

2-6 45min 16+

ILLUSTRATIONS  
Mihajlo Dimitrievski  
GAME DESIGN  
David Simide

# DIG YOUR WAY OUT

**BORDERLINE**  
EDITIONS





# Elementy gry

12 kart graczy z podstawkami



1 dwustronna plansza gry



6 dwustronnych plansz więźniów



77 Karty Przeszukiwanie

5 Pojemnik



6 Szpic

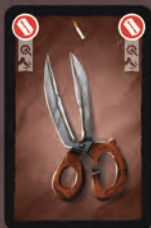


14 Ogniw



30 Karty Broń

10 Ostrze



20 Nóż



18 Karty Tio



55 żetonów Szługów

5 x 5 Szługów



50 x 1 Cigarette

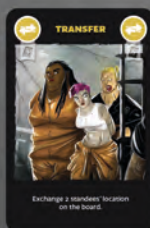
18 Akcesorium



6 Rzadki przedmiot



18 Akcja



33 Karty Narzędzie

11 Łopata



11 Kilof



11 Łyżka



6 żetonów Łomotu



1 kostka



4 Bikers



4 Bratva



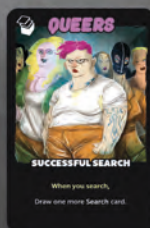
4 Cartel



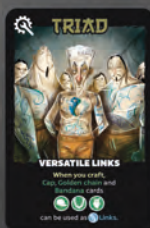
4 Crew



4 Queers



4 Triad



24 Karty Gang

8 Karty MICHEL(LE)

2 żetonów MICHEL(LE)





# Początkowe ustawienie

- 1 Połóż na wyznaczonych miejscach na planszy cztery odkryte stosy kart Łyżka, Nóż, Kilof i Łopata.

*Każda odrzucona karta Łyżki, Noża, Kilofu i Łopaty wraca na wierzch swojego stosu na planszy.*

- 2 Potasuj karty każdego Gangu osobno i połóż je na stosach w wyznaczonych im miejscach na planszy.

*Każda odrzucona karta Gangu wraca na spód odpowiedniego stosu na planszy.*

- 3 Potasuj wszystkie karty Przeszukiwania (Search) i połóż je zakryte na stosie w wyznaczonym miejscu na planszy.

Obok stosu kart Przeszukiwania znajduje się miejsce, gdzie odkładane są wszystkie odrzucone karty Przeszukiwania. Karty są odkładane odkryte.

*Kiedy stos kart Przeszukiwania się wyczerpie, potasuj karty odrzucone i ustaw je jako nowy stos Przeszukiwania.*

- 4 Połóż żetony Szlugów i Łomotu obok planszy, w zasięgu wszystkich graczy.

- 5 Każdy z graczy wybiera swoją kartę postaci. Następnie kładzie onm przed sobą planszę więźnia odpowiadającej wybranej postaci, a kartę postaci na podstawce, na Bloku więziennym (Cell block).

- 6 Każdy z graczy ciągnie kartę Tła (Background) i trzyma ją zakrytą przed innymi graczami. Każdy może w każdym momencie patrzeć na swoje karty Tła.

- 7 Każdy z graczy ciągnie 3 karty Przeszukiwania w celu zbudowania początkowej ręki.



## Cel gry

W momencie, w którym jeden z graczy zdobędzie odpowiednią liczbę punktów Tunelu, odnosi zwycięstwo, a gra się kończy.

*Ten gracz jest jedynym, któremu udało się uciec przed wszczęciem alarmu.*

*Inni więźniowie nie mają tyle szczęścia. Strażnicy przeszukują wszystkie cele i odnajdują nieukończone tunele. Każdy z nich to bilet w jedną stronę do więzienia o zaostrożnym rygorze.*

## Opis rozgrywki

Grę rozpoczyna osoba z największą bliźną.

Rozgrywając od pierwszego gracza, pozostali rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara do momentu, w którym jeden z nich nie wygra.

Podczas swojej tury możesz wykonać maksimum 2 akcje.

**Istnieją dwa rodzaje akcji:**

akcje podstawowe, które można wykonać na różnych obszarach,

oraz akcje obszarów, które można wykonać tylko, jeśli się jest na odpowiednim obszarze.

*Poza 2 akcjami na turę możesz odkryć swoją kartę T1a i, później w grze, użyć umiejętności, którą da ci Gang, do którego dołączysz.*

Liczba graczy	<b>2-3</b>	<b>4</b>	<b>5-6</b>
Liczba punktów Tunelu wymagana do zwycięstwa	<b>12 pts</b>	<b>10 pts</b>	<b>8 pts</b>





# Podstawowe akcje

## Przeszukiwanie



**Tę akcję możesz wykonać tylko raz na turę.**

Pociągnij karty Przeszukiwania w liczbie zależnej od obszaru, na którym jesteś.



*Kiedy stos kart Przeszukiwania się wyczerpie, potasuj karty odrzucone by stworzyć nowy stos Przeszukiwania.*

**Przykład:** gracz w Bloku więziennym ciągnie 1 kartę Przeszukiwania. Jeśli znajdzie się na Stołówce, ciągnie on 2 karty.

**Pod koniec tury żaden z graczy nie może mieć na ręce więcej niż 10 kart.**

Jeśli pod koniec twojej tury masz na ręce więcej niż 10 kart, musisz natychmiast odrzucić nadwyżkę.

## Ruch



W więzieniu możesz przemieszczać się na dwa sposoby: **zwyczajnie** albo **ostrożnie**.

### Zwyczajny ruch:



**rzuć kostką, by określić obszar, na który możesz się udać.**

Każdy wynik pozwala ci na przejście na dwa różne obszary oznaczone na planszy.

Wybierz jedno z nich i przesuń na nie swoją podstawkę z postacią.

Jeśli twoja postać znajduje się już na jednym z nich, nie możesz na nim zostać i musisz przemieścić się na to drugie,

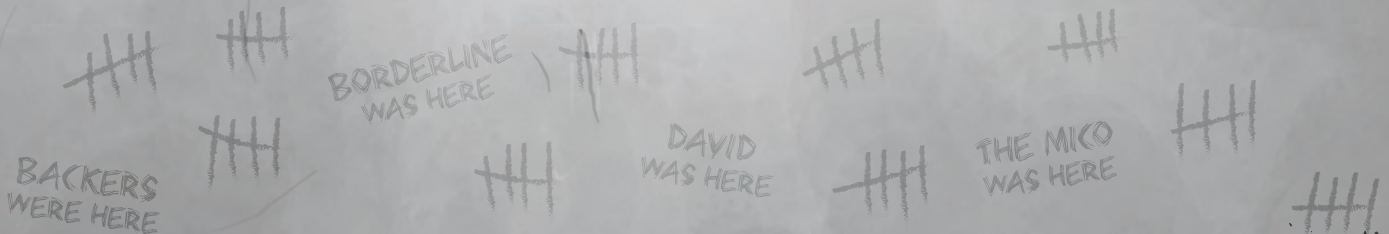
### Przykład:

jeśli gracz wyrzuci 1, może wybrać czy uda się na Blok więzienny, czy na Stołówkę.

Jeśli jest on już na Bloku więziennym, musi przejść na Stołówkę.

### Ostrożny ruch:

**zamiast rzucać kostką możesz zużyć obie akcje w tej turze, by przemieścić się na dowolnie wybrany przez siebie obszar.**



## Dołączenie do Gangu



Ze wszystkich dostępnych na planszy, wybierz Gang, do którego chcesz dołączyć.

By to zrobić, będziesz potrzebować pewną liczbę różnych kart **Akcesoriów** powiązanych z tym Gangiem.

Nie możesz użyć powtarzających się kart tego samego Akcesorium, żeby dołączyć do Gangu.

Odrzuć wymagane karty Akcesoriów, a następnie pociągnij kartę z wierzchu talii Gangu, do którego dołączasz.

Połóż tę kartę, odkrytą, koło swojej planszy więźnia.

*O ile nie zostało to wyraźnie sprecyzowane, umiejętności kart Gangów nie są akcjami i nie ma limitu liczby ich wykorzystania.*

Moment, w którym można aktywować tę umiejętność jest określony na każdej karcie Gangu.

**W każdym momencie gry możesz mieć tylko 1 kartę Gangu.**

Jeśli dołączasz do Gangu (ponownie do tego samego, lub nowego), podczas gdy masz już kartę Gangu, stara karta jest odrzucana.

*Umieść odrzuconą kartę Gangu pod spodem talii, z której została ona dobrana.*

Gangu	Akcesoriów	Liczba
<b>CREW</b>		<b>2#</b>
<b>Cartel</b>		<b>2#</b>
<b>BIKERS</b>		<b>2#</b>
<b>БЯДТВД</b>		<b>2#</b>
<b>TRIAD</b>	<b>wszystko</b>	<b>3#</b>
<b>QUEERS</b>	<b>wszystko</b>	<b>3#</b>

## Zagraj kartę Akcji



Pokaż kartę **Akcji** ze swojej ręki.

Rozpatrz jej efekty, a następnie ją odrzuć.



# Wymuszenie



Tę akcję możesz wykonać tylko raz na turę.

By dokonać wymuszenia, musisz mieć na ręce conajmniej 1 kartę Broni. Wybierz gracza, którego postać znajduje się na tym samym obszarze co twoja.

## Zastraszenie

Ogłoś jakie Narzędzie chcesz wymusić od celu (Łyżkę, Kilof lub Łopatę) i połóż przed nim swoją kartę Broni.

- Jeśli cel wymuszenia ma to Narzędzie na ręce, może dobrowolnie oddać ci je. W takim przypadku nie odbywa się walka i wymuszenie kończy się.
- Jeśli cel nie posiada tego narzędzia lub nie chce go oddać, rozpoczyna się walka. **Stajesz się atakującym, a twój cel broni się.**

## Walka

Na przemian, obaj gracze zagrywają z rąk karty Broni, zaczynając od broniącego się.

Jeśli któryś z graczy nie może, lub nie chce zagrać karty Broni, przegrywa walkę i dostaje Łomot.

Zwycięzca zabiera z ręki pokonanego 1 kartę. Jeśli broniący się miał na ręce żadaną przez atakującego kartę Narzędzia, oddaje ją. W przeciwnym razie, atakujący wybiera 1 losową kartę.

**Wszystkie Bronie zagrane podczas Wymuszenia są odrzucane.**

Noże odładane są na odpowiedniej talii na planszy, podczas gdy pozostałe karty Broni odrzuca się na talię odrzuconych kart Przeszukiwania.

## Przykład :

Gracz A chce wymusić coś od gracza B. Zagrywa on kartę Broni z ręki przed graczem B i stanowczym głosem żąda :

**"Wyskakuj z kilofa!"**

Gracz B posiada Kilof na ręce i może dobrowolnie go oddać.

W tym przypadku oddałby go graczowi A i Wymuszenie zakończyłoby się.

Zamiast tego decyduje się go nie oddawać. Rozpoczyna się walka.

Gracz B, broniąc się, musi zagrać kartę Broni, co niezwłocznie czyni.

Gracz A zagrywa wtedy z ręki nową kartę Broni. Gracz B odpowiada kolejną, nową kartą Broni.

Graczowi A została 1 karta Broni na ręce, którą zagrywa bez wahania.

Gracz B nie posiada już kart Broni i przegrywa.

Jeśli rzeczywiście posiada on żadaną przez atakującego kartę, gracz B musi oddać Kilof graczowi A i otrzymać Łomot.

Jeśli nie posiada on tej karty, lub jeśli to atakujący przegrał walkę, zwycięzca zabiera 1 losową kartę z talii przeciwnika.

## Karty Broni :

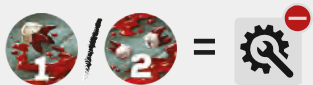




# Majstrowanie



**Nie można wykonać tej akcji na Bloku więziennym lub pod Przynicem.**



**Nie można wykonać tej akcji jeśli otrzymałeś Łomot 1 lub 2 razy.**

Wykonaj tylko 1 akcję Majstrowania.

Odrzuć wymagane karty z ręki, po czym dobierz zmajstrowaną kartę lub karty z odpowiedniej talii na planszy.

Jeśli talie Noża, Kilofa lub Łopaty są puste, te przedmioty nie mogą być zmajstrowane, dopóki nie pojawią się na planszy ich karty.

## Tła

Każdy z graczy trzyma swoją kartę Tła zakrytą przed innymi, aż do momentu jej odkrycia.



Każda karta Tła dokładnie opisuje moment, w którym może być odkryta.

Odkrycie karty Tła nie liczy się jako akcja. Efekty opisane na karcie Tła wchodzią w życie wraz z jej odkryciem.

**Gracz może odkryć swoją kartę Tła tylko raz w ciągu gry.**

Jeśli gracz dołączył do Gangu opisanego na karcie Tła, po jej odkryciu obowiązuje też drugi, specjalny efekt.

## Wymagane karty

## Zmajstrowana(e) karta(y)



## Łomot

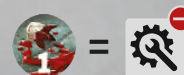
Każdy z graczy może otrzymać Łomot maksymalnie 2 razy.



Niezależnie od liczby przegranych walk, w każdym momencie gry nie można mieć więcej niż 2 żetony Łomotu.

W grze jest tyle samo żetonów Łomotu co graczy.

Jedna ze stron żetonu oznacza 1 Łomot, druga - 2.



Gracz po 1 Łomocie nie może wykonać akcji Majstrowania.



Gracz po 2 Łomotach nie może wykonać akcji Majstrowania lub Kopania.



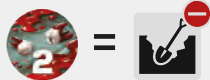
# Akcje obszarów

Każda z tych akcji może być wykonana tylko, jeśli gracz znajduje się na odpowiednim obszarze.



## Kopanie

obszarze : **Blok więzienny**



*Nie można wykonać tej akcji jeśli posiadasz dwa żetony Łomotu.*

Zagraj z ręki 1, i tylko 1 kartę Narzędzia (łyżka, Kilof lub Łopata) i połóż ją, odkrytą, koło swojej planszy więźnia.


Otrzymujesz następnie określoną na zagranej karcie liczbę punktów Tunelu.



## Kradzież łyżki

obszarze : **Stołówka**



Zabierz z planszy 1 kartę  łyżki.

*Tej akcji nie można wykonać, jeśli na planszy nie ma łyżek.*



## Kuracja

obszarze : **Ambulatorium**



Odrzuć 1 otrzymany żeton Łomotu.



## Sprzedaż

obszarze :  
**Pomieszczenie rekreacyjne**



Odrzuć z ręki dowolną liczbę kart.

W zamian dobierz liczbę żetonów Szlugów, równą wartości kart, t.j. sumie liczby symboli szlugów na wszystkich kartach.




## Kupno


obszarze :  
**Pomieszczenie rekreacyjne**




By dokonać 1 transakcji :

odrzucić 2 żetony Szlugów, by zabrać 1  **Nóż** z planszyz

Możesz również odrzucić 5 żetonów, by zabrać z planszy 2 karty  **Noża**.

Możesz też odrzucić 6 żetonów, by zabrać 1 kartę  **Kilofa**.

Możesz wreszcie odrzucić 8 żetonów Szlugów, by zabrać z planszy 1 kartę  **Łopaty**.

*Jeśli zabraknie Noży, Kilofów lub Łopat, nie będzie można ich kupić dopóki znów nie pojawią się na planszy.*



# Michelle i Michel

Michelle i Michel to opcjonalne rozszerzenie zwiększające interakcje i wymuszenia, co czyni je wartościowym dodatkiem do rozgrywek dwuosobowych.

**Im więcej współwięźniów, tym może być goręcej!**

Jest ich dwoje, ale tylko jedno z nich jest w więzieniu w każdym momencie gry.

Ten więzień nie jest pod kontrolą konkretnego gracza.

Jeśli gracze decydują się uwzględnić Michelle albo Michela w grze, umieszczają odpowiednią podstawkę z kartą pod Prysznicami podczas rozstawiania gry.

Karty Michel są tasowane i ułożone w zakrytą talię obok planszy, koło Pryszniców.

*Odrzucone karty Michel odkłada się odkryte obok talii. Kiedy stos kart Michel się wyczerpie, potasuj karty odrzucone by stworzyć nowy stos.*

## Ruch

Pod koniec swojej tury, każdy z graczy może zdecydować się na ruch postacią Michel(le) przy pomocy rzutu kostką.

Ten ruch to zwykły ruch. Po rzucie kostką gracz wybiera obszar, na który może przemieścić Michel(le), o ile są 2 możliwości.



## Wymuszenie

Za każdym razem, gdy Michel(le) zakończy ruch na obszarze, na którym znajduje się postać gracza, rozpoczyna wymuszenie.

Jeśli na obszarze znajduje się większa liczba graczy, Michel(le) dokonuje wymuszenia od każdego z graczy po kolei, zaczynając od gracza, który zainicjował ruch Michel(le), a następnie idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Podobnie, jeśli gracz zakończy swój ruch na obszarze, na którym znajduje się Michel(le), wtedy gracz staje się automatycznie celem wymuszenia.

Kiedy Michel(le) dokonuje wymuszenia, gracz ciągnie kartę Michel i pokazuje ją wszystkim.

• **Jeśli na karcie nie ma Noża**, to gracz unika konfrontacji i wymuszenie kończy się.

• **Jeśli na karcie jest Nóż**, gracz może poddać się dobrowolnie i odrzucić z ręki kartę Narzędzia, która widnieje na karcie Michel (o ile jest w stanie to zrobić).

Jeśli gracz nie posiada wskazanego narzędzia lub nie chce go oddać, rozpoczyna się walka.

Gracz musi zagrać z ręki kartę Broni, po czym ciągnie i odkrywa kolejną kartę Michel.

Jeśli na karcie nie ma Noża, to walka kończy się zwycięstwem gracza.

W przeciwnym razie gracz musi zagrać kolejną Broń, w odpowiedzi na co odkrywa kolejną kartę Michel.

Jeśli w dowolnym momencie walki gracz nie chce, lub nie może zagrać Broni, wówczas przegrywa i otrzymuje Łomot.

Dodatkowo, o ile to możliwe, muszą odrzucić 1 z Narzędzi widniejących na pierwszej karcie Michel, którą wyciągnięto w czasie tego wymuszenia. Jeśli nie posiada tego Narzędzia, odrzuca 1 losową kartę z ręki.

Jeśli gracz zwycięży, może dobrać 1 kartę Przeszukiwania.

*Wszystkie karty Michel, które wzięły udział w wymuszeniu, zostają odrzucone.*



# Tryb drużynowy

*W trybie drużynowym może wziąć udział jedynie parzysta liczba graczy.*

Muszą oni najpierw podzielić się na drużyny A i B.

W tym trybie używa się drugiej strony planszy, na której wyraźnie zaznaczono bloki A i B. Każdy z bloków traktowany jest w obliczu zasad jako osobny obszar, natomiast nadal zalicza się jako obszar Bloku więziennego podczas rozpatrywania efektów.

W tym trybie obowiązują zwykłe zasady, z paroma wyjątkami:

## Cel gry :

Punkty Tunelu i zwycięstwo liczą się dla całej drużyny, a nie dla pojedynczych graczy.

Liczba graczy	4	6
Liczba punktów Tunelu wymagana do zwycięstwa	16 pts	20 pts

## Zwykły ruch :

Wyniki 1, 2 lub 3 podczas rzutu kostką pozwalają graczom udać się do bloku A lub B.

## Wymuszenie :

podczas walki, każdy gracz znajdujący się na tym samym obszarze co biorący udział w wymuszeniu kolega z drużyny (atakujący lub broniący się), może pomóc mu wykładając swoje Bronie zamiast jego. W przypadku przegranej, wszyscy gracze, którzy pomogli przegranemu muszą też otrzymać Łomot, a zwycięski gracz, który rozpoczął wymuszenie może zabrać losową kartę z ręki każdego z przegranych.

## Majstrowanie :

Gracze mogą majstrować przedmioty w Bloku drużyny przeciwnej, w swoim zaś nie.

## Kopanie :

Gracze mogą kopać jedynie w Bloku własnej drużyny, ale nie w przeciwnej.

## Wymiana :

### *nowa podstawowa akcja*

Każdy z graczy może przekazać dowolną liczbę kart innemu graczowi z tej samej drużyny, znajdującemu się na tym samym obszarze. W odpowiedzi otrzymuje od niego również dowolną ilość kart.

Gracze mogą w ten sam sposób przekazywać sobie żetony Szługów.

## Gangi :

Podczas zwykłego ruchu, zamiast ruć kostką gracz może przenieść się na ten sam obszar, na którym znajduje się kolega z drużyny, o ile należy do tego samego Gangu.





**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!