

**RÈGLES DE JEU**  
**RULEBOOK**  
**SPELREGELS**  
**SPIELREGEL**



**GAME DESIGN**  
**David Simide**

**ILLUSTRATIONS**  
**Mihajlo Dimitrievski**

**BORDERLINE**  
EDITIONS



**1 PION  
DIRECTRICE**



**66 JETONS**

10 Jetons  
CORRUPTION



10 Jetons  
BANDAGE

## CONTENU

10 Jetons  
ESPIONNAGE



6 Jetons  
TRAUMA

10 Jetons  
MUSCULATION



10 Jetons  
PLANIFICATION

10 Jetons  
COMPÉTENCE



**7 NOUVEAUX LIEUX**



## LIEUX MODULABLES

Chaque Lieu modulable vient se placer sur le plateau pour **remplacer un autre** Lieu et introduit de nouvelles règles.

À chaque partie, les joueurs peuvent décider ensemble de jouer avec tout ou partie de ces nouveaux Lieux.

En début de partie, sur chaque nouveau Lieu, tous les jetons spécifiques à ce Lieu sont placés pour former une pile sur l'emplacement correspondant (mêlés et face cachée pour les jetons Trauma).

Les jetons défaussés sont toujours retournés dans leur pile.

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons qu'un joueur peut accumuler. Mais il n'est plus possible de prendre un type de jeton s'il n'y en a plus sur le plateau.

Toutes les règles et cartes Action, Passif ou Gang faisant référence à un Lieu spécifique font référence au Lieu de remplacement si celui est utilisé.

*Exemple : Si le Lieu **Isolement** a été remplacé par l'**Aile psychiatrique**, la carte Action **Isolement** envoie à présent un joueur à l'**Aile psychiatrique**.*



## BIBLIOTHÈQUE

Remplace les DOUCHES

À la Bibliothèque, les joueurs peuvent effectuer les actions **Se réhabiliter** et **Étudier**. Notez que l'action **Fabriquer** est autorisée à la Bibliothèque, contrairement aux Douches.



### Se réhabiliter



*Bibliothèque uniquement.*

Défaussez votre **carte Passif** et piochez une nouvelle **carte Passif**.

*Si vous avez déjà utilisé votre Passif, piochez juste un nouveau Passif.*



### Étudier



*Bibliothèque uniquement.*

Prenez un **jeton Espionnage**.

Lors de votre tour, sur n'importe quel **Lieu**, vous pouvez défausser un **jeton Espionnage** pour regarder la main d'un autre joueur n'importe où, sans la révéler aux autres joueurs.

*Ceci ne compte pas comme une action.*



## ATELIER

Remplace le RÉFECTOIRE

À l'Atelier, l'action **Voler une cuillère** est remplacée par les actions **Développer ses compétences** et **Améliorer un outil**. Les **cartes Cuillère** ne sont pas placées sur le plateau lorsque l'Atelier remplace le Réfectoire (la **carte Clef du Réfectoire** rapporte tout de même une **carte Cuillère**).



### Améliorer un outil

*Atelier uniquement.*

Vous pouvez soit défausser une **carte Pioche** pour piocher une **carte Pelle**, soit défausser une **carte Pelle** pour piocher **deux cartes Pioche**.



### Développer ses compétences



*Atelier uniquement.*

Prenez un **jeton Compétence**.

La prochaine fois que vous effectuez l'action **Creuser**, lancez le dé.

**Sur un résultat de 4 ou plus**, placez un de vos **jetons Compétence** sur la **carte Outil** que vous venez de jouer.

Il vous rapporte **1 Point de tunnel supplémentaire**.

**Sur un résultat de 3 ou moins**, le **jeton** est défaussé sans effet.





## CELLULES DE JEU

Remplace les  CELLULES

Aux Cellules de jeu, en plus de l'action Creuser, les joueurs peuvent effectuer les actions Parier et Planifier.



### Parier



*Cellules de jeu uniquement.*

Misez 1, 2 ou 3 jetons Cigarettes, annoncez un chiffre entre 2 et 6, puis lancez le dé.

Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre annoncé, vous récupérez votre mise, multipliée par le chiffre annoncé. Sinon, vous perdez votre mise.



### Planifier



*Cellules de jeu uniquement.*

Prenez un jeton Planification.

Lorsque vous faites un **Déplacement prudent**, vous pouvez défausser un jeton Planification.

Dans ce cas, ce **Déplacement prudent** ne vous coûte qu'une action au lieu de deux.



## GYMNASE

Remplace la  PROMENADE

Au Gymnase, en plus des actions Acheter et Vendre, les joueurs peuvent effectuer les actions Déclencher une bagarre et Se muscler.



### Déclencher une bagarre

*Gymnase uniquement.*

Vous devez défausser une **carte Arme**.

Dans l'ordre du tour, tous les autres joueurs au **Gymnase** doivent immédiatement choisir entre **défausser une carte Arme** également ou **recevoir une Raclée**.

Ensuite, dans l'ordre du tour, et à l'**exception du joueur qui a déclenché la bagarre**, tous les joueurs qui ont défaussé une carte Arme pour éviter la Raclée doivent lancer le dé.

**Sur un résultat de 2 ou moins**, le joueur est immédiatement envoyé à l'**Isolement**.



### Se muscler



*Gymnase uniquement.*

Prenez un jeton **Musculation**.

Lors d'un combat, lorsque c'est à vous de jouer une **carte Arme**, vous pouvez défausser un jeton **Musculation** puis lancer le dé.

**Sur un résultat de 4 ou plus**, vous êtes dispensé de jouer cette **carte Arme**.

**Sur un résultat de 6**, vous pouvez de plus reprendre immédiatement le jeton **Musculation**.

**Sur un résultat de 3 ou moins**, le jeton est défaussé sans effet et vous devez jouer une **carte Arme** normalement.



## LAVERIE

Remplace  l'INFIRMERIE

À la Laverie, en plus de l'action **Se soigner**, les joueurs peuvent effectuer les actions **Changer de style** et **Voler un bandage**.



### Changer de style

*Laverie uniquement.*

Résolvez l'action **Intégrer un gang**.

Pour cette action, vous avez besoin d'un **Accessoire** de moins pour rejoindre le gang de votre choix.



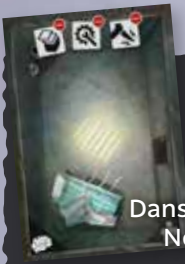
### Voler un bandage

*Laverie uniquement.*

Prenez un **jeton Bandage**.

Lorsque vous effectuez l'action **Fabriquer**, vous pouvez défausser un jeton **Bandage** au lieu de défausser une **carte Lien**.

Alternativement, vous pouvez défausser un jeton **Bandage** pour effectuer l'action **Se soigner**, sur n'importe quel **Lieu**, comme si vous vous trouviez à l'Infirmierie.



## AILE PSYCHIATRIQUE

Remplace  l'ISOLEMENT

Dans l'Aile psychiatrique, les joueurs ne peuvent effectuer les actions **Fouiller**, **Racketter** et **Fabriquer**. Notez que les joueurs bénéficient toujours de leurs **deux actions**, contrairement à l'isolement.



Dès qu'un joueur se retrouve à l'Aile psychiatrique, il prend et révèle immédiatement le **jeton Trauma** du dessus de la pile.

Un joueur ne peut avoir qu'un **jeton Trauma** à la fois.

*S'il en avait déjà un, il en pioche un nouveau et défausse le précédent.*

Lorsqu'un joueur a l'opportunité de retirer une **Raclée**, il peut, à la place, défausser son **jeton Trauma**.

*Les jetons Trauma défaussés sont remplacés sous la pile, face cachée.*

**Chaque jeton Trauma impose au joueur une restriction jusqu'à ce que le jeton soit défaussé :**



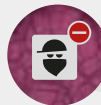
Lorsque vous effectuez l'action **Fouiller**, piochez **une carte de moins**, jusqu'à un minimum de 0.

*Vous ne pouvez plus effectuer l'action **Racketter**.*



Votre nombre **maximum de cartes en main** est 5.

*Vous ne pouvez plus effectuer l'action **Acheter**.*



Vous ne pouvez plus effectuer l'action **Intégrer un gang**. De plus, si vous aviez une **carte Gang**, celle-ci est défaussée.

*Vous ne pouvez plus effectuer l'action **Jouer une carte Action**.*



# LA DIRECTRICE

Avant le début d'une partie, si les joueurs se mettent d'accord pour jouer la Directrice, un nouveau Lieu est placé à côté du plateau, collé aux Cellules : le **Bureau de la Directrice**.

En début de partie, le pion de la Directrice est alors placé en Cellules. Les jetons **Corruption** sont placés en une pile sur l'emplacement correspondant du Bureau de la Directrice. Les jetons défaussés sont retournés dans la pile.

## RÉPRESSION

La Directrice intervient lorsqu'un joueur vient d'effectuer, sur le même Lieu qu'elle, l'une des actions illégales suivantes :



Racketeer



Fabriquer



Creuser



Acheter



Vendre



Voler une cuillère



Parier



Améliorer un outil



Voler un bandage



Déclencher une bagarre

Après avoir effectué une de ces actions sur le même Lieu que la Directrice, un joueur est envoyé directement à l'isolement et son tour prend fin.

**C'est aux autres joueurs de faire intervenir la Directrice en cas d'action illégale. Si personne ne dénonce l'action illégale, le joueur s'en tire sans répression !**

*Un joueur commençant son tour à l'isolement ne peut effectuer qu'une action et ne peut effectuer les actions Fouiller, Racketeer et Fabriquer.*

Notez que la Directrice ne fait pas dans la prévention, elle n'intervient qu'une fois l'action illégale effectuée. Donc le joueur garde le bénéfice de l'action qu'il vient d'accomplir.

*Il peut donc effectuer l'action Creuser et remporter la partie si cela lui accorde tous les points de Tunnel nécessaires.*

## DÉPLACEMENT

La Directrice ne se déplace pas d'elle-même. Les joueurs ont accès à une nouvelle Action basique pour la déplacer :

### ATTIRER LA DIRECTRICE NOUVELLE ACTION BASIQUE

Déplacez le pion de la Directrice sur le Lieu où vous vous trouvez.



## MICHEL & MICHELLE

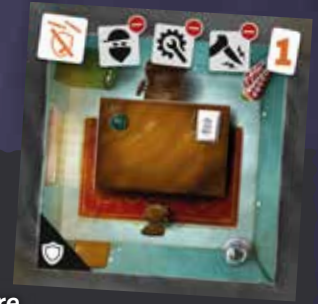
Même Michel et Michelle se tiennent à carreau lorsque la Directrice est dans le coin.

Michelle et Michel ne rackettent jamais les joueurs qui se trouvent sur le même Lieu que la Directrice.

Leur phase de Racket n'est tout simplement pas résolue s'ils sont sur le même Lieu que la Directrice.



Lorsqu'un joueur effectue l'action **Se déplacer**, si le résultat obtenu fait partie de ceux correspondants au Lieu où il se trouve déjà, le joueur peut choisir de déplacer son pion sur le Bureau de la Directrice.



## LE BUREAU DE LA DIRECTRICE

### Nouveau Lieu

Les joueurs sur le Bureau de la Directrice ont accès à l'action **Corrompre** mais ils ne peuvent effectuer les actions **Racketter**, **Fabriquer** et **Intégrer un gang**.



## Corrompre



*Bureau de la Directrice uniquement.*

Vous devez posséder et défausser 2 jetons **Cigarette** pour effectuer cette action.

Prenez un jeton **Corruption**.

Durant le tour de n'importe quel joueur (y compris le vôtre), sans que cela compte comme une action durant votre tour, vous pouvez défausser un jeton **Corruption** lors d'une des occasions suivantes et appliquer l'effet correspondant.

**Passé-droit :** Après avoir effectué une action illégale sur le même Lieu que la Directrice, **vous ne subissez pas la Répression** de la Directrice.

**Punition :** Après qu'un joueur ait effectué n'importe quelle action sur le même Lieu que la Directrice, choisissez : soit il subit une **Raclée**, soit il **doit se défausser aléatoirement de la moitié de ses cartes** (arrondie au supérieur), soit il **perd toutes ses cigarettes**.

**Déplacement :** Après qu'un joueur (y compris vous-même) ait effectué l'action **Se déplacer**, **déplacez la Directrice sur le Lieu de votre choix**.

*Un seul joueur peut provoquer chaque effet à chaque occasion. Le joueur actif a la priorité, puis c'est aux autres joueurs, dans le sens horaire.*



## MODE PAR ÉQUIPE

Les **Cellules de jeu** ne peuvent pas être utilisées. Si la **Directrice** est utilisée, elle est placée dans les **Douches** et son bureau est placé en contact avec les **Douches** plutôt qu'en contact avec les **Cellules**.



# CONTENT

1 WARDEN  
STANDEE



66 TOKENS

10 CORRUPTION  
tokens



10 BANDAGE  
tokens



10 SPY  
tokens



6 TRAUMA  
tokens



10 WORKOUT  
tokens



10 PLANNING  
tokens



10 SKILL  
tokens



7 NEW PLACES



## MODULAR PLACES

Each Place is positioned on the board to **replace another Place** and introduces new rules.

Before each game, players can decide together to play with all or part of these new Places.

At the start of the game, on each new Place, all the tokens specific to this Place are stacked in a pile on the appropriate location (shuffled and face down for the Trauma tokens).

Discarded tokens are always returned to their pile.

There is no limit to the number of tokens a player can accumulate. But it is not possible to take anymore of a type of token if there are no more of it on the board.

All rules and Action, Background or Gang cards referring to a specific Place refer to the replacement Place if one is used.

*Example: If the **Solitary Confinement** Place has been replaced by the **Psychiatric Ward**, the **Solitary Confinement** Action card now sends a player to the **Psychiatric Ward**.*







## LIBRARY

Replaces SHOWERS

In the **Library**, players can perform the actions **Rehabilitate** and **Study**. Note that the **Craft** action is allowed in the **Library**, unlike in the **Showers**.



### Rehabilitate



*Library only.*

Discard your **Background card** and draw a new **Background card**.

If you have already used your **Background**, just draw a new **Background**.



### Study



*Library only.*

Take a **Spy token**.

During your turn, at any **Place**, you may discard a **Spy token** to look at the hand of another player anywhere, without revealing it to other players.

This does not count as an action.



## WORKSHOP

Replace CAFETERIA

In the **Workshop**, the **Steal a spoon** action is replaced by the **Develop skills** and **Improve tool** actions. The **Spoon cards** are not placed on the board when the **Workshop** replaces the **Cafeteria** (the **Cafeteria Key card** still yields a **Spoon card**).



### Improve tool

*Workshop only.*

You can either discard a **Pickaxe card** to draw a **Shovel card**, or discard a **Shovel card** to draw two **Pickaxe cards**.



### Develop skills

*Workshop only.*

Take a **Skill token**.

The next time you perform the **Dig** action, roll the die.

On a result of **4 or more**, place one of your **Skill tokens** on the **Tool card** you just played.

It earns you **1 additional Tunnel point**.

On a result of **3 or less**, the token is discarded with no effect.





## GAMBLING CELLS

Replaces  CELLS

At the **Gambling cells**, in addition to the **Dig** action, players can perform the **Bet** and **Plan** actions.



### Bet

*Gambling cells only.*

Bet 1, 2 or 3 Cigarette tokens, announce a figure between 2 and 6, then roll the die.

If the result is greater than or equal to the announced figure, you recover your bet, multiplied by the announced figure. Otherwise, you lose your bet.



### Plan

*Gambling cells only.*

Take a **Planning** token.

When you make a **Cautious Move**, you may discard a **Planning** token.

In that case, this **Cautious Move** only costs you one action instead of two.



## GYMNASIUM

Replaces  RECREATIONAL AREA

In the **Gymnasium**, in addition to the **Buy** and **Sell** actions, players can perform the **Brawl** and **Workout** actions.



### Brawl

*Gymnasium only.*

You must discard a **Weapon card**. In turn, all other players in the **Gymnasium** must immediately choose between discarding a **Weapon card** as well or suffering a **Beating**.

Then, in turn, and **except for the player who started the brawl**, every player who discarded a **Weapon card** to avoid the **Beating** must roll the die.

On a result of **2 or less**, that player is immediately sent to **Solitary Confinement**.



### Workout

*Gymnasium only.*

Take a **Bodybuilding** token.

During a fight, when it is up to you to play a **Weapon card**, you can discard a **Bodybuilding** token then roll the die.

On a result of **4 or more**, you are exempt from playing this **Weapon card**.

On a result of **6**, you can also immediately take back your **Bodybuilding** token.

On a result of **3 or less**, the token is discarded with no effect and you must play a card as usual.





## LAUNDRY

Replaces  INFIRMARY

In the Laundry, in addition to the Heal action, players can perform the Change style and Steal bandage actions.



### Change style

*Laundry only.*

Perform the **Join a Gang** action.

For this action, you need **one less Accessory** to join the Gang of your choice.



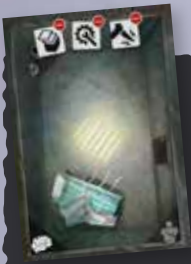
### Steal bandage

*Laundry only.*

Take a **Bandage token**.

When performing the **Craft** action, you may discard a **Bandage token** instead of discarding a **Link card**.

Alternatively, you can discard a **Bandage token** to perform the **Heal** action, at any Place, as if you were at the Infirmary.



## PSYCHIATRIC WARD

Replaces  SOLITARY CONFINEMENT

In the Psychiatric Ward, players cannot perform **Search**, **Extortion** and **Craft** actions. Note that players still benefit from **two actions**, unlike in **Solitary Confinement**.



As soon as a player arrives in the **Psychiatric Ward**, they immediately take and reveal the **Trauma token** from the top of the stack.

A player can only have one **Trauma token** at a time.

If they already had one, they draw a new one and discard the previous one.

When a player has the opportunity to remove a **Beating**, they may instead discard their **Trauma token**.

Discarded **Trauma tokens** are placed back under the stack, face down.

Each **Trauma token** imposes a restriction to the player until the token is discarded:



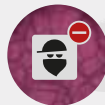
When you perform the **Search** action, you draw **one less card**, down to a minimum of 0.

You can no longer perform the **Extortion** action.



Your **maximum number of cards in hand** is 5.

You can no longer perform the **Buy** action.



You can no longer perform the **Join a Gang** action. In addition, if you already have a **Gang card**, it is discarded.

You can no longer perform the action **Play an Action card**.





# THE WARDEN

Before the game starts, if the players agree to play the **Warden**, a new Place is positioned next to the board, adjacent to the **Cells**: the **Warden's Office**.

At the start of the game, the **Warden standee** is then placed in the **Cells**. **Corruption tokens** are stacked in a pile on the appropriate location on the **Warden's Office**. Discarded tokens are returned to the pile.

## REPRESSION

The Warden intervenes when a player performs, on the same Place as her, one of the following illegal actions:



Extortion



Craft



Dig



Buy



Sell



Steal a spoon



Bet



Improve tool



Steal bandage



Brawl

After performing one of these actions on the same Place as the Warden, a player is sent directly to **Solitary Confinement** and their turn ends.

**It is up to the other players to make the Warden intervene in case of an illegal action. If no one reports the illegal action, the player walks away without repression!**

*A player starting their turn in Solitary Confinement can only perform one action and cannot perform the Search, Extortion and Craft actions.*

Note that the Warden does not do prevention, she only intervenes once the illegal action has been carried out. So the player keeps the benefit of the action they have just performed.

*They can therefore perform a Dig action and win the game if this gives them all the necessary Tunnel points.*

## MOVEMENT

The Warden does not move on her own. Players have access to a new basic Action to move her:

### ATTRACT THE WARDEN NEW BASIC ACTION

Move the Warden's standee to the Place you are in.

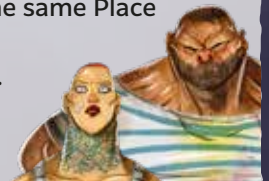


## MICHEL & MICHELLE

Even Michel and Michelle keep it cool when the Warden is not far away.

Michelle and Michel never extort players who are in the same Place as the Warden.

Their Extortion phase is simply not resolved if they are in the same Place as the Warden.



When a player performs the Move action, if the result obtained is one of those corresponding to the Place they're already in, the player can choose to move their standee on the Warden's Office.



## THE WARDEN'S OFFICE

### New Place

Players in the Warden's Office have access to the Bribe action but they cannot perform Extortion, Craft and Join a Gang actions.



### Bribe

*Warden's Office only.*



You must have and discard 2 **Cigarette tokens** to perform this action.

Take a **Corruption token**.

During any player's turn (including yours), without it counting as an action, you can discard a **Corruption token** on one of the following occasions and apply the corresponding effect.

**Freepass:** After you performed an illegal action on the same Place as the Warden, **you are not subject to the Warden's Repression.**

**Punishment:** After a player finished any action on the same Place as the Warden, choose: either they suffer a **Beating**, or they must **randomly discard half of their cards** (rounded up), or they **lose all their cigarettes.**

**Move:** After a player (including yourself) performed the **Move** action, **move the Warden to the Place of your choice.**

*Only one player can cause each effect for each occasion. The active player has priority, then the other players, clockwise.*



## TEAM MODE

The **Gambling cells** cannot be used.  
If the **Warden** is used, she is placed in the **Showers** and her **office** is placed in contact with the **Showers** rather than the **Cells**.

## 1 GEVANGENIS-DIRECTEUR



## 66 FICHES

10  
Corruptiefiches



10  
Verbandfiches



## INHOUD

10  
Spionfiches



6  
Traumafiches



10  
Patserfiches



10  
Planfiches

10  
Vaardigheidsfiches



## 7 NIEUWE LOCATIES (WAARVAN 6 MODULAIRE LOCATIES)



## NIEUWE LOCATIES

Elke nieuwe modulaire locatie die op het spelbord wordt geplaatst, vervangt de andere locatie. De nieuwe locatie introduceert nieuwe regels.

Voor elke start van het spel kunnen de spelers samen kiezen welke van deze nieuwe modulaire locaties deel uitmaken van hun spel.

Aan het begin van het spel worden alle fiches die specifiek zijn voor de locatie in een stapel op de overeenkomstige locatie gelegd (traumafiches worden geschud en met de beeldzijde naar beneden gelegd).

Afgelegde fiches keren steeds terug naar hun overeenkomstige stapel.

Er is geen limiet op het aantal fiches dat je mag bezitten. Wanneer er geen fiches van een bepaald type meer op het spelbord liggen, is het niet mogelijk om van deze fiches nog te nemen.

Alle regels en acties, criminele verledens of bende-kaarten die verwijzen naar een specifieke locatie, verwijzen naar de vervangende locatie indien deze deel maakt van het spel.

*Bijvoorbeeld: indien de isoleercel werd vervangen door de psychiatrische afdeling, dan stuurt de isoleercel actiekaart de speler naar de psychiatrische afdeling.*





## BIBLIOTHEEK

Vervangt de  DOUCHES

In de Bibliotheek kunnen spelers de acties **witwassen** en **studeren** uitvoeren.  
Opmerking: Je mag niet samenstellen in de bibliotheek, in tegenstelling tot de douches waar dat wel mag.



### Witwassen



*Enkel in de bibliotheek.*

Leg je crimineel verleden af en trek een nieuwe crimineel verleden kaart.

Indien je reeds je crimineel verleden gebruikte, trek je gewoon een nieuw crimineel verleden.



### Studeren



*Enkel in de bibliotheek.*

Neem een spionfiche.

Je mag tijdens je beurt (op eender welke locatie) een spionfiche afleggen om naar de handkaarten van een andere speler te kijken, zonder die te onthullen voor andere spelers. De speler die het doelwit is van deze spionage, mag zich op eender welke locatie bevinden.

Dit telt niet als een actie.



## WERKPLAATS

Vervangt de  EETZAAL

In de werkplaats, wordt de **steel** een **lepel** actie vervangen door de **graafvaardigheid** en **gereedschap verbeteren** acties. De lepels worden niet op het spelbord geplaatst wanneer de werkplaats de eetzaal vervangt (de kaart: sleutels tot de eetzaal bevat nog steeds een lepel).



### Gereedschap verbeteren

*Enkel in de werkplaats.*

Je kan ofwel een pikhouweel afleggen om een schop te nemen ofwel een schop afleggen om twee pikhouwelen te nemen.



### Graafvaardigheid

*Enkel in de werkplaats.*

Neem een vaardigheidsfiche.

De volgende keer dat je kan graven, werp je met de dobbelsteen.

Bij een worp van 4 of meer, plaats je één van jouw vaardigheidsfiches op de gereedschapskaart die je net speelde.

Bij een worp van 3 of minder, wordt de fiche afgelegd zonder effect.





## **GOKCELLEN** Vervangt de **CELLEN**

In de gokcellen mogen spelers, naast de graaf actie, de acties **gokken** en **plannen** uitvoeren.



### **Gokken**



*Enkel in de gokcellen.*

Zet 1, 2 of 3 sigaretten in, kies luidop een getal tussen 2 en 6 en werp daarna de dobbelsteen.

Indien de dobbelsteenworp groter of gelijk is aan het gekozen getal, ontvang je je inzet terug, vermenigvuldigd met het gekozen getal.

Anders verlies je je inzet.



### **Plannen**



*Enkel in de gokcellen.*

Neem een planfiche.

Wanneer je je voorzichtigheid verplaatst, mag je een planfiche afleggen.

Op die manier kost de voorzichtige verplaatsing maar één actie in plaats van twee in je spelbeurt.



## **GYM** Vervangt de **ONTSPANNINGSRUIMTE**

In de gym, kunnen spelers naast de gebruikelijke **koop** en **verkoop** acties, twee andere acties kiezen: **knokpartij** en **fitness**.



### **Knokpartij**

*Enkel in de gym.*

Je moet een wapen afleggen.

Met de wijzers van de klok moeten alle spelers die in de gym aanwezig zijn onmiddellijk kiezen tussen ook een wapen afleggen of een rammeling ontvangen.

Daarna, opnieuw met de wijzers van de klok, moeten de spelers die een wapen aflegden (behalve degene die de knokpartij startte) met de dobbelsteen werpen.

Bij een worp van 2 of minder, vliegt de speler naar de isoleercel.



### **Fitness**



*Enkel in de gym.*

Neem een patserfiche.

Wanneer het aan jou is om tijdens een gevecht een wapen te leggen, kun je in de plaats een patserfiche afleggen.

Werp daarna met de dobbelsteen.

Bij een worp van 4 of meer, ben je vrijgesteld van de verplichte wapenkaart, bij een worp van 6, ben je vrijgesteld van de verplichte wapenkaart én neem je jouw patserfiche terug en bij een worp van 3 of minder heeft de patserfiche geen effect en moet je alsnog een wapen leggen.



## WASSERIJ

Vervangt de  ZIEKENBOEG

In de wasserij kunnen spelers, naast de actie genezen, ook de acties tattoo en steel een verband uitvoeren.



### Tattoo

*Enkel in de wasserij.*

Wanneer je je wil aansluiten bij een bende heb je één accessoire minder nodig.



### Steel een verband

*Enkel in de wasserij.*

Neem een verbandfiche.

Wanneer je gereedschap of messen samenstelt, mag je een verbandfiche afleggen in plaats van bindmateriaal (kaart).

Ook mag de verbandfiche, in om het even welke locatie, afgelegd worden om een rammeling te genezen.



## PSYCHIATRISCHE AFDELING

Vervangt de  ISOLEERCEL

In de psychiatrische afdeling kunnen spelers niet zoeken, afpersen of samenstellen.  
Opmerking: spelers mogen nog steeds twee acties uitvoeren, anders dan bij de isoleercel.



Van zodra de speler de psychiatrische afdeling betreedt, neemt die de bovenste traumafiche van de stapel.

Een speler kan slechts één traumafiche ter zelfde tijd bezitten.

*Indien de speler er al één had, trekt die een nieuwe en legt die de vorige af.*

Wanneer een speler de mogelijkheid heeft om een rammeling te verwijderen, mag die in de plaats een traumafiche afleggen.

Afgelegde traumafiches gaan terug onderaan de stapel, met de beeldzijde naar beneden.

**Elke traumafiche geeft een nadeel tot wanneer de speler de fiche kan afleggen:**



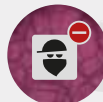
Wanneer je zoekt, trek je één kaart minder (met een minimum van 0).

*Je mag niet meer afpersen.*



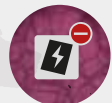
Je mag maximum 5 handkaarten hebben.

*Je kan geen gereedschap of messen kopen.*



Je mag niet langer aansluiten bij een bende.  
Indien je reeds een bende kaart had, moet je die afleggen.

*Je mag geen actiekaarten meer spelen.*





# DE GEVANGENISDIRECTEUR

Voor het spel start, kunnen spelers ervoor kiezen om de directeur te laten meespelen in het spel. Indien daarvoor wordt gekozen, wordt een nieuwe locatie naast het spelbord gelegd: het kantoor van de directeur. De directeur-pion wordt in de cellen geplaatst. Corruptiefiches worden in een stapel op de locatietegel gelegd. Afgelegde fiches gaan terug naar de stapel.

## ONDERDRUKKING

De directeur komt tussen wanneer een speler verklikt wordt die op dezelfde locatie als haar één van de volgende illegale acties doet:

- |   |  |
|---|--|
|  Afpersen          |  Samenstellen           |
|  Graven            |  Kopen                  |
|  Verkopen          |  Steel een lepel        |
|  Gokken            |  Gereedschap verbeteren |
|  Steel een verband |  Knokpartij             |

Nadat één van deze acties wordt gespeeld op de locatie waar de directeur ook aanwezig is, dan wordt de speler naar de isoleercel gestuurd en eindigt diens beurt.

**Het is aan de andere spelers om andere spelers te verklikken en zo de directeur te laten tussenkomen bij illegale acties. Wanneer niemand de actie als illegaal rapporteert ("verklikt"), dan mag de speler vrijuit gaan zonder onderdrukking van de directeur.**

*Een speler die de beurt start in de isoleercel mag slechts één actie doen (zoeken, afpersen en samenstellen mogen niet).*

Opmerking: de directeur doet niet aan preventie, wat betekent dat ze enkel tussenkomt wanneer de illegale actie al gedaan werd en gerapporteerd werd. De speler behoudt het voordeel van de actie die werd uitgevoerd.

*Je kan bijvoorbeeld met je actie het 10e graafpunt graven en zo het spel winnen.*

## VERPLAATSEN

De directeur beweegt niet vanzelf. Spelers hebben toegang tot een nieuwe basisactie om haar in beweging te brengen:

## VERLEIDING NIEUWE ACTIE

Verplaats de pion van de directeur naar de locatie waar je in zit.



## MICHEL EN MICHELLE

Zelfs Michel en Michelle houden zich gedeisd als de directeur in de buurt is.

Michel en Michelle persen geen spelers af die in dezelfde locatie zijn als de directeur.

Hun afpersingsfase wordt genegeerd.



Wanneer een speler zich gewoon verplaatst met de dobbelsteen en de worp is gelijk aan het getal dat overeenkomt met de locatie waar die zich al bevindt, mag die er voor kiezen om zich naar het kantoor van de directeur te verplaatsen.



## HET KANTOOR VAN DE DIRECTEUR

### Nieuwe locatie (niet modulair)

Spelers in het kantoor van de directeur hebben toegang tot de omkoping actie maar kunnen in die locatie niet afpersen, samenstellen of aansluiten bij een bende.



### Omkoping



*Enkel in het kantoor van de directeur.*

Je moet minstens 2 sigaretten bezitten om deze actie te kunnen uitvoeren.  
Leg 2 sigaretten af. Neem een corruptietoken.

Je mag tijdens de beurt van om het eender welke speler (inclusief die van jou) en zonder dat het een actie kost een corruptiefiche afleggen om één van onderstaande effecten te krijgen.

**Door de vingers:** Wanneer je een illegale actie doet op dezelfde locatie en je wordt verklikt, dan word je geen slachtoffer van onderdrukking.

**Bestrafing:** Wanneer een speler een actie doet op dezelfde locatie als de directeur, kies: ontvang een ramming of leg willekeurig de helft (afgerond naar boven) van je handkaarten af, of verlies al je sigaretten.

**Verplaatst:** Wanneer een speler (jezelf inclusief) zich heeft verplaatst naar een bepaalde locatie, verplaatst dan de directeur naar een locatie naar keuze.

*Indien meerdere spelers op hetzelfde moment een corruptiefiche willen gebruiken, dan heeft de actieve speler prioriteit, daarna de andere spelers in wijzerzin.*



## TEAM MODUS

De gokcellen kunnen niet gebruikt worden. Indien de directeur deel uitmaakt van het spel dan wordt ze in de douches geplaatst en grenst haar kantoor aan de douches in plaats van aan de cellen.

## 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).

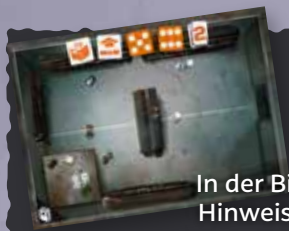
Abgelegte Plättchen werden immer auf ihren Stapel zurückgelegt.

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

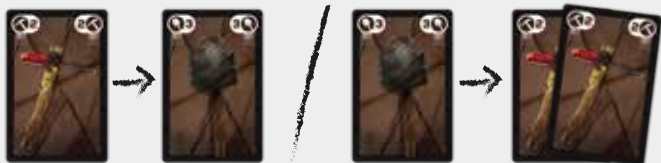
In der Werkstatt wird die Aktion **Einen Löffel klauen** durch die Aktionen **Werkzeug verbessern** und **Fertigkeit entwickeln** ersetzt. Wenn die Cafeteria durch die Werkstatt ersetzt wird, werden die Löffelkarten nicht auf dem Spielplan platziert (die Schlüsselkarte der Cafeteria ergibt aber immer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

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

Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr legst Du das Fertigkeitplättchen 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.



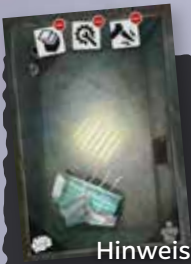
### Verband klauen

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:



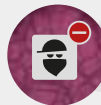
Wenn Du die Aktion **Durchsuchen** ausführst, ziehst Du eine Karte weniger, bis zu einem Minimum von 0.

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.

