

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



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

**ILLUSTRATIONS**  
**Mihajlo Dimitrievski**

**BORDERLINE**  
EDITIONS

## 1 GEVANGENIS-DIRECTEUR



## 66 FICHES

10  
Corruptiefiches



10  
Verbandfiches



10  
Spionfiches



6  
Traumafiches



10  
Patserfiches



10  
Planfiches

10  
Vaardigheidsfiches



# INHOUD

## 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.



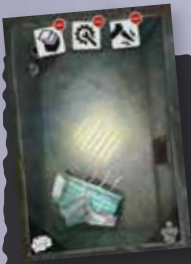
### Steel een verband

*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:**



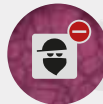
*Wanneer je zoekt, trek je één kaart minder (met een minimum van 0).*

*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 (jenzelf 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.





**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.

