

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY



DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

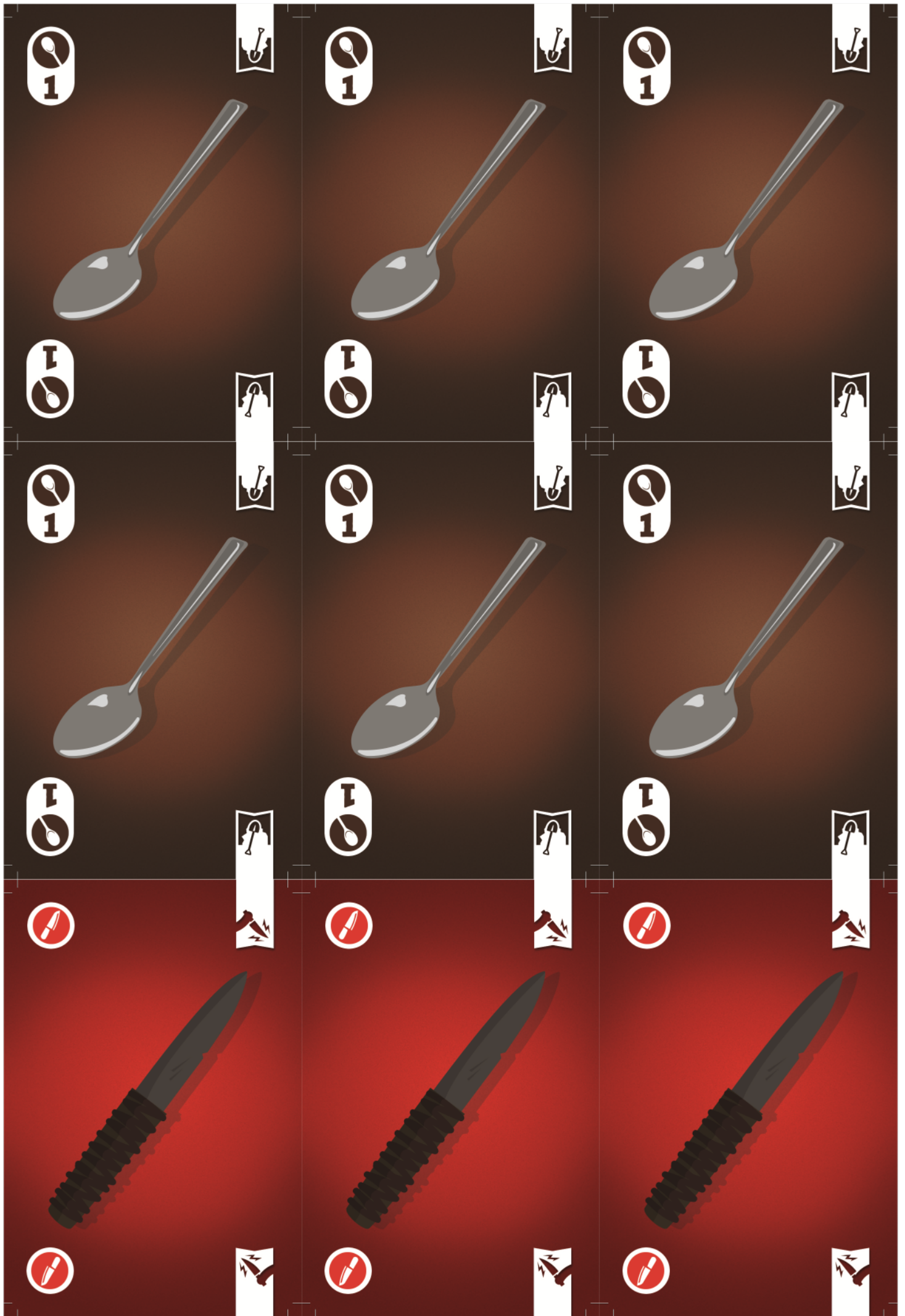
YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY



DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

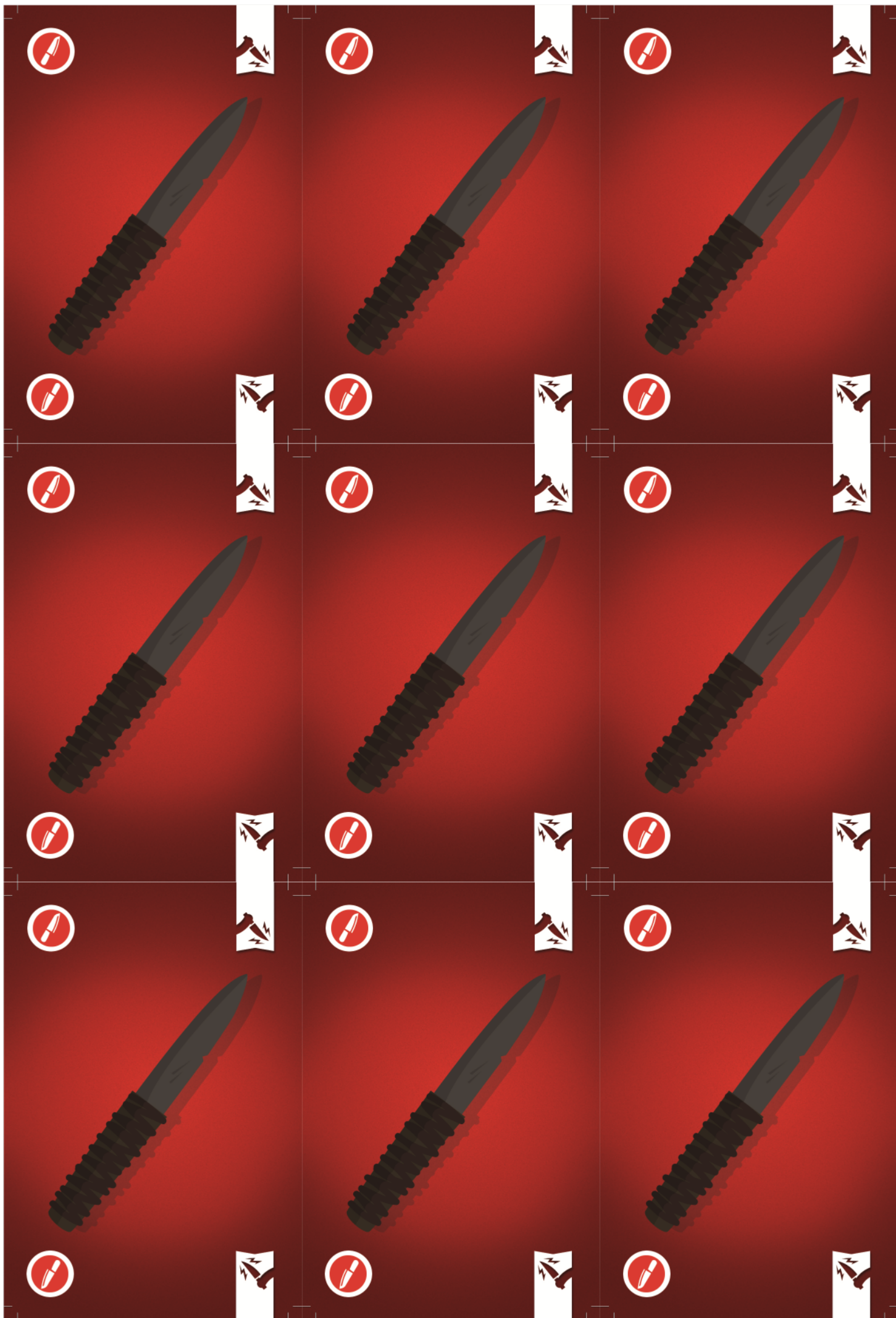
YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY



DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

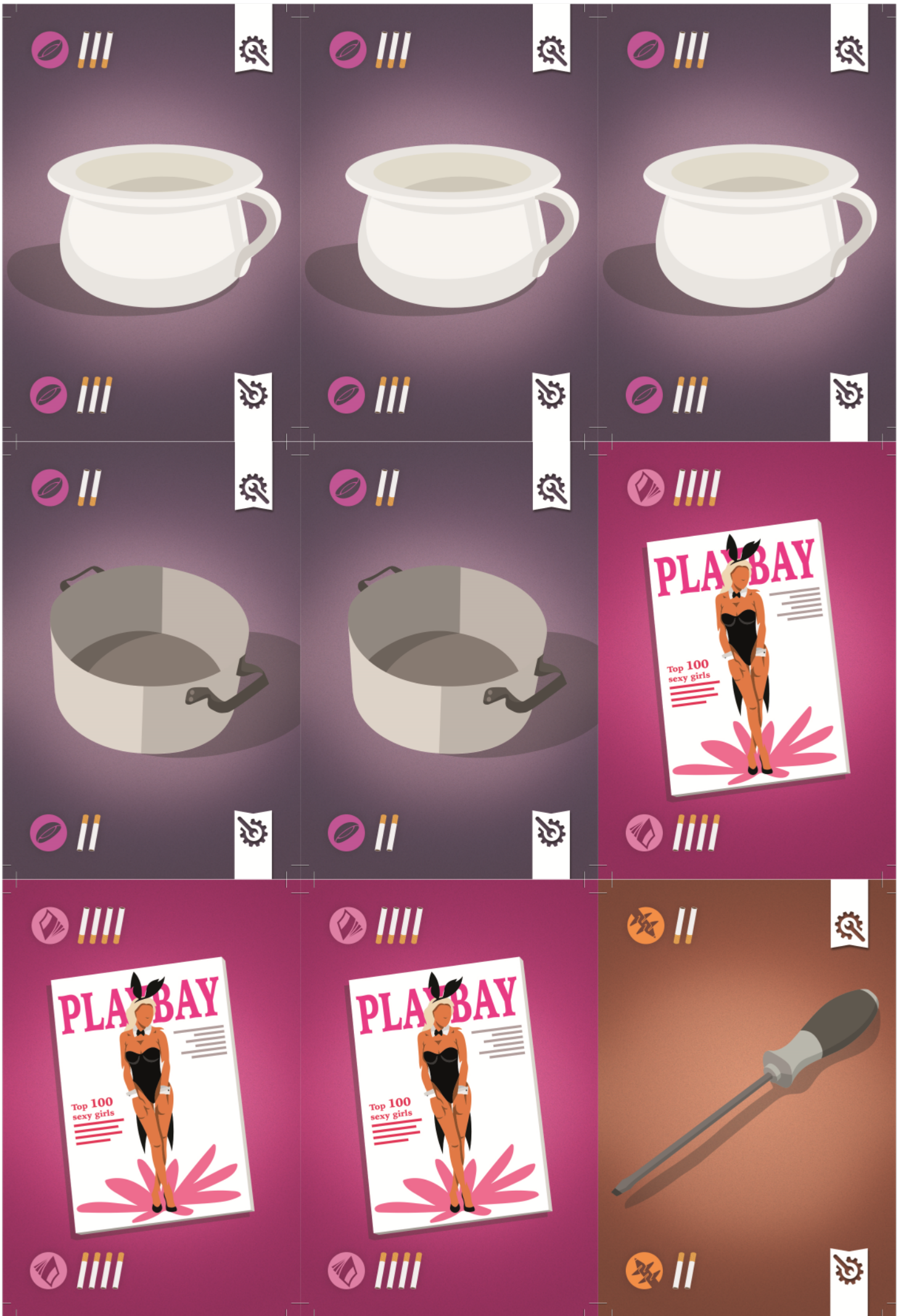
YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY



DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

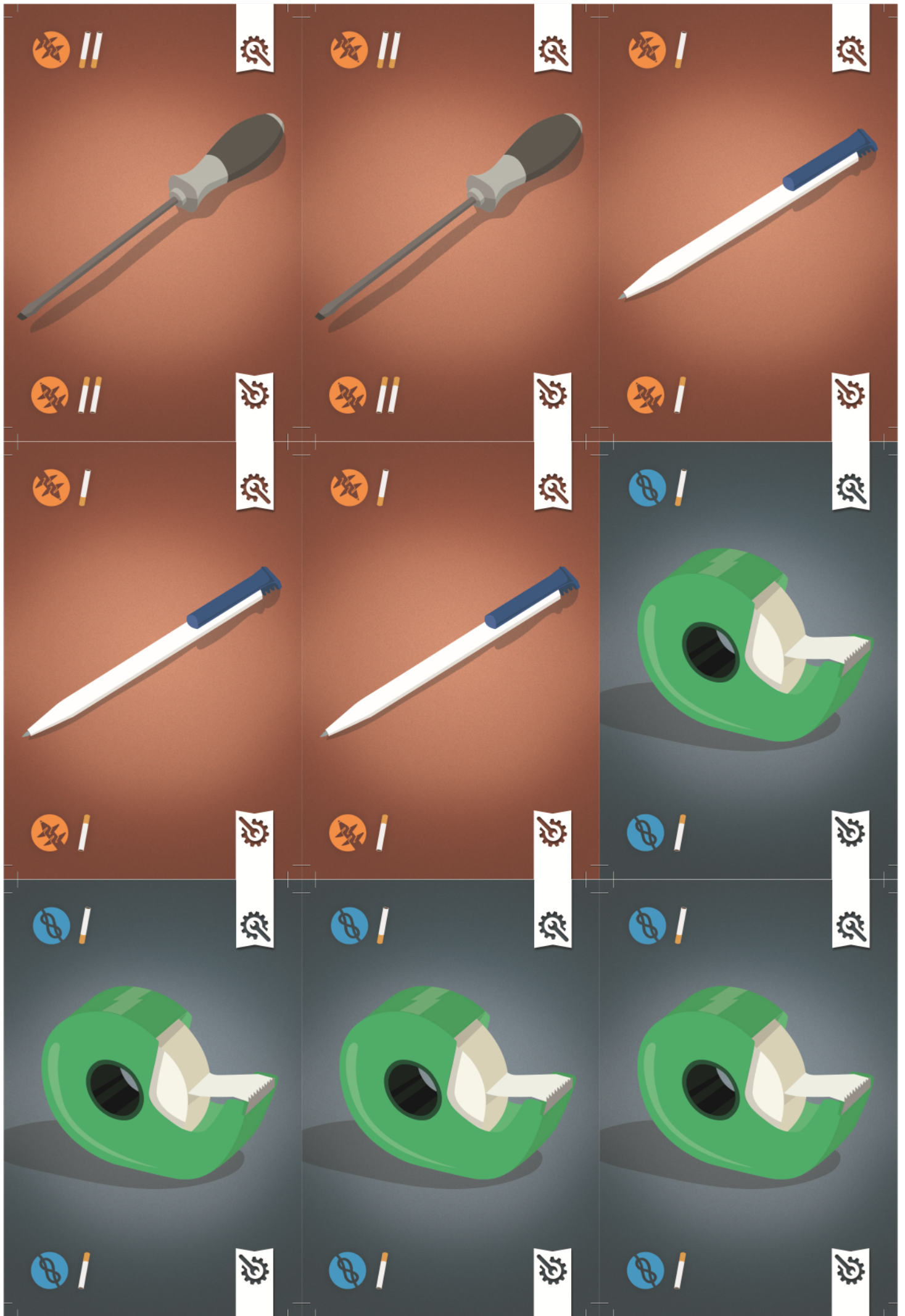
YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY



DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

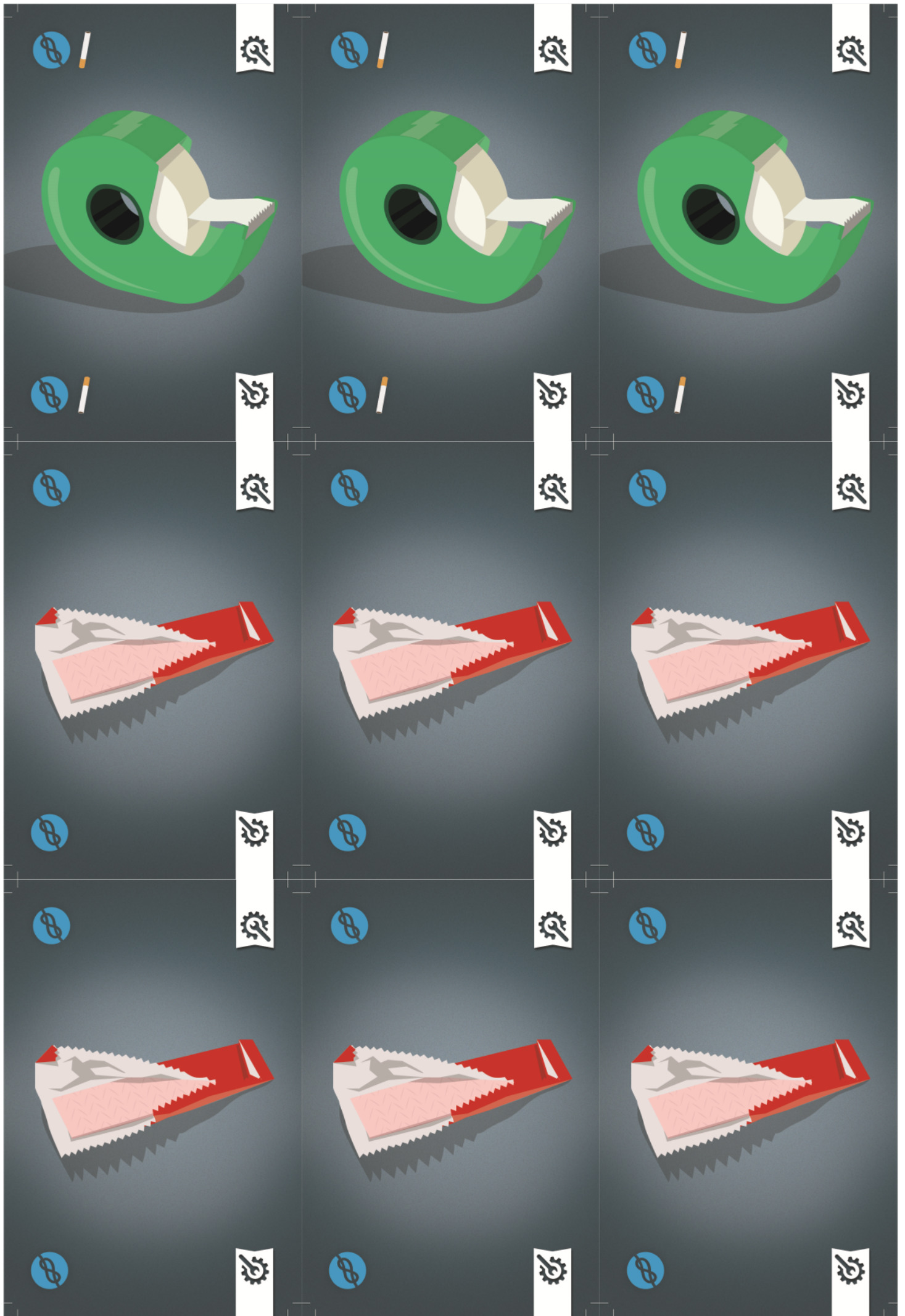
YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY



DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

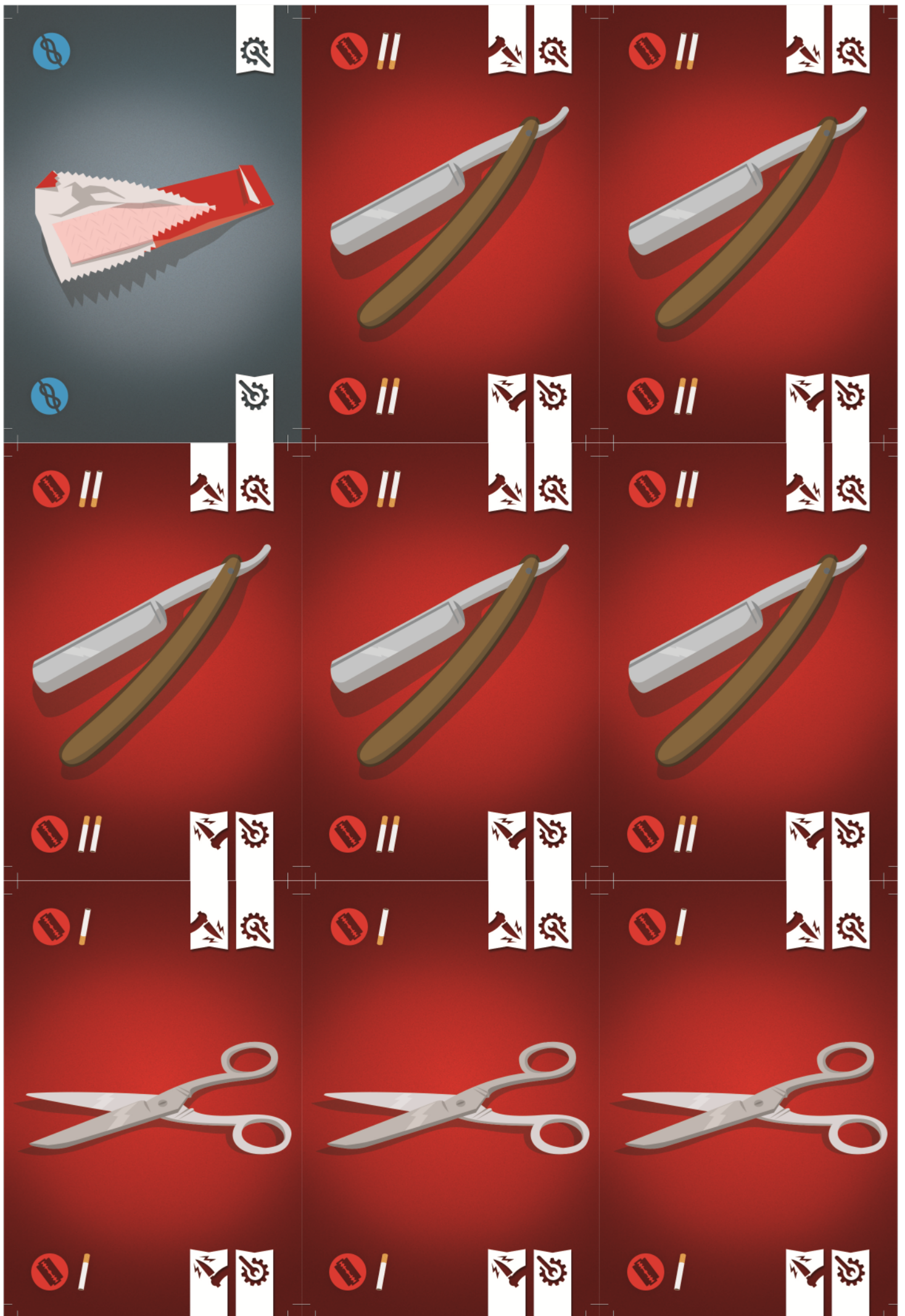
YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY



DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

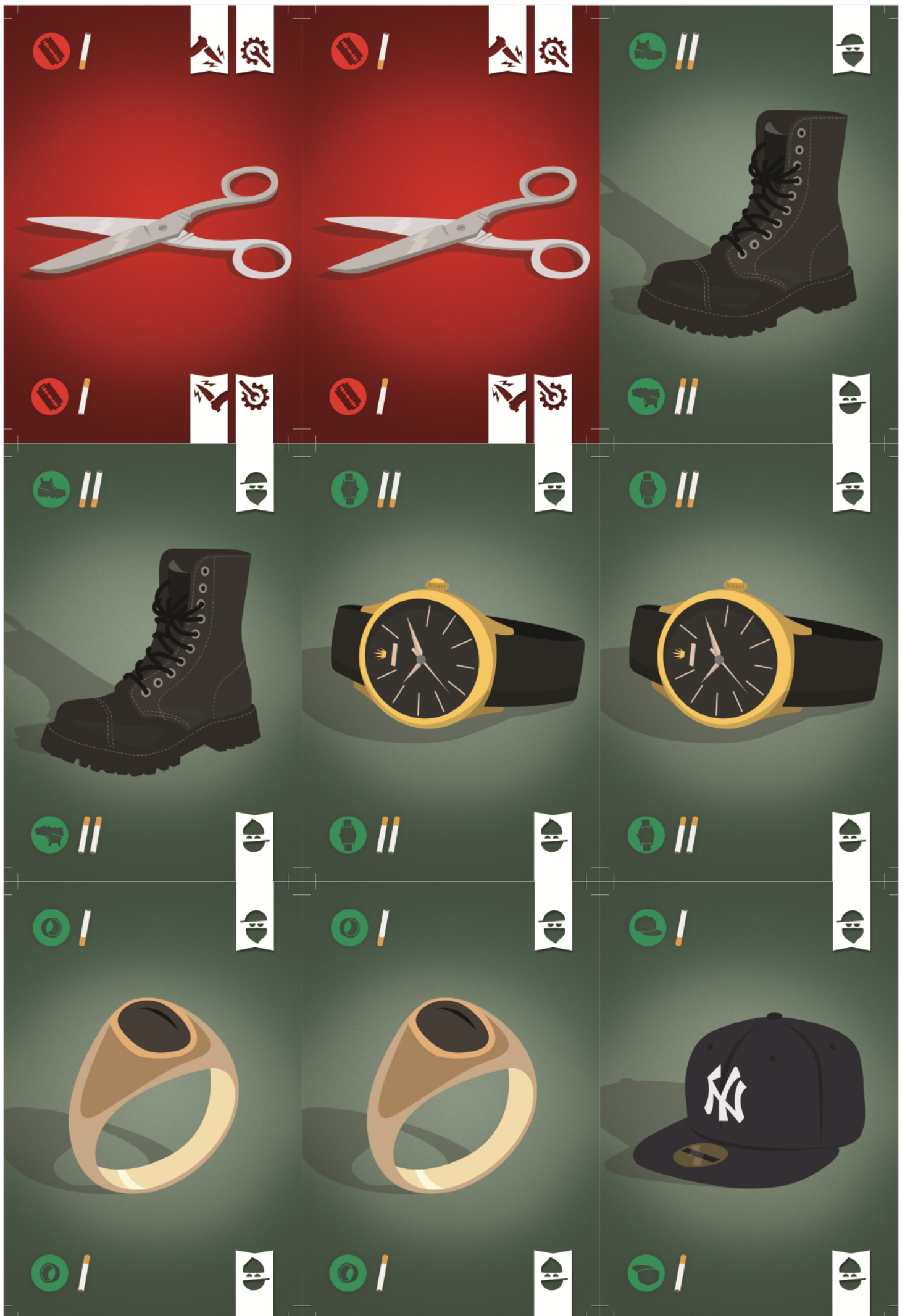
YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY



DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

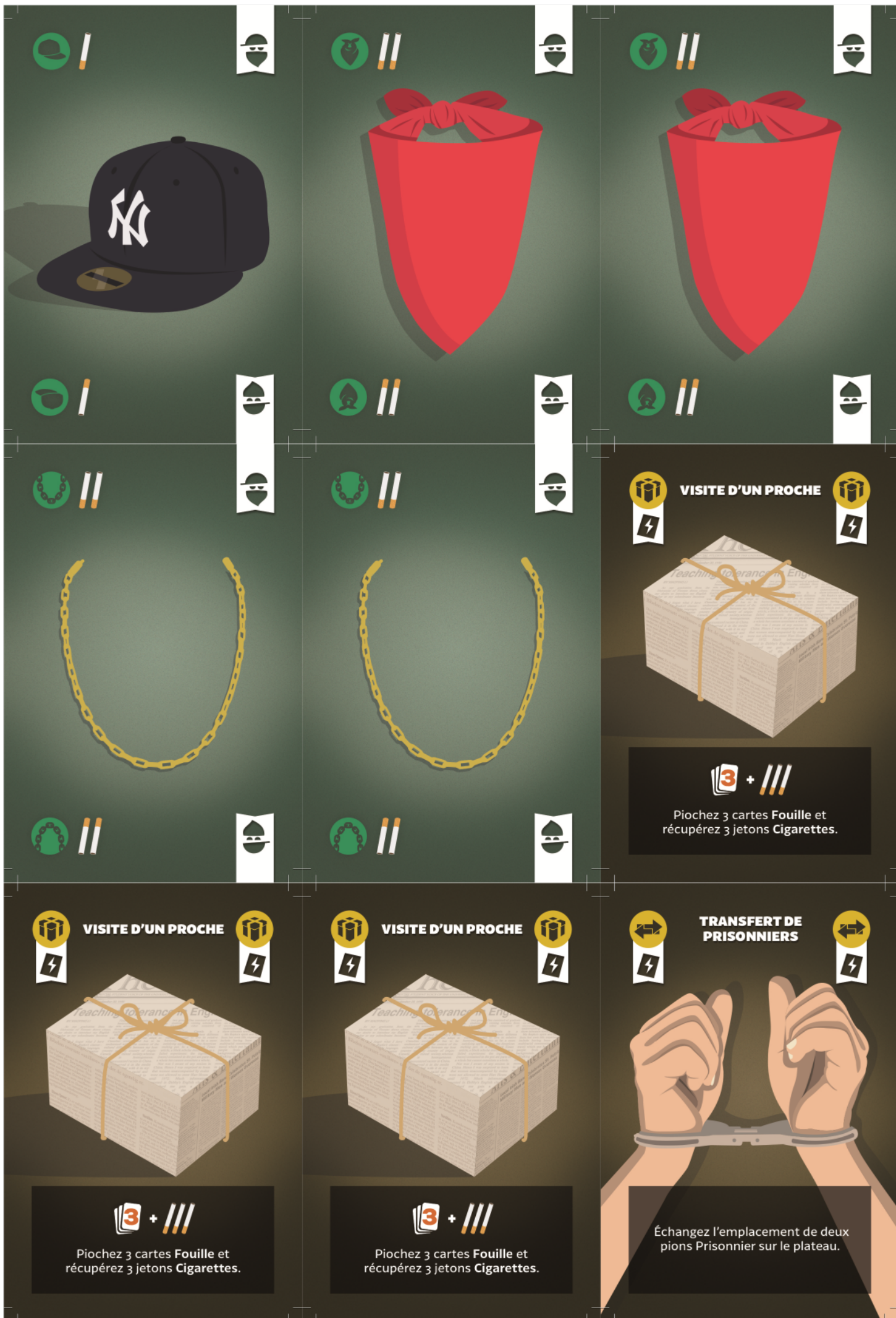
YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY



DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY



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.



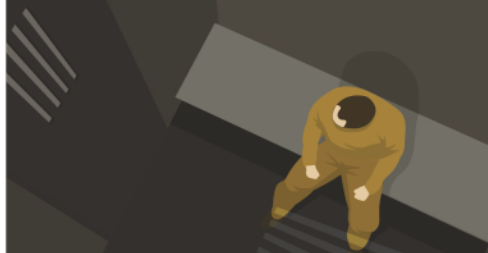
FOUILLE AU CORPS



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



ISOLEMENT

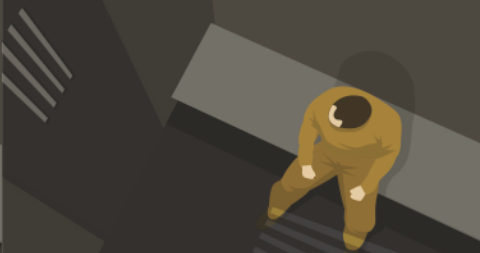


Déplacez le pion d'un joueur sur la case **Isolement** du plateau.

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.

"TROP RAPIDE POUR VOUS?"

À votre tour,

jouez une 3ème action.

BIKERS

Jouez une 4ème action.

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

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

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

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

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

BIKERS 2/



BIKERS 2/



BIKERS 2/



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
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY

DIG
OUT

YOUR WAY



DIG
YOUR WAY
OUT

DIG
YOUR WAY
OUT

DIG
YOUR WAY
OUT

DIG
YOUR WAY
OUT

DIG
YOUR WAY
OUT

DIG
YOUR WAY
OUT