

ESCAPE TALES

EL DESPERTAR

REGLAMENTO

Resumen del juego

Escape Tales: El Despertar es un juego de cartas de estilo *escape room* preparado para 1 a 4 jugadores y con un fuerte elemento narrativo. Samuel - el protagonista de la historia que estás a punto de vivir - inicia un extraño viaje para intentar salvar la vida de su hija. Durante tu travesía te enfrentarás a numerosos puzzles que tendrás que resolver para ir avanzando en la aventura.

Componentes

- 18 Fichas de acción
- 122 Cartas de juego
- 9 Cartas de desdicha
- 18 Cartas de localización
- 1 Tablero de juego
- 1 Libro del Narrador

Preparación de la partida

¡Recuerda! Nunca mires la parte delantera de las cartas mientras preparas la partida.

- 1 Coloca el tablero de juego al alcance de todos los jugadores.
- 2 Sitúa junto a él los siguientes componentes:
 - A Fichas de acción.
 - B Cartas de juego, en orden ascendente (C001 a C122).
 - C Cartas de desdicha, en orden ascendente (D0 a D8).
 - D Cartas de localización, en orden ascendente (L01 a L18).
 - E Libro del Narrador.
- 3 Prepara un móvil o un ordenador para comprobar las soluciones de los puzzles (*más información de la app en la página 5*).

¡Importante! Hemos preparado cada copia del juego con sumo cuidado. Desafortunadamente, a veces puede haber fallos. Durante la preparación, fíjate bien si no te falta ninguna carta. Así te asegurarás de que no se arruine la experiencia de juego. Recuerda revisar solo la parte trasera de las cartas. Si te falta alguna o detectas algún error, por favor escríbenos a juegosdemesa@tcgfactory.com o a hola@fractaljuegos.cl



Objetivo del juego

Escape Tales: El Despertar es un juego cooperativo. Lo puedes jugar en solitario o junto a otros jugadores. Entre todos se decide qué zonas investigar y se debate para resolver los puzzles. El objetivo del juego es encontrar a Lizzy, la hija de Samuel, nuestro protagonista. Te recomendamos que tomes tus decisiones con cuidado, ya que el juego tiene múltiples finales y no todos ellos son felices.

Desarrollo de la partida

Empieza la partida leyendo en voz alta el prólogo; lo encontrarás en la cubierta del **Libro del Narrador**. Incluye toda la información necesaria para que la aventura comience.

A partir de ahora, la partida se desarrolla de la siguiente manera:

- 1 Lee el párrafo correspondiente del **Libro del Narrador** y sigue las instrucciones que marque.
- 2 Realiza cualquiera de las siguientes acciones hasta que uno de los componentes del juego te indique que vayas al **Libro del Narrador** (en este caso, vuelve al punto 1):
 - a **Exploración** - Coloca una de las **fichas de acción** disponibles en una de las zonas aún sin explorar de la **carta de mapa** y ve al párrafo del **Libro del Narrador** que indique.
 - b **Desdicha** - Si no te quedan **fichas de acción** Y quieres explorar la localización, toma la **carta de desdicha** de la parte superior del mazo, léela y haz lo que indique.
 - c **Resolver un puzzle** - Abre el puzzle en la app y lleva a cabo una de las acciones disponibles (dar una respuesta, revisar cuántas cartas se requieren o pedir pistas).
 - d **Abandonar una localización** - Si tienes una **carta de salida** puedes abandonar la localización. Para hacerlo, ve al párrafo indicado en el **Libro del Narrador** .
 - e **Cumplir una condición** - Si tienes alguna **carta de condición** y puedes cumplir con lo que pide, ve al párrafo indicado en el **Libro del Narrador** .
- 3 Si lo haces todo de la manera correcta, entonces nunca tendrás que llegar a este punto :)

Los párrafos y la narración

Al final del prólogo se te pide ir al "párrafo de inicio". Cada párrafo está marcado con una letra P y un número; por ejemplo el P854. Los párrafos describen eventos que le suceden al héroe durante la partida. Están distribuidos al azar a lo largo del libro. ¡Mientras estés leyendo un párrafo del **Libro del Narrador** evita mirar el resto de párrafos de esa misma página!

A**P093**

Pasas más páginas del Libro. Necesitas varias cosas para el ritual: algo para dibujar el círculo en el suelo, velas y un objeto de gran importancia para la persona que estás tratando de encontrar. Las dos primeras cosas no parecen ser un problema. La tiza debería de estar en algún lugar del escritorio. Las velas tendrían que estar en la caja fuerte. Pero el último objeto... ¿Qué podría haber que fuera importante para Lizzy?

B

Toma la carta C017.

Decide adónde quieres ir — coloca una ficha de acción en el espacio elegido y lee el párrafo correspondiente.

C

Todos los párrafos comparten una estructura similar con 3 secciones distintas: **Número** **A**, **Texto de la Narración** **B** y **Acciones** **C**. Siempre que un efecto del juego te pida que vayas a un párrafo, búscalo tomando como referencia el número. En primer lugar, lee siempre el **Texto de la Narración**, ya que puede contener pistas ocultas y referencias importantes que pueden influir en tus decisiones futuras. Después, lee y lleva a cabo en orden todas las **Acciones** recogidas en la última sección. En algunos casos, esta sección puede estar vacía. Significa que no has encontrado nada; aun así, la sección de la Narración puede contener información clave para tus futuras acciones.

Para facilitarte la búsqueda, puedes encontrar los números de los párrafos en los márgenes del **Libro del Narrador**.

Tablero de juego

Se usa para colocar las **cartas de localización** y explorar sus zonas. Sobre el tablero se colocan únicamente las **cartas de localización**, orientadas según indiquen las **cartas de mapa** (ver página 5).

Localizaciones

Las localizaciones se crean con las **cartas de localización** y permiten descubrir puzzles y objetos además de investigar la historia.

Cuando un párrafo pide colocar una nueva localización, te dará instrucciones para tomar 2 **cartas de localización** junto a una **carta de mapa** y varias **fichas de acción** (ver más adelante).

Toma todas las cartas requeridas de sus mazos correspondientes y dales la vuelta inmediatamente.

Después, sigue las instrucciones del párrafo y coloca las **cartas de localización** según la ilustración de la **carta de mapa** con el esbozo de dicha localización. Se divide en 12 cuadrados llamados "zonas". Sitúa la carta con el mapa junto al **tablero** de manera que la orientación de ambas cartas sobre la cuadrícula sea la misma. Ya tienes la localización preparada y lista para ser explorada.



Según las decisiones que tomes, es probable que no visites todas las localizaciones disponibles en una sola partida.

Explorar una localización

Merece la pena revisar las **cartas de localización** con atención antes de decidir qué pasos dar.

Cuando quieras explorar una zona, **coloca** una de las **fichas de acción** disponibles en esa misma zona de la **carta de mapa** y lee el párrafo asignado a ella. Al explorar es posible que obtengas una o más **cartas de juego**.



La cantidad de **fichas de acción** que tienes no suele ser suficiente para explorar de manera sencilla cada rincón de la localización. Por eso es tan importante elegir bien a qué zonas quieres ir. Si te quedas sin **fichas de acción**, recurre a las **cartas de desdicha**.

Cartas de desdicha

Las **cartas de desdicha** te permiten seguir jugando cuando te quedas sin **fichas de acción**. Siempre que quieras explorar otra zona pero no tengas **fichas de acción**, estás obligado a tomar la primera **carta de desdicha** del mazo de desdicha, leerla y seguir las instrucciones que indique.



La parte superior de las **cartas de desdicha** incluye una narración y la inferior efectos que hay que llevar a cabo.

Sé cuidadoso con las **cartas de desdicha**; si las usas demasiado podrían tener una influencia directa sobre la partida y el final de la misma.

¡Recuerda! ¡No puedes tomar **cartas de desdicha** si todavía te quedan fichas de acción sin usar!

Cartas de juego

Durante la partida te encontrarás con efectos y párrafos que te harán robar **cartas de juego** del mazo apropiado (las que tienen la letra "C"). Siempre que robes una, colócala bocarriba en la mesa al alcance de todos los jugadores; descártalas solo cuando te lo pida el **Libro del Narrador** (normalmente después de haberlas utilizado).



El mazo de **cartas de juego** incluye varios tipos de cartas:

Cartas de puzle

Incluyen un icono sobre fondo rojo impreso en la esquina inferior derecha. Cada puzle se compone de una o más cartas. Es recomendable agrupar las cartas según sus iconos para tener juntos todos los elementos de un mismo puzle.



Las cartas necesarias para resolver un mismo puzle no siempre se encuentran en la misma localización.

¡Importante! Cuando intentes resolver un puzle siempre necesitas todas las cartas asociadas a dicho puzle (puedes ver el número de cartas requeridas por cada puzle en la app).

Cartas de objeto

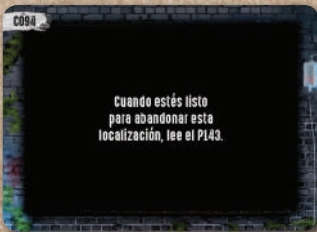
Las reconocerás porque todas incluyen el dibujo de un objeto sobre fondo gris. Algunas pueden tener además un icono sobre fondo marrón en la esquina inferior izquierda. La utilidad de muchas cartas de objeto se hace evidente a medida que avanza la partida.



Cartas de salida

No incluyen ninguna marca distintiva; en su lugar tienen una gran área negra que ocupa todo el centro de la ilustración. Estas áreas son pasajes que te permiten abandonar la localización actual.

¡Recuerda que después de abandonar una localización ya no podrás regresar a ella!



Cartas de condición

Contienen un efecto (por ejemplo, la opción de leer un párrafo determinado), que se desencadena solo si tienes la carta (o cartas) con el símbolo (o símbolos) apropiados.

Todas las condiciones de una misma carta de condición encontrada en una localización se pueden resolver siempre en esa misma localización.



Cartas de mapa

Las diferenciarás porque tienen una cuadrícula similar a la del **tablero de juego** y una ilustración tomada directamente de las cartas de localización. Cuando exploras colocas sobre ellas tus **fichas de acción**. Las **cartas de mapa** siempre se toman a la vez que las cartas de localización. Las **cartas de localización** se colocan en el **tablero de juego** según indique el dibujo de la carta de mapa.



¡Importante! Una misma carta puede pertenecer a varias categorías. Por ejemplo, una carta de objeto puede ser a la vez un puzle y una condición. Estas cartas combinan las características descritas para cada tipo de carta.

Los puzles y la app

Los puzles se componen principalmente de cartas de juego, pero también pueden recurrir a otros elementos. Todos incluyen al menos una carta de puzle (marcada con un icono en su esquina inferior derecha). Las respuestas a los puzles se introducen en la app.

Durante la partida encontrarás puzles imprescindibles para progresar en la aventura y otros que solo son ayudas. Si quieres avanzar, no temas dejar algún puzle sin resolver; el juego no te permitirá progresar si no resuelves los puzles que requiere la historia.

La app de Escape Tales: El Despertar se presenta bajo la forma de una página web que se puede añadir directamente a la Pantalla Principal del móvil para usarse como una app. Además, puede funcionar offline; después de visitar la página web una vez se puede usar sin conexión a Internet.

Accede a la app en esta dirección:
<https://app.escape-tales.com>

Al acceder a la página web/app, elige un idioma. Las soluciones de los puzzles **pueden** diferir dependiendo de la versión del idioma del juego.

El menú principal de la app incluye símbolos para cada uno de los puzzles; puedes acceder pinchando sobre ellos. Cuando descubras un nuevo símbolo de puzzle, ábrelo en la app para acceder a su propio menú.

¡Importante! Las acciones que tomas con la app no requieren fichas de acción y no tienen impacto negativo en la partida; llévalas a cabo como tú quieras.



El menú de los puzzles se compone de 3 áreas: **el espacio para la Respuesta**, **las cartas Requeridas** y **las Pistas**.

A Espacio para la Respuesta - Aquí introduces el código o la contraseña que sirve de respuesta para el puzzle en cuestión. El número de huecos es único para cada puzzle. Esto quiere decir que si un puzzle presenta 3 huecos, entonces la respuesta tiene que tener exactamente 3 símbolos (números y/o letras).

Cuando introduzcas la respuesta correcta, la app te redirige a un párrafo del **Libro del Narrador**.

En algunos casos te encontrarás un gráfico junto al espacio para la respuesta indicándote cómo debe ser su formato. Esta ayuda **no influye** en la solución del puzzle; solo señala la forma en que la respuesta se debe introducir en la app.

B Cartas Requeridas - Esta opción revela cuántas cartas y qué elementos del juego se requieren para resolver el puzzle. Puedes ignorarla y tratar de reunir las claves recurriendo a la narración y a la lógica, pero siempre puedes verificarlo con esta ayuda.

C Pistas - Este botón abre un nuevo menú que permite conseguir pistas. Al principio te encontrarás el botón "Ver pista" que después de pulsarlo varias veces pasa a ser "Ver respuesta". Si lo pulsas, la app te muestra la respuesta del puzzle. Deberías usarlo solo como última opción cuando te veas incapaz de resolver el puzzle. Usar este botón no tienen impacto negativo en la partida.



Fin de la partida

El **Libro del Narrador** incluye varios finales distintos. Dependiendo de las decisiones y acciones que hayas tomado, acabarás en uno o en otro. Cuando lo hagas habrás puesto punto y final a la partida.

¿Otra partida?

Puedes volver a jugar otra partida para buscar caminos alternativos, tomar acciones diferentes, desbloquear nuevos puzzles e incluso descubrir un final distinto.

En este caso puedes omitir la primera localización y empezar la nueva partida directamente desde el P015.

Guardar el juego

Puedes interrumpir una partida de Escape Tales: El Despertar en cualquier momento para continuarla otro día. Lo único que tienes que hacer es rellenar la tabla que encontrarás en la última página de este reglamento. La próxima vez que vayas a jugar, prepara la partida de acuerdo con lo que anotaste en la tabla y continúa jugando.

No obstante, te recomendamos que guardes tu partida después de abandonar una localización. De esa manera es más difícil que te olvides de detalles importante relacionados con la resolución de alguno de los puzzles que aún no hayas completado.

Accede a la app



Autores: Jakub Caban, Bartosz Idzikowski, Matt Dembek

Diseño: Magdalena Klepacz, Paweł Niziołek, Jakub Fajtanowski

Libro del Narrador: Szymon Stoczek, Matt Dembek

Edición en español: TCG Factory y Fractal Juegos

Traducción al español: Rubén Asensio



	Cartas de juego que hayas reunido	Último párrafo leído	Cartas de localización	Carta superior del mazo de desdicha	Fichas de acción sin usar	Acciones colocadas en la carta de mapa																
1						<table border="1"> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	A	B	C	D	1				2				3			
A	B	C	D																			
1																						
2																						
3																						
2						<table border="1"> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	A	B	C	D	1				2				3			
A	B	C	D																			
1																						
2																						
3																						
3						<table border="1"> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	A	B	C	D	1				2				3			
A	B	C	D																			
1																						
2																						
3																						
4						<table border="1"> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	A	B	C	D	1				2				3			
A	B	C	D																			
1																						
2																						
3																						
5						<table border="1"> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	A	B	C	D	1				2				3			
A	B	C	D																			
1																						
2																						
3																						
6						<table border="1"> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	A	B	C	D	1				2				3			
A	B	C	D																			
1																						
2																						
3																						

