

RÈGLES DE JEU
RULEBOOK
SPELREGELS
SPIELREGEL



GAME DESIGN
David Simide

ILLUSTRATIONS
Mihajlo Dimitrievski

BORDERLINE
EDITIONS



CONTENU

1 PION
DIRECTRICE



66 JETONS

10 Jetons
CORRUPTION



10 Jetons
BANDAGE

10 Jetons
ESPIONNAGE



6 Jetons
TRAUMA

10 Jetons
MUSCULATION



10 Jetons
PLANIFICATION

10 Jetons
COMPETENCE



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 en 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, sans la révéler aux autres joueurs.

Ceci ne compte pas comme une action.



ATELIER

Remplace le  REFECTOIRE

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 **Cruiser**, lancez le dé.

Sur un résultat de 4 ou plus, placez le **jeton 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 lancez 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, l'action **Se soigner** est remplacée par 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'**Infirmerie**.



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 un jeton **Raclée**, il peut, à la place, défausser son jeton **Trauma**.

Les jetons **Trauma** défaussés sont replacés 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 :



Racketter



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.

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

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 !

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 alors effectuer une 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.

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

Passé-droit : Lorsque vous effectuez une action illégale sur le même lieu que la Directrice, vous ne subissez pas la Répression de la Directrice.

Punition : Lorsqu'un joueur finit 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 supérieure), soit il perd toutes ses cigarettes.

Déplacement : Lorsqu'un joueur (y compris vous-même) effectue l'action **Se déplacer**, une fois son action terminée, déplacez la Directrice sur le Lieu de votre choix.

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**.





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.



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 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.

