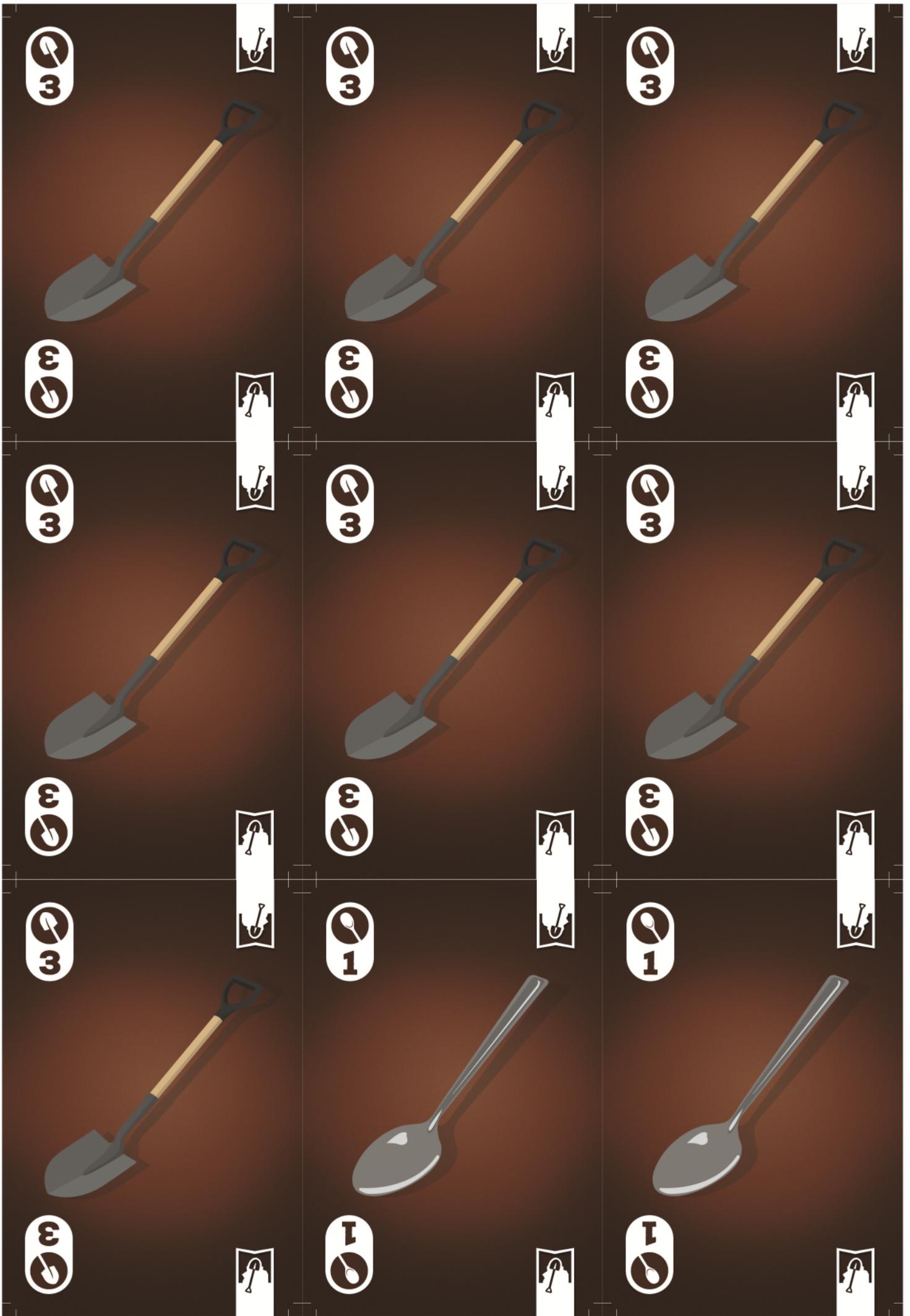
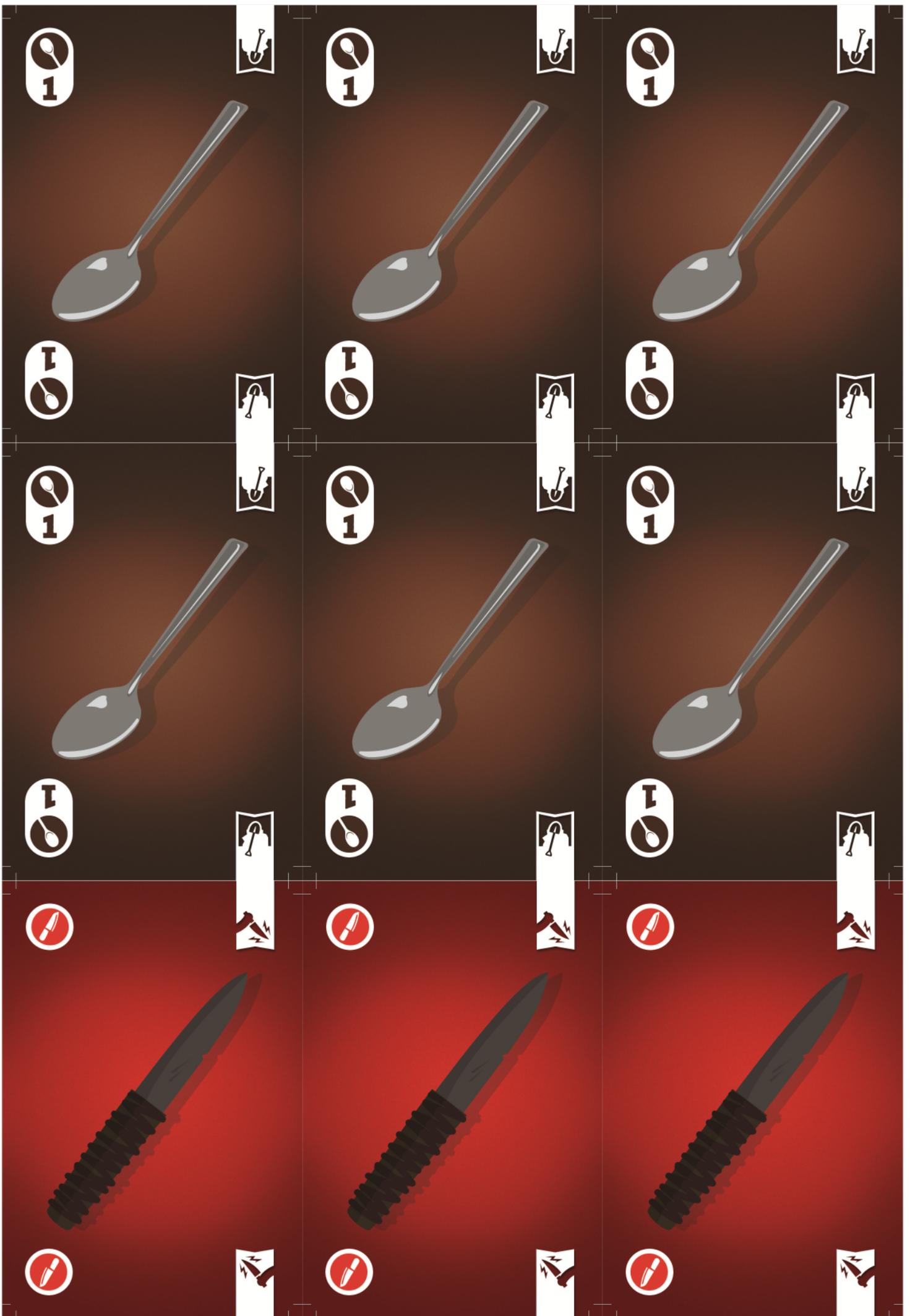


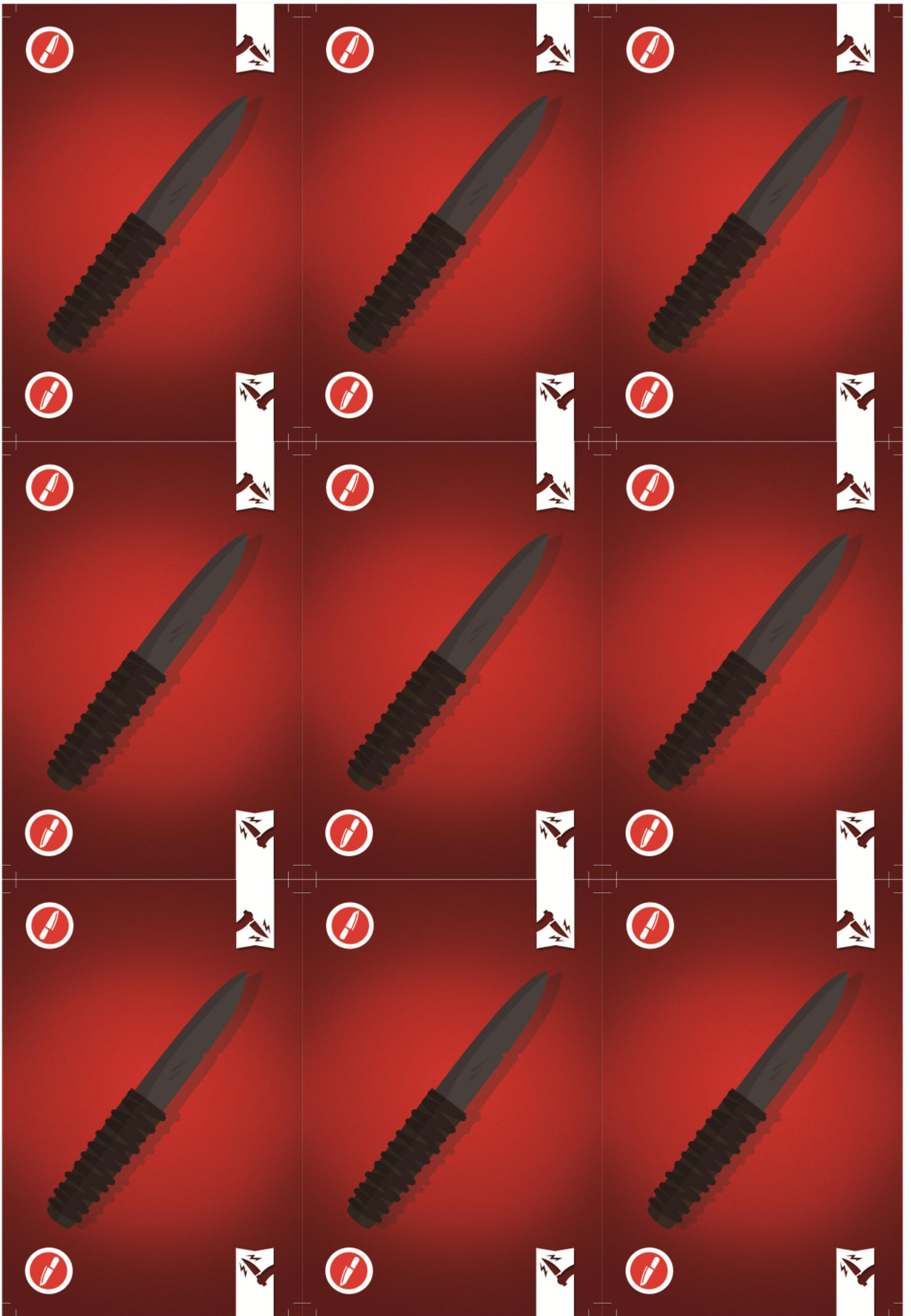
**DIG**  
**YOUR WAY**  
**OUT**



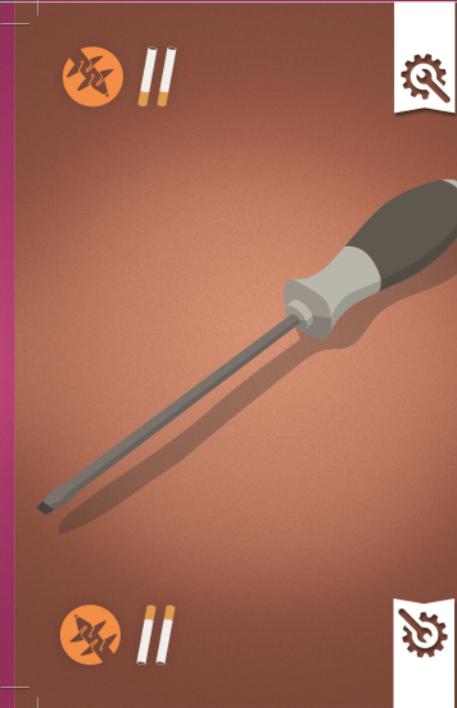
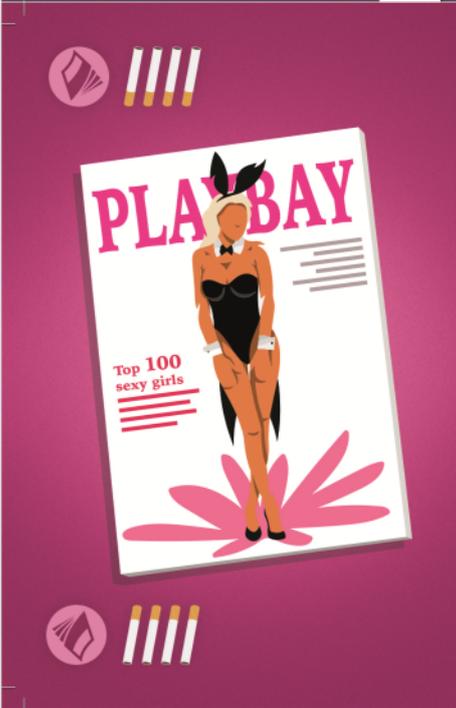
**DIG**  
**YOUR WAY**  
**OUT**



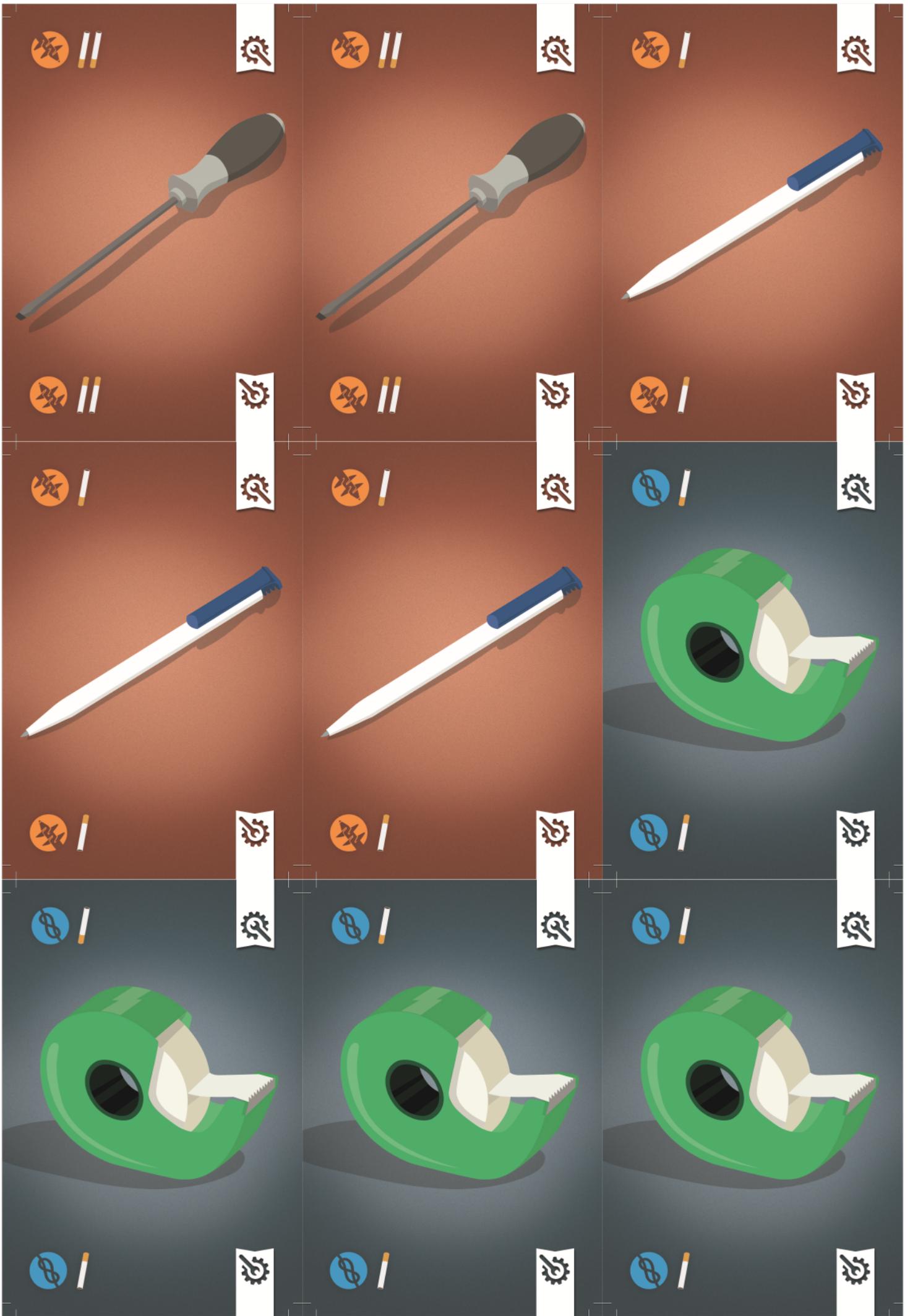
**DIG**  
**YOUR WAY**  
**OUT**



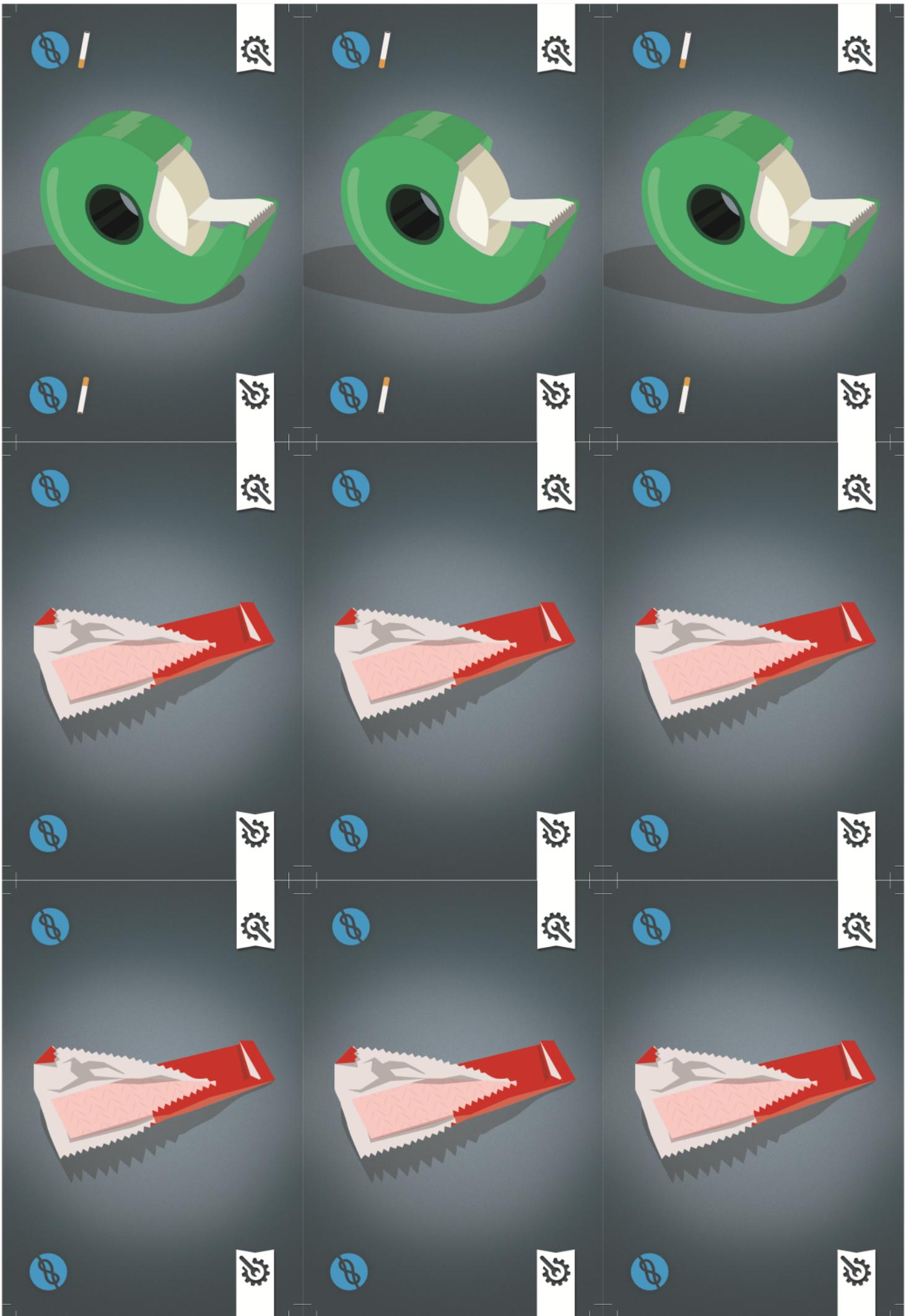
**DIG**  
**YOUR WAY**  
**OUT**



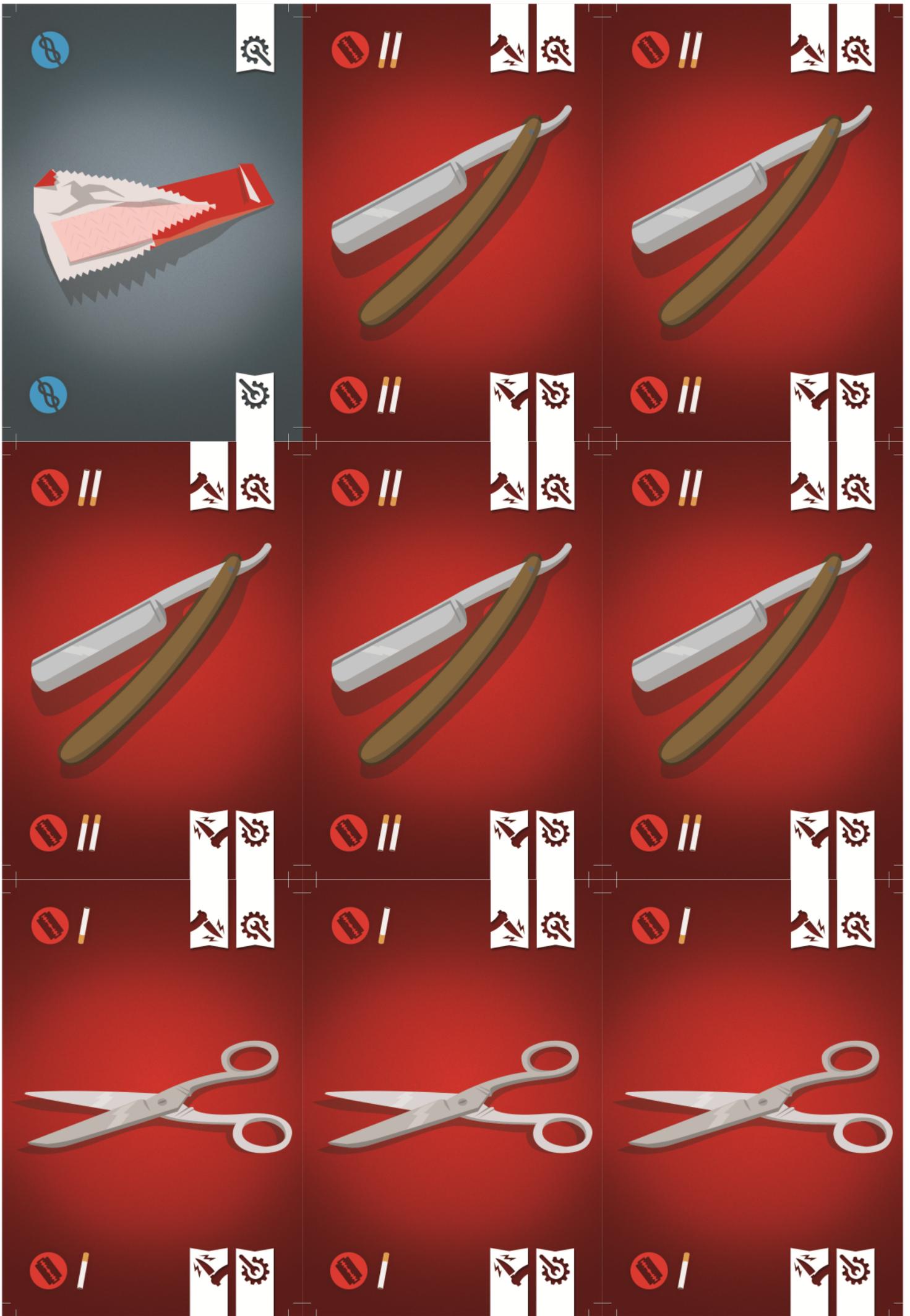
**DIG**  
**YOUR WAY**  
**OUT**



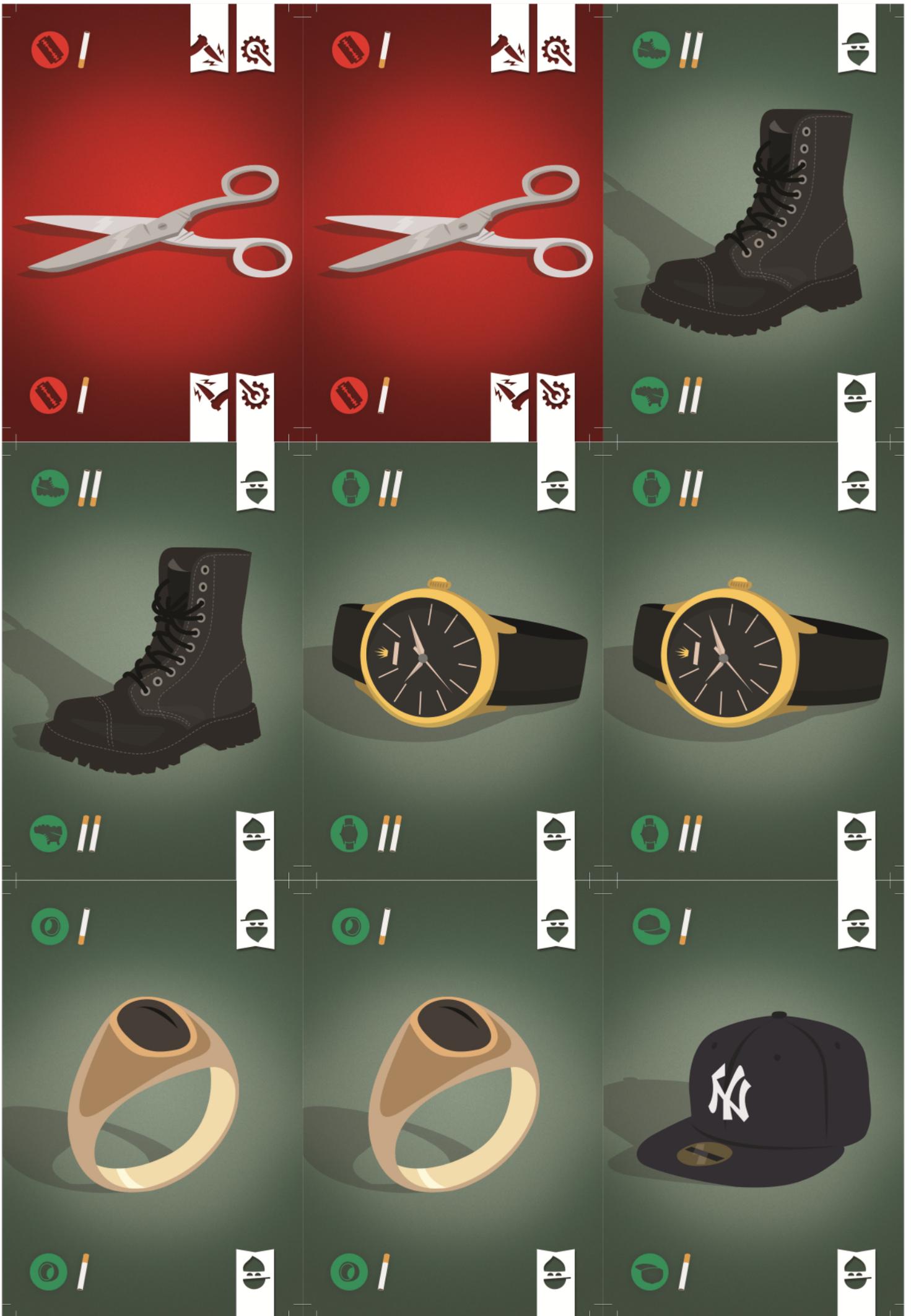
**DIG**  
**YOUR WAY**  
**OUT**



**DIG**  
**YOUR WAY**  
**OUT**



**DIG**  
**YOUR WAY**  
**OUT**



**DIG**  
**YOUR WAY**  
**OUT**



 +   
 Piochez 3 cartes Fouille et récupérez 3 jetons Cigarettes.



 +   
 Piochez 3 cartes Fouille et récupérez 3 jetons Cigarettes.

Échangez l'emplacement de deux pions Prisonnier sur le plateau.

**DIG**  
**YOUR WAY**  
**OUT**



### TRANSFERT DE PRISONNIERS



Échangez l'emplacement de deux pions Prisonnier sur le plateau.



### FOUILLE AU CORPS



Tirez au hasard 2 cartes dans la main d'un autre joueur et défaussez les.



### FOUILLE AU CORPS



Tirez au hasard 2 cartes dans la main d'un autre joueur et défaussez les.



### ISOLEMENT



Déplacez le pion d'un joueur sur la case Isolement  du plateau.

*Un joueur commençant son tour à l'Isolement ne peut effectuer qu'une seule action.*



### ISOLEMENT



Déplacez le pion d'un joueur sur la case Isolement  du plateau.

*Un joueur commençant son tour à l'Isolement ne peut effectuer qu'une seule action.*



### CLÉS DU GARDIEN



Déplacez votre pion sur le Lieu de votre choix.



### CLÉS DU GARDIEN



Déplacez votre pion sur le Lieu de votre choix.

### "BOUGE DE LÀ!"

À votre tour,  
déplacez chaque pion (à l'exception du vôtre) sur un Lieu de votre choix (sauf l'Isolement).

### BIKERS

Déplacez également votre pion sur le Lieu de votre choix.

*Tout le monde dit que vous avez la langue bien pendue. En tous cas vos menaces ont toujours su faire bouger vos ennemis.*

### "TROP RAPIDE POUR VOUS?"

À votre tour,  
jouez une 3ème action.

### BIKERS

Jouez une 4ème action.

*Vous étiez chauffeur professionnel lors des braquages. Toujours prêt à déguerpir, les courses poursuites ne s'éternisaient jamais avec vous.*

**DIG**  
**YOUR WAY**  
**OUT**

CREW 2/   

CREW 2/   

CREW 2/   

À la fin de votre tour,

si vous n'avez pas de **Cigarettes**,  
gagnez-en 2, sinon, gagnez-en 1.

Lorsque vous vendez,

chaque carte vendue vous rapporte  
une **Cigarette** supplémentaire.

Lorsque vous changez de **Lieu**,

si le résultat du dé est pair,  
gagnez 2 **Cigarettes**.

Cartel 2/   

Cartel 2/   

Cartel 2/   

Lorsque vous gagnez un combat,

le joueur vaincu reçoit 2 **Raclées**  
au lieu d'une.

Lorsque vous rackettez un joueur,

vous pouvez cibler un joueur situé  
sur un **Lieu** adjacent au vôtre.

Lors de chaque racket,

une seule fois par racket,  
vous pouvez utiliser n'importe quelle  
carte de votre main comme si c'était  
une carte **Arme**

БЯДТВД 2/   

БЯДТВД 2/   

БЯДТВД 2/   

Pendant le tour des autres joueurs,

vous ne pouvez pas être ciblé  
par une carte **Action**.

Lorsque vous perdez un combat,

piochez 2 cartes  **Surins**  
après le combat.

Lorsqu'un joueur vous racket,

Il doit abattre 2 cartes **Arme** au lieu  
d'une pour vous **intimider**

**DIG**  
YOUR WAY  
**OUT**

**À votre tour, pour 1 Action :**

vous pouvez vous déplacer vers un Lieu adjacent sans lancer le dé.

**Lorsque vous changez de Lieu,**

vous pouvez relancer une fois le dé, vous devrez alors appliquer le deuxième résultat.

**À votre tour, pour 1 Action :**

vous pouvez dépenser 2 Cigarettes pour vous déplacer sans lancer le dé vers le Lieu de votre choix.

**“ NE PENSES MÊME PAS À ME DIRE NON.”**

Avant un Lorsque vous rackettez une Pioche,

le joueur ciblé doit coopérer s'il a une  Pioche en main.

**“ MERCI, MAIS C'EST À MOI MAINTENANT.”**

Lorsqu'un autre joueur achète, récupérez les Cigarettes dépensées.

**“ ÇA, C'EST MA PART.”**

Lorsqu'un autre joueur vend, vous gagnez vous aussi autant de Cigarettes que la valeur des cartes vendues.

**Cartel**

Si vous rackettez une Pelle, il doit coopérer s'il a une  Pelle en main.

**CREW**

À la place des Cigarettes, vous pouvez récupérer le ou les objets achetés.

**CREW**

Le joueur qui vend ne gagne qu'une Cigarette par carte vendue.

*Lorsque vous dirigez tout un cartel, vous avez appris à inspirer la terreur. D'un regard on comprend qu'il ne faut pas vous tenir tête.*

*Vous n'avez jamais aimé travailler. Dans le quartier, vous avez toujours préféré récolter le fruit du labeur des autres.*

*Dans la rue, vous aviez la main sur toutes les transactions. Vous proposiez volontier votre "protection" pour tous les business juteux.*

**“ T'AS VRAIMENT CRU QUE ÇA ALLAIT SUFFIRE ?”**

Avant un combat, piochez 2 cartes  Surins.

**“ T'ÉTAIS À FOND LÀ ?”**

Après avoir perdu un combat, vous ne recevez pas de Raclée.

**“ JE VAIS TE PLANTER AVEC TA PROPRE ARME !”**

Avant un combat où vous êtes défenseur, l'attaquant doit vous donner une carte Arme de sa main, sinon il perd le combat.

**Cartel**

Piochez 2 cartes  Surins supplémentaires.

**БЯДТВД**

Le vainqueur ne vous prend pas de carte.

**БЯДТВД**

Si vous gagnez le combat, piochez 3 cartes  Surins.

*Vous avez toujours eu beaucoup d'ennemis. Si vous avez survécu aussi longtemps, c'est que vous ne sortez jamais les mains vides.*

*Champion de combats clandestins, vous vous entraînez à encaisser des coups de barre à mine. Personne n'a jamais réussi à vous mettre KO.*

*Un jour votre père vous a menacé avec un couteau. Quelques minutes plus tard, il gisait au sol avec son propre couteau dans le ventre.*

**DIG**  
**YOUR WAY**  
**OUT**



**DIG**  
**YOUR WAY**  
**OUT**

**DIG**  
**YOUR WAY**  
**OUT**