

RÈGLES DE JEU
RULEBOOK
SPELREGELS
SPIELREGEL



GAME DESIGN
David Simide

ILLUSTRATIONS
Mihajlo Dimitrievski

BORDERLINE
EDITIONS



1 DIREKTORIN- AUFSTELLER



66 MARKER

10
Korruptions-Marker



10
Verbands-Marker



10
Spitzelplättchen



6
Trauma-Marker



10
Mucki-Marker



10
Planungs-Marker



10
Fertigkeitsplättchen



7 NEUE ORTE



MODULARE ORTE

Jeder Ort wird auf dem Spielplan ausgelegt, um einen anderen Ort zu ersetzen, und führt neue Regeln ein.

Vor jedem Spiel können die Spieler gemeinsam entscheiden, ob sie mit allen oder nur mit einem Teil dieser neuen Orte spielen wollen.

Zu Beginn des Spiels werden für jeden neuen Ort alle zugehörigen Plättchen auf dem entsprechenden Feld gestapelt (im Fall der Trauma-Marker gemischt und verdeckt).

Abgelegte Plättchen werden immer auf ihren Stapel zurückgelegt.

Die Menge an Plättchen, die ein Spieler ansammeln kann, ist nur begrenzt durch die Anzahl, die es auf dem Spielplan gibt. Sind dort keine Plättchen mehr verfügbar, können auch keine weiteren aufgenommen werden.

Alle Regeln (einschließlich Aktions-, Hintergrund- und Gangkarten), die sich auf einen bestimmten Ort beziehen, beziehen sich auf den Ersatzort, wenn einer verwendet wird.

Beispiel: Wenn der Ort Einzelzelle durch die Psychiatrie ersetzt wurde, schickt die Aktionskarte "Einzelhaft" den Spieler nun in die Psychiatrie.



BIBLIOTHEK

Ersetzt die  DUSCHEN

In der Bibliothek können die Spieler die Aktionen **Rehabilitieren** und **Studieren** ausführen. Hinweis: Im Gegensatz zu den Duschen ist die Aktion **Herstellen** in der Bibliothek erlaubt.



Rehabilitieren



Nur in der Bibliothek.

Wirf deine Hintergrundkarte ab und ziehe eine neue Hintergrundkarte.

Wenn Du Deinen Hintergrund bereits benutzt hast, ziehe einfach einen neuen Hintergrund.



Studieren



Nur in der Bibliothek.

Nimm ein Spitzelplättchen.

Während Deines Zuges darfst Du an einem beliebigen Ort ein Spitzelplättchen ablegen, um Dir die Handkarten eines Mitspielers anzusehen, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

Dies zählt nicht als Aktion.



WERKSTATT

Ersetzt die  CAFETERIA

In der Werkstatt wird die Aktion **Einen Löffel klauen** durch die Aktionen **Werkzeug verbessern** und **Fertigkeit entwickeln** ersetzt. Wenn die Cafeteria durch die Werkstatt ersetzt wird, werden die Löffelkarten nicht auf dem Spielplan platziert (die Schlüsselkarte der Cafeteria ergibt aber immer noch eine Löffelkarte).



Werkzeug verbessern

Nur in der Werkstatt.

Du kannst entweder eine Spitzhackenkarte ablegen, um eine Schaufelkarte zu ziehen, oder eine Schaufelkarte ablegen, um zwei Spitzhackenkarten zu ziehen.



Fertigkeit entwickeln



Nur in der Werkstatt.

Nimm ein Fertigkeitenplättchen.

Wenn du das nächste Mal die Aktion **Graben** ausführst, wirf den Würfel.

Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr legst Du das Fertigkeitenplättchen auf die Werkzeugkarte, die Du gerade gespielt hast.

Du erhältst dafür 1 zusätzlichen Tunnelpunkt.

Bei einem Ergebnis von 3 oder weniger wird das Plättchen ohne Wirkung abgeworfen.





GLÜCKSSPIELZELLEN Ersetzt den **ZELLENBLOCK**

In den Glücksspielzellen können die Spieler neben der Aktion **Graben** auch die Aktionen **Wetten** und **Planen** durchführen.



Wetten



Nur in den Glücksspielzellen.

Setze 1, 2 oder 3 Zigaretten-Marker, nenne eine Zahl zwischen 2 und 6 und wirf dann den Würfel.

Ist das Ergebnis größer oder gleich der genannten Zahl, erhältst Du Deinen Einsatz, multipliziert mit der genannten Zahl, zurück.

Andernfalls verlierst Du Deinen Einsatz.



Planen



Nur in den Glücksspielzellen.

Nimm einen Planungs-Marker.

Wenn du eine vorsichtige Bewegung ausführst, darfst Du einen Planungs-Marker ablegen.

In diesem Fall kostet dich diese vorsichtige Bewegung nur eine Aktion statt zwei.



TURNHALLE Ersetzt den **AUFENTHALTSRAUM**

In der Turnhalle können die Spieler neben den Aktionen **Kaufen** und **Verkaufen** auch die Aktionen **Eine Schlägerei anzetteln** und **Pumpen** ausführen.



Eine Schlägerei anzetteln

Nur in der Turnhalle.

Du musst eine Waffenkarte abwerfen.

In Spielerreihenfolge müssen alle anderen Spieler in der Turnhalle sofort entscheiden, ob sie ebenfalls eine Waffenkarte abwerfen oder 1 Tracht Prügel erhalten wollen.

Danach müssen alle Spieler, die eine Waffenkarte abgeworfen haben, um Prügel zu vermeiden, in Spielerreihenfolge würfeln - mit Ausnahme des Spielers, der die Aktion **Eine Schlägerei anzetteln** ausgelöst hat.

Bei einem Ergebnis von 2 oder weniger wird der Spieler sofort in die Einzelzelle versetzt.



Pumpen



Nur in der Turnhalle.

Nimm einen Mucki-Marker.

Wenn du in einem Kampf eine Waffenkarte ausspielen musst, kannst du stattdessen einen Mucki-Marker ablegen und dann würfeln.

Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr musst Du die Waffenkarte nicht spielen.

Bei einem Ergebnis von 6 darfst Du obendrein den Mucki-Marker zurücknehmen.

Bei einer 3 oder weniger wird der Marker wirkungslos abgelegt und Du musst ganz normal eine Waffenkarte ausspielen.



WÄSCHEREI

Ersetzt die  KRANKENSTATION

In der Wäscherei können die Spieler neben der Aktion Heilen auch die Aktionen Outfit ändern und verband klauen ausführen.



Outfit ändern

Nur in der Wäscherei.

Führe die Aktion **Einer Gang beitreten** aus.

Für diese Aktion brauchst du ein Accessoire weniger, um einer Gang deiner Wahl beizutreten.



Verband klauen

Nur in der Wäscherei.

Nimm ein Verbandsplättchen.

Wenn Du die Aktion **Herstellen** ausführst, darfst Du ein Verbandsplättchen anstelle einer Verbindungskarte ablegen.

Alternativ kannst Du ein Verbandsplättchen ablegen, um die Aktion **Heilen** auszuführen, und zwar an einem beliebigen Ort, als wärst Du in der Krankenstation.



PSYCHIATRIE

Ersetzt die  EINZELZELLE

In der Psychiatrie können die Spieler die Aktionen **Durchsuchen**, **Erpressung** und **Herstellen** nicht ausführen.

Hinweis: Im Gegensatz zur Einzelzelle können die Spieler hier immer noch beide ihrer Aktionen ausführen.



Sobald sich ein Spieler in der Psychiatrie befindet, nimmt er sofort den obersten Trauma-Marker vom Stapel und deckt ihn auf.

Ein Spieler kann immer nur einen Trauma-Marker haben; wenn er bereits einen hat, zieht er einen neuen und wirft den vorherigen ab.

Wenn ein Spieler die Möglichkeit hat, Prügel zu entfernen, kann er stattdessen seinen Trauma-Marker ablegen.

Abgelegte Trauma-Marker werden verdeckt zurück unter den Stapel gelegt.

Jeder Trauma-Marker erlegt dem Spieler eine Einschränkung auf, bis der Marker abgelegt wird:



Wenn Du die Aktion **Durchsuchen** ausführst, ziehst Du eine Karte weniger, bis zu einem Minimum von 0.

Du kannst die Aktion **Erpressung** nicht mehr ausführen.



Deine maximale Anzahl an Handkarten beträgt 5.

Du kannst die Aktion **Kaufen** nicht mehr ausführen.



Du kannst die Aktion **Einer Gang beitreten** nicht mehr ausführen. Wenn Du eine Gangkarte hast, wird diese abgelegt.

Du kannst die Aktion **Eine Aktionskarte ausspielen** nicht mehr ausführen.



DIE GEFÄNGNISDIREKTORIN

Wenn sich die Spieler vor Beginn des Spiels darauf einigen, mit der Gefängnisdirektorin zu spielen, wird ein neuer Ort neben dem Zellenblock an das Spielfeld angelegt: das Büro der Direktorin. Zu Beginn des Spiels wird der Aufsteller der Direktorin in den Zellenblock gestellt. Die Korruptions-Marker werden auf dem entsprechenden Feld im Büro der Direktorin gestapelt. Abgelegte Marker werden wieder auf den Stapel zurückgelegt.

REPRESSALIEN

Die Direktorin greift ein, wenn ein Spieler am selben Ort wie sie gerade eine der folgenden illegalen Aktionen durchgeführt hat:



Erpressung



Herstellen



Graben



Kaufen



Verkaufen



Einen Löffel klauen



Wetten



Werkzeug verbessern



Verband klauen



Eine Schlägerei anzetteln

Nachdem ein Spieler eine dieser Aktionen am selben Ort wie die Direktorin ausgeführt hat, wird er direkt in die Einzelzelle versetzt und sein Zug endet.

Es obliegt den anderen Spielern, die Direktorin einschreiten zu lassen, wenn eine illegale Aktion ausgeführt wird. Wenn niemand die illegale Aktion beanstandet, kommt der Spieler ohne Repressalien davon!

Ein Spieler, der seinen Zug in der Einzelzelle beginnt, kann nur eine Aktion ausführen und darf die Aktionen Durchsuchen, Erpressung und Herstellen nicht ausführen.

Hinweis: Die Direktorin betreibt keine Prävention, sondern greift erst ein, nachdem die illegale Aktion ausgeführt wurde. Der Spieler behält also den Vorteil der Aktion, die er gerade ausgeführt hat.

Ein Spieler kann zum Beispiel die Aktion Graben ausführen und das Spiel gewinnen, wenn er dadurch alle notwendigen Tunnelpunkte erhält.

BEWEGUNG

Die Direktorin bewegt sich nicht von selbst. Den Spielern steht eine neue Standard-Aktion zur Verfügung, um sie zu bewegen:

DIE DIREKTORIN ANLOCKEN NEUE STANDARD-AKTION

Bewege den Aufsteller der Direktorin zu dem Ort, an dem du dich gerade befindest.



MICHEL UND MICHELLE

Auch Michel und Michelle halten sich zurück, wenn die Direktorin in der Nähe ist.

Michel und Michelle erpressen keine Spieler, die sich am selben Ort wie die Direktorin befinden. Ihre Erpressungs-Phase wird einfach nicht abgehandelt, wenn sie sich am selben Ort wie die Direktorin befinden.



Wenn ein Spieler die Aktion **Bewegen** ausführt und das Ergebnis dem Ort entspricht, an dem er sich bereits befindet, kann er seine Spielfigur stattdessen in das Büro der Direktorin versetzen.



DAS BÜRO DER DIREKTORIN

Neuer Ort

Spieler im Büro der Direktorin haben Zugriff auf die Aktion **Bestechen**, können aber nicht die Aktionen **Erpressung**, **Herstellen** und **Einer Gang beitreten** ausführen.



Bestechen



Nur im Büro der Direktorin.

Du musst 2 Zigaretten-Marker besitzen und ablegen, um diese Aktion auszuführen.

Nimm Dir einen Korruptions-Marker.

Während des Zuges eines beliebigen Spielers (einschließlich Deines eigenen) kannst Du, ohne dass dies als eine Deiner Aktionen zählt, bei einer der nachfolgend beschriebenen Gelegenheiten einen Korruptions-Marker ablegen und den entsprechenden Effekt auslösen.

Freipass: Wenn du am selben Ort wie die Direktorin eine illegale Aktion ausführst, erleidest du nicht die Repressalien der Direktorin.

Bestrafung: Wenn ein Spieler eine beliebige Aktion am selben Ort wie die Direktorin beendet, wähle: Entweder erhält er eine Tracht Prügel oder er muss zufällig die Hälfte seiner Karten abwerfen (aufgerundet) oder er verliert alle seine Zigaretten.

Bewegung: Wenn ein Spieler (einschließlich Dir selbst) die Aktion **Bewegen** ausführt, versetze die Direktorin nach Abschluss der Aktion an einen Ort Deiner Wahl.

Dabei kann immer nur ein Spieler den Effekt einer Aktion auslösen. Der aktive Spieler hat dabei Vorrang, danach die anderen Spieler in Spielerreihenfolge.



TEAM-MODUS

Die Glücksspielzellen können nicht verwendet werden. Wenn die Direktorin verwendet wird, wird ihre Figur in die Duschen gestellt und ihr Büro neben den Duschen (anstatt neben dem Zellenblock) angelegt.



Dig In est une extension pour **Dig Your Way Out**. Le jeu de base est nécessaire pour utiliser Dig In. Cette extension comprend plusieurs jetons, 6 nouveaux Lieux modulables, la Directrice et le Bureau de la Directrice.



Dig In is an expansion for **Dig Your Way Out**. The latter is necessary in order to use Dig In. This expansion includes several tokens, 6 new modular Places, the Warden and the Warden's Office.



Graaf je Vrij: Tunnelvisie is een uitbreiding voor **Graaf je Vrij**. Het basisspel is nodig om Graaf je Vrij: Tunnelvisie te kunnen spelen. Deze uitbreiding bevat verschillende fiches, 6 nieuwe locaties, een gevangenisdirecteur en het kantoor van de gevangenisdirecteur.



Radau im Bau ist eine Erweiterung für **Grab' Dich Frei**. Letzteres ist erforderlich, um Radau im Bau zu verwenden. Diese Erweiterung enthält mehrere Plättchen, 6 neue modulare Orte, die Gefängnisdirektorin und das Büro der Gefängnisdirektorin.

