

REGOLE DI GIOCO



GAME DESIGN
David Simide

ILLUSTRAZIONI
Mihajlo Dimitrievski

BORDERLINE
EDITIONS

TRADUZIONE ITALIANA
Simone Grillenzoni



1 PEDINA DIRETTRICE



66 SEGNALINI

10 segnalini
CORRUZIONE



10 segnalini
BENDA



SPIARE



6 segnalini
TRAUMA



10 segnalini
ALLENAMENTO



10 segnalini
PIANIFICAZIONE



10 segnalini
ABILITÀ



7 NUOVI LUOGHI



LUOGHI MODULARI

Ogni Luogo è posizionato sul tabellone in **sostituzione** a un **altro Luogo** e introduce nuove regole.

Prima di ogni partita, i giocatori possono decidere insieme se giocare con tutti o solo con alcuni di questi nuovi Luoghi.

All'inizio della partita, su ciascun nuovo Luogo vengono impilati, nell'apposita area, tutti i segnalini specifici di quel Luogo (i segnalini Trauma vanno mescolati e a faccia in giù).

I segnalini scartati vengono sempre rimessi nella pila.

Non c'è limite al numero di segnalini che un giocatore può accumulare. Tuttavia, non è possibile prendere altri segnalini di un certo tipo se non ce ne sono più sul tabellone.

Tutte le regole e le carte Azione, Precedenti o Gang che fanno riferimento a un Luogo specifico si riferiscono al Luogo sostitutivo, se ne viene utilizzato uno.

*Esempio: se il Luogo **Isolamento** è stato sostituito dal **Reparto Psichiatrico**, la carta Azione **Isolamento** ora manda un giocatore al **Reparto Psichiatrico**.*



BIBLIOTECA

Sostituisce  **DOCCE**

Nella **Biblioteca**, i giocatori possono compiere le azioni **Riabilitare** e **Studiare**.
Nota: nella **Biblioteca** è consentita l'azione **Creare**, a differenza delle **Docce**.



Riabilitare

Solo in Biblioteca.

Scarta la tua carta **Precedenti** e pescane una nuova.

Se hai già usato la tua carta **Precedenti**, pescane semplicemente una nuova.



Studiare

Solo in Biblioteca.

Prendi un segnalino **Spiare**.

Durante il tuo turno, in qualsiasi **Luogo**, puoi scartare un segnalino **Spiare** per guardare la mano di un altro giocatore, ovunque si trovi, senza rivelarla agli altri giocatori.

Non è considerata un'azione.



OFFICINA

Sostituisce  **MENSA**

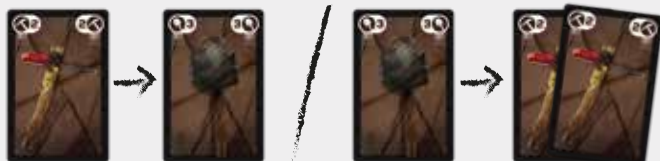
Nell'**Officina**, l'azione **Rubare un cucchiaio** è sostituita dalle azioni **Affinare abilità** e **Migliorare uno strumento**. Le carte **Cucchiaio** non vengono collocate sul tabellone quando l'**Officina** sostituisce la **Mensa** (la carta **Chiave** della **Mensa** fornisce comunque una carta **Cucchiaio**).



Migliorare uno strumento

Solo in Officina.

Puoi scartare una carta **Piccone** per pescare una carta **Pala**, oppure scartare una carta **Pala** per pescare due carte **Piccone**.



Affinare abilità

Solo in Officina.

Prendi un segnalino **Abilità**.

La prossima volta che compi l'azione **Scavare**, tira il dado.

Se ottieni **4 o più**, posiziona uno dei tuoi segnalini **Abilità** sulla carta **Strumento** appena giocata.

Guadagni **1 punto Tunnel** aggiuntivo..

Se ottieni **3 o meno**, il segnalino viene scartato senza effetto.





CELLE BISCA

Sostituisce  **BLOCCO DETENTIVO**

Nelle Celle Bisca, oltre all'azione **Scavare**, i giocatori possono compiere le azioni **Scommettere** e **Pianificare**.



Scommettere



Solo nelle Celle Bisca.

Scommetti 1, 2 o 3 segnalini Sigaretta, annuncia un numero tra 2 e 6, quindi tira il dado.

Se il risultato è uguale o maggiore al numero annunciato, recuperi la tua scommessa moltiplicata per quel numero. Altrimenti, perdi la scommessa.



Pianificare



Solo nelle Celle Bisca.

Prendi un **Segnalino Pianificazione**.

Quando esegui un **Movimento Prudente**, puoi scartare un **segnalino Pianificazione**.

Se lo fai, questo Movimento Prudente ti costa solo un'azione invece di due.



PALESTRA

Sostituisce  **AREA RICREATIVA**

Nel Palestra, oltre alle azioni **Comprare** e **Vendere**, i giocatori possono compiere le azioni **Rissa** e **Allenamento**.



Rissa

Solo nella Palestra

Devi scartare una **carta Arma**. A turno, tutti gli altri giocatori nel **Palestra** devono immediatamente scegliere se scartare anch'essi una **carta Arma** oppure subire un **Pestaggio**.

Poi, a turno, **eccetto il giocatore che ha iniziato la rissa**, ogni giocatore che ha scartato una **carta Arma** per evitare il **Pestaggio** deve tirare il dado.

Se ottiene **2 o meno**, quel giocatore viene immediatamente mandato in **Isolamento**.



Allenamento



Solo nella Palestra.

Prendi un segnalino **Bodybuilding**.

Durante uno scontro, quando tocca a te giocare una **carta Arma**, puoi scartare un **segnalino Bodybuilding** e tirare il dado.

Se ottieni **4 o più**, sei esentato dal giocare quella **carta Arma**.

Se ottieni **6**, puoi inoltre riprendere immediatamente il tuo **segnalino Bodybuilding**.

Se ottieni **3 o meno**, il segnalino viene scartato senza effetto e devi giocare la carta normalmente.



LAVANDERIA *Sostituisce* **INFERMERIA**

Nella **Lavanderia**, oltre all'azione **Curarsi**, i giocatori possono compiere le azioni **Cambiare stile** e **Rubare una benda**.



Cambiare stile

Solo in Lavanderia.

Compi l'azione **Unirsi a una Gang**.

Per questa azione, ti serve **un Accessorio in meno** per unirti a una Gang a tua scelta.



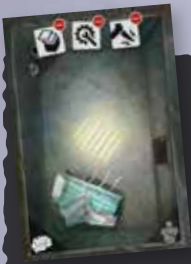
Rubare una benda

Solo in Lavanderia.

Prendi un segnalino **Benda**.

Quando compi l'azione **Creazione**, puoi scartare un **segnalino Benda** invece di scartare una **carta Combinazione**.

In alternativa, puoi scartare un **segnalino Benda** per compiere l'azione **Curarsi**, in qualsiasi Luogo, come se ti trovassi in Infermeria.



REPARTO PSICHIATRICO *Sostituisce* **ISOLAMENTO**

Nel **Reparto Psichiatrico**, i giocatori non possono compiere le azioni **Ricerca**, **Estorsione** e **Creazione**. Nota: i giocatori dispongono comunque di **due azioni**, a differenza dell'**Isolamento**.



Non appena un giocatore entra nel **Reparto Psichiatrico**, prende immediatamente il **segnalino Trauma** in cima alla pila e lo rivela.

Ogni giocatore può avere un solo **segnalino Trauma** alla volta.

Se ne ha già uno, pesca un nuovo segnalino e scarta il precedente.

Quando un giocatore ha la possibilità di rimuovere un **Pestaggio**, può invece scartare il proprio **segnalino Trauma**.

I segnalini Trauma scartati vengono rimessi sotto la pila, a faccia in giù.

Ogni segnalino Trauma impone una restrizione al giocatore finché non viene scartato:



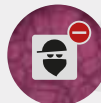
*Quando compi l'azione **Ricerca**, peschi una carta in meno, fino a un minimo di 0.*

*Non puoi più compiere l'azione **Estorsione**.*



Il tuo numero massimo di carte in mano è 5.

*Non puoi più compiere l'azione **Comprare**.*



*Non puoi più compiere l'azione **Unirsi a una Gang**. Inoltre, se possiedi già una **carta Gang**, questa viene scartata.*

*Non puoi più compiere l'azione **Giocare una carta Azione**.*



LADIRETTRICE

Prima dell'inizio della partita, se i giocatori decidono di giocare con la **Direttrice**, un nuovo Luogo viene posizionato accanto al tabellone, adiacente alle **Celle**: l'**Ufficio della Direttrice**. All'inizio della partita, la **pedina Direttrice** deve essere collocata nelle **Celle**. I **segnalini Corruzione** vengono impilati nell'area apposita dell'**Ufficio della Direttrice**. I segnalini scartati vengono rimessi nella pila.

REPRESSIONE

La Direttrice interviene quando un giocatore compie una delle seguenti azioni illegali nello stesso Luogo in cui essa si trova:



Estorsione



Creazione



Scavare



Comprare



Vendere



Rubare un cucchiaio



Scommettere



Migliorare uno strumento



Rubare una benda



Rissa

Dopo aver eseguito una di queste azioni nello stesso Luogo della Direttrice, il giocatore viene messo direttamente in **Isolamento** e il suo turno termina.

Spetta agli altri giocatori far intervenire la Direttrice in caso di azione illegale. Se nessuno segnala l'azione, il giocatore se ne va senza repressione!

Un giocatore che inizia il proprio turno in Isolamento può compiere solo un'azione e non può eseguire le azioni Ricerca, Estorsione e Creazione.

Nota: la Direttrice non fa prevenzione, interviene solo dopo che l'azione illegale è stata compiuta. Quindi il giocatore mantiene il beneficio dell'azione appena eseguita.

Ad esempio, è possibile compiere un'azione Scavare e vincere comunque la partita, se ciò permette di ottenere tutti i punti Tunnel necessari

MOVIMENTO

La Direttrice non si muove da sola. I giocatori possono compiere una nuova Azione base per spostarla:

ATTIRARE LA DIRETTRICE NUOVA AZIONE BASE

Sposta la pedina Direttrice nel Luogo in cui ti trovi.



MICHEL & MICHELLE

Anche Michel e Michelle restano tranquilli quando la Direttrice è vicina.

Michelle e Michel non estorcono mai i giocatori che si trovano nello stesso Luogo della Direttrice.

Se sono nello stesso Luogo della Direttrice, la loro fase di Estorsione semplicemente non si svolge.



Quando un giocatore compie l'azione Movimento, se il risultato ottenuto corrisponde a uno dei Luoghi in cui si trova già, può scegliere di spostare la propria pedina nell'Ufficio della Direttrice.



L'UFFICIO DELLA DIRETTRICE

Nuovo Luogo

I giocatori nell'Ufficio della Direttrice possono compiere l'azione **Corrompere**, ma non possono compiere le azioni **Estorsione**, **Creazione** e **Unirsi a una Gang**.



Corrompere

Solo nell'Ufficio della Direttrice.

Devi scartare 2 segnalini **Sigaretta** per compiere questa azione.

Prendi un segnalino **Corruzione**.

Durante il turno di qualsiasi giocatore (incluso il tuo), senza che ciò conti come un'azione, puoi scartare un segnalino **Corruzione** in una delle seguenti occasioni e applicare l'effetto corrispondente.

Assoluzione: Dopo aver compiuto un'azione illegale nello stesso Luogo della Direttrice, **non subisci** la repressione della Direttrice.

Punizione: Dopo che un giocatore ha terminato qualsiasi azione nello stesso Luogo della Direttrice, scegli se fargli subire un **Pestaggio**, **scartare casualmente metà delle sue carte** (arrotondando per eccesso), oppure **perdere tutte le sue sigarette**.

Movimento: Spostamento: Dopo che un giocatore (incluso te stesso) ha compiuto l'azione **Movimento**, **sposta la Direttrice nel Luogo che preferisci**.

Ciascun effetto può essere causato da un solo giocatore per ogni occasione. Il giocatore attivo ha la priorità, seguito dagli altri in senso orario.



GIOCO A SQUADRE

Le **Celle Bisca** non possono essere utilizzate. Se si utilizza la **Direttrice**, questa viene posizionata nelle **Docce** e il suo **ufficio** viene collocato adiacente alle **Docce** anziché alle **Celle**.



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 è un'espansione per **Dig Your Way Out**. Dig Your Way Out è necessario per usare Dig In. Questa espansione include diversi segnalini, 6 nuovi Luoghi modulari, la Direttrice e il suo Ufficio.



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.

