el que tenga la cicatriz más impresionante.

Comenzando por el jugador inicial y continuando en sentido horario, los jugadores realizan su turno hasta que uno de ellos gana y la partida termina.

En tu turno, puedes realizar hasta 2 acciones.

Hay dos tipos de acciones:

Acciones Básicas, que se puede realizar en cualquier Localización;

y **Acciones de Localización**, que solo se pueden realizar si estás en la Localización específica.

Además de estas 2 acciones por turno, puedes revelar su carta de Antecedentes y, llegado el momento, usar la habilidad especial otorgada por la Banda a la que te has unido.



ACCIONES BÁSICAS

BUSCAR



IX Esta acción solo se puede realizar una vez por turno.

Roba el número de cartas de Búsqueda indicado en la Localización en la que te encuentras.



Si el mazo de Búsqueda se acaba, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo.

Ejemplo:
un jugador que está en las Celdas roba 1 carta de Búsqueda. Si está en el Comedor, roba 2 cartas.

No puedes tener más de 10 cartas en la mano al final de tu turno.

Si tienes más de 10 cartas al final de tu turno, elige y descarta las cartas necesarias para tener solo 10.

MOVER



Hay dos formas de moverse: **Movimiento simple** y un **Movimiento cauteloso**.

MOVIMIENTO SIMPLE



Lanza el dado para determinar a dónde puedes ir.

Cada resultado te permite moverte a 2 Localizaciones diferentes indicadas en el tablero.

Elige y coloca a tu preso en una de las 2 Localizaciones.

Si tu preso ya está en una de esas 2 Localizaciones, **debes** moverte a la otra Localización disponible.

Ejemplo:
si un jugador tira el dado y saca un 1, puede elegir moverse a las Celdas o al Comedor.
Si ya estaba en las Celdas, debe moverse al Comedor.

MOVIMIENTO CAUTELOSO

En lugar de lanzar el dado, puedes usar 2 acciones para moverte al Lugar que elijas.

BACKERS WERE HERE
BORDERLINE WAS HERE
DAVID WAS HERE
THE MIKO WAS HERE

UNIRSE A UNA BANDA



Elige la Banda a la que quieres unirte entre las disponibles en el tablero.

Para unirte a una Banda, **debes** tener en tu mano varias cartas **diferentes** de **Accesorios** relacionadas con la Banda.

No puedes usar varias copias del mismo accesorio para unirte a una Banda.

Descarta las cartas Accesorios necesarias y roba la carta de Banda de la parte superior del mazo correspondiente.

Coloca esta carta al lado de tu tablero de preso.

A menos que se indique lo contrario, las habilidades de las cartas de Banda no se consideran acciones y no hay límite para su uso.

En cada carta de Banda se especifica cuándo tiene efecto su habilidad.

No puedes tener varias cartas de Banda al mismo tiempo.

Si te unes a una Banda cuando ya formas parte de una (la misma o una nueva), debes descartar la carta de Banda que tenías antes.

Las cartas de Banda descartadas se colocan en la parte inferior del mazo de Banda correspondiente.

Banda	Accesorios	Cantidad
CREW		2#
Cartel		2#
BIKERS		2#
БЯДТВД		2#
TRIAD	TODOS	3#
QUEERS	TODOS	3#

JUGAR UNA CARTA DE ACCIÓN



Revela una carta de **Acción** de tu mano.

Aplica los efectos de la carta y descártala.



EXTORSIONAR



⚡ Esta acción solo se puede realizar una vez por turno.

Debes tener al menos una carta de **Arma** en tu mano para extorsionar a alguien. Elige a un jugador cuyo preso se encuentre en la misma Localización que el tuyo.

INTIMIDACIÓN

Indica la Herramienta que quieres robarle a tu víctima (Cuchara, Pico o Pala) y juega frente a él una carta de Arma de tu mano.

- Si la víctima tiene la carta de Herramienta solicitada en la mano, **puede** cooperar y dártela. En este caso, no hay pelea y la extorsión termina aquí.
- Si el jugador no tiene la carta solicitada o si no desea cooperar, se inicia una pelea de inmediato. **Tú eres el atacante y el jugador asaltado es el defensor.**

PELEA

Por turnos, ambos jugadores juegan una carta de Arma de su mano, comenzando con el defensor.

Tan pronto como un jugador no quiera o no pueda jugar una carta de Arma, pierde la pelea y recibe una **Paliza**.

El ganador consigue de la mano del perdedor: la Herramienta pedida si el defensor la tenía y perdió; o una carta al azar de la mano del perdedor en el resto de casos.

Todas las cartas de Armas jugadas durante una Extorsión se descartan.

Las cartas de Cuchillo se colocan nuevamente en su mazacorrespondiente. El resto de otras Armas se colocan en la pila de descarte.

EJEMPLO :

el jugador A quiere extorsionar al jugador B. Juega una carta de Arma de su mano frente al Jugador B, diciendo en voz alta :

« ¡Dame un Pico! »

El jugador B tiene un Pico en la mano, así que puede cooperar.

Si coopera, solo tiene que darle al jugador A su carta de Pico y la extorsión se acaba ahí.

Sin embargo, decide no ceder: comienza una pelea.

El jugador B es el defensor, debe ser el primero en jugar una carta de Arma, lo que hace rápidamente.

Entonces, el jugador A juega una nueva carta de Arma. El jugador B hace lo mismo.

El jugador A todavía tiene una carta de Arma en la mano y la juega sin dudarlo.

El jugador B no tiene más cartas de Arma, por tanto, pierde.

Como tenía la carta solicitada por el atacante, el jugador B está obligado a darle al jugador A su Pico, además de recibir una paliza.

Si no tuviera la carta solicitada o el jugador A perdiera, el ganador habría tomado una carta aleatoria de la mano del perdedor.

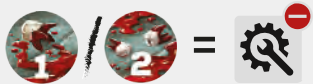
CARTAS DE ARMA :



FABRICAR



Esta acción no se puede realizar en Celdas y Duchas.



No puedes realizar esta acción si recibiste 1 o 2 Palizas.

Realizar una y solo una acción de Fabricar.

Descarta las cartas necesarias de tu mano y roba las cartas fabricadas de los mazos correspondientes en el tablero.

Si alguno de los mazos de Cuchillo, Pico o Pala está vacío, ya no será posible fabricar ese objeto hasta que el mazo se reponga.

Cartas necesarias

Carta(s) fabricada(s)



PALIZAS

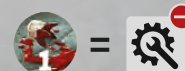
Un jugador puede recibir hasta 2 Palizas.



Independientemente de las peleas que pierda, un jugador **no puede** tener más de 2 Palizas al mismo tiempo.

Hay una ficha de Paliza por jugador.

Un lado se usa para indicar que el jugador ha recibido 1 Paliza, el otro para indicar que ha recibido 2 Palizas.



Un jugador con 1 Paliza ya no puede hacer la acción Fabricar.



Un jugador con 2 Palizas ya no puede realizar la acción Fabricar o la acción Cavar.

ANTECEDENTES



Cada jugador mantiene su carta de Antecedentes oculta, hasta que la desee revelar.

Cada carta de Antecedentes indica cuando podría ser revelada.

Revelar tu carta de Antecedentes no cuenta como realizar una Acción. El efecto indicado en cada carta de Antecedentes se aplica cuando se revela.

Un jugador puede revelar su carta de Antecedentes solamente una vez por partida.

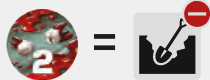
Si cuando un jugador revela su carta de Antecedentes es parte de la Banda indicada en esa carta, puede aplicar adicionalmente el segundo efecto especial de la carta.

ACCIONES DE LOCALIZACIÓN

Estas acciones solo se pueden realizar en las Localizaciones correspondientes.

CAVAR

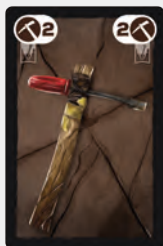
Localización : **Celdas**



No puedes realizar esta acción si has recibido 2 Palizas.

Coloca, bocarriba, una, **y solo una**, carta de Herramienta (*Cuchara, Pico o Pala*) de tu mano al lado de tu tablero de preso.

Inmediatamente, consigues los puntos de Túnel que se muestran en la carta.



ROBAR UNE CUCHARA

Localización : **Comedor**



Toma una carta de  Cuchara del tablero.

Esta acción no es posible si el mazo de Cucharas está vacío.

CURARSE

Localización : **Enfermería**



Elimina **1 Paliza** que hayas recibido.

VENDER

Localización : **Patio**



Descarta tantas carta de tu mano como quieras.

Recibe tantas fichas de **cigarrillos** como sume el valor de las cartas descartadas. Es decir, la cantidad de cigarrillos visible en todas esas cartas.

COMPRAR


Localización : **Patio**



Realiza una compra única:

Descarta **2 fichas de Cigarrillo** para recibir 1 carta de  **Cuchillo** del tablero.

O descarta **5 fichas de Cigarrillo** para recibir 2 cartas de  **Cuchillo** del tablero.

O descarta **6 fichas de Cigarrillo** para recibir 1 carta de  **Pico** del tablero.

O descarta **8 fichas de Cigarrillo** para recibir 1 carta de  **Pala** del tablero.

Si alguno de los mazos de Cuchillo, Pico o Pala está vacío, no será posible comprar ese objeto hasta que el mazo se reponga.



MICHELLE Y MICHEL

Michel y Michelle forman una expansión opcional, particularmente adecuada para partidas de dos jugadores porque multiplica las interacciones y los riesgos de extorsión.

Con más jugadores, ¡la cárcel se vuelve más peligrosa que nunca!

Aunque hay dos Michel(le), solo puede estar uno en la cárcel. Este preso no está controlado por ningún jugador en particular.

Si los jugadores aceptan jugar a Michelle o Michel, el peón correspondiente se coloca en las Duchas durante la preparación de la partida.

Las cartas de Michel(le) se barajan y se colocan en un mazo, boca abajo, al lado del tablero, cerca de las Duchas.

Las cartas de Michel(le) descartadas se colocan boca arriba, al lado del mazo.

Cuando el mazo de cartas de Michel(le) está vacío, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo boca abajo.

MOVIMIENTO

Al final de su turno, además de sus acciones normales, cada jugador tiene la oportunidad de mover a Michel(le) lanzando el dado.

Este movimiento se realiza como un movimiento simple y es el jugador que ha lanzado el dado quien elige la Localización a la que se mueve entre las 2 disponibles.



EXTORSIÓN

En el momento en que Michel(le) termina un movimiento, extorsiona automáticamente a los jugadores que están en su misma Localización.

Si hay varios jugadores en la Localización, Michel(le) extorsiona a cada jugador de uno en uno, en sentido horario, a partir del jugador que le hizo moverse.

Del mismo modo, si un jugador finaliza un movimiento en la misma Localización que Michel(le), es extorsionado automáticamente.

Cuando Michel(le) extorsiona a un jugador, este roba una carta de Michel(le) y la revela.

- **Si la carta no muestra ningún Cuchillo**, el jugador logra evitar el enfrentamiento y la extorsión termina en ese momento.

- **Si hay un Cuchillo en la carta**, el jugador puede cooperar descartando de su mano una de las Herramientas mostradas en la carta de Michel(le) (si tiene alguna). Si no tiene ninguna de las Herramientas solicitadas o si no desea descartarse de ellas, comienza una pelea.

El jugador debe jugar una carta de Arma de su mano. Luego roba y revela una nueva carta de Michel(le).

Si la carta robada no tiene un Cuchillo, la pelea se detiene y el jugador sale victorioso. Si no, debe jugar otra carta de Arma, de nuevo, y robar una nueva carta de Michel(le), y así sucesivamente.

Si en algún momento el jugador **no puede** o no quiere jugar una carta de Arma, **pierde** la pelea y recibe una **Paliza**.

Además, **debe** descartar una de las Herramientas en la primera carta de Michel(le), si tiene alguna. Si no tiene, descarta una carta de su mano al azar.

Si el jugador gana, **roba una carta de Búsqueda**.

Todas las cartas de Michel(le) reveladas durante la extorsión se descartan.

MODO POR EQUIPOS

El modo por equipos solo se puede jugar con un número par de jugadores.

Los jugadores se dividen en partes iguales entre el Equipo A y el Equipo B.

Se utilizará el reverso del tablero en el que podemos ver dos Bloques separados de Celdas A y B. Cada bloque constituye una Localización independiente, pero en ambas se siguen aplicando las reglas de las Celdas en cualquier situación.

Se aplican las reglas habituales, con las siguientes excepciones:

OBJETIVO DEL JUEGO :

Los puntos de Túnel se cuentan y la victoria se determina por equipo y no por jugador.

Número de jugadores	4	6
Puntos de Túnel necesarios para ganar	16 pts	20 pts

MOVIMIENTO SIMPLE :

Los resultados de 1, 2 y 3 en los dados permiten ir tanto al Bloque A como al Bloque B.

EXTORSIÓN :

Durante una pelea, cualquier jugador puede ayudar a su compañero de equipo (atacante o defensor) que esté en su misma Localización, jugando una carta de Arma en lugar de él.

Sin embargo, al final de la pelea, todos los jugadores que ayudaron al perdedor también reciben una Paliza. El ganador que inició o sufrió la extorsión puede tomar una carta al azar de la mano de cada uno de los perdedores.

FABRICAR :

Los jugadores pueden fabricar en el Bloque del equipo contrario pero no en el suyo.

CAVAR :

Los jugadores solo pueden cavar en el Bloque de su equipo, no en el del equipo contrario.

INTERCAMBIAR : NUEVA ACCIÓN BÁSICA

El jugador puede dar cualquier cantidad de cartas de su mano a un compañero de equipo en su misma Localización y recibir cualquier número de cartas de ese compañero.

El jugador también puede intercambiar con ese compañero cualquier cantidad de fichas de Cigarrillo.

BANDAS :

Al realizar un movimiento simple, en lugar de tirar el dado, un jugador puede moverse a una Localización ocupada por un compañero de equipo que pertenezca a la misma Banda que él.





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!