

ESCAPE TALES

SAW THE ORIGIN

Reglamento

Accede a la app usando este código:



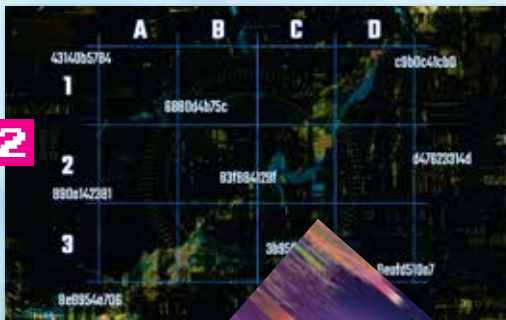
Resumen del juego

Escape Tales: Sin Memoria es un juego de estilo *escape room* preparado para 1 a 4 jugadores. Además de plantear toda una serie de desafiantes puzzles, el juego gira en torno a una historia que te atraparà desde el principio y sobre la que podràs influir durante la partida. Prepárate para enfrentarte a una buena cantidad de puzzles (que solo exigirán que os estrujéis el cerebro y quizás que uséis papel y lápiz) y a duras decisiones que determinarán el curso de vuestra aventura.

Si ya has jugado a Escape Tales: El Despertar no necesitas leer todo el reglamento. Simplemente, consulta la sección **Diferencias con El Despertar** (que encontrarás al final del reglamento) para ver qué reglas han cambiado.

Componentes

- > 24 Fichas de acción
- > 4 Fichas de progreso
- > 148 Cartas de juego
- > 14 Cartas de estrés
- > 19 Cartas de localización
- > 1 Tablero de juego
- > 3 Libros del Narrador
- > 1 Reglamento



2

1 G

4



E

Preparación de la partida

¡Recuerda! No mires la parte delantera de las cartas (el lado con texto) mientras preparas la partida.

- 1 Escoge la historia que vas a jugar (cada una tiene un Libro del Narrador).
¡Importante! Da igual cuánto tiempo transcurra desde que juegas una historia hasta la siguiente, pero es crucial jugarlas en este orden:
 - Tutorial y Elizabeth Weber
 - John Barns
 - Black_Princess
- 2 Coloca el tablero de juego al alcance de todos los jugadores.
- 3 Sitúa junto a él los siguientes componentes:
 - A Fichas de acción.
 - B Fichas de progreso.
 - C Cartas de juego, en orden ascendente (con la C001 en la parte superior y la C148 en la inferior).
 - D Cartas de estrés, en orden ascendente:
 - Tutorial y Elizabeth Weber: cartas E0 a E5.
 - John Barns: cartas E10 a E14.
 - Black_Princess: cartas E20 a E22.
 - E Cartas de localización, en orden ascendente (con la L01 en la parte superior y la L19 en la inferior).
 - F Si tienes alguna, las cartas de historia con los símbolos : *, : # y : < obtenidas en las historias previas.
¡Importante! No descartes nunca estas cartas, incluso aunque hayas terminado la historia correspondiente, a menos que el juego te lo pida de manera expresa.
 - G El Libro del Narrador correspondiente a la historia.
- 4 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 por si te falta alguna carta o componente. Así te asegurarás de que no se arruine la experiencia de juego. Recuerda revisar solo la trasera de las cartas. Si te falta alguna o detectas algún error, por favor escríbenos a juegosdemesa@tcgfactory.com o a hola@fractaljuegos.cl



C



A



E



D



B

Objetivo del juego

Escape Tales: Sin Memoria es un juego cooperativo, por lo que tendrás que tomar las decisiones de forma común entre todos los jugadores. A menos que lo juegues en solitario, asegúrate de revisar cada localización y puzle junto al resto de jugadores. El desenlace de cada historia depende de las decisiones que toméis entre todos.

Escape Tales: Sin Memoria es un juego en el que no puedes perder. Sin embargo, las decisiones que tomes influyen directamente en el resultado de cada historia. Para bien o para mal, el final solo depende de ti.

Desarrollo de la partida

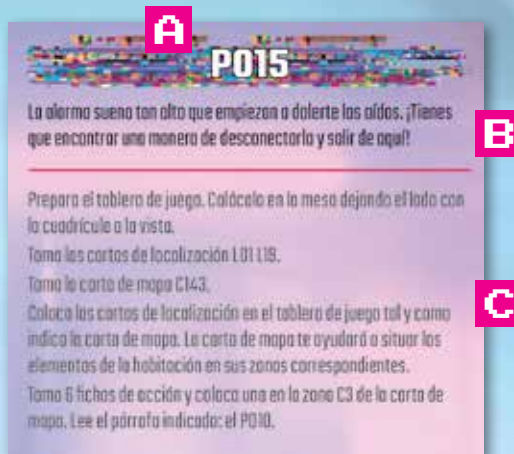
Empieza la partida leyendo en voz alta el prólogo. Lo encontrarás en el **Libro del Narrador correspondiente a la historia** que estés jugando, junto al número del párrafo con el que deberías empezar tu aventura.

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

- 1 Lee el párrafo correspondiente del **Libro del Narrador** y sigue las instrucciones que indique.
- 2 Realiza cualquiera de las siguientes acciones hasta que uno de los componentes del juego te indique que acudas al **Libro del Narrador** (en ese caso, vuelve al punto 1):
 - a **Explora el tablero:** Coloca una de las **fichas de acción** disponibles en una de las zonas aún sin explorar de la **carta de mapa** y lee el párrafo del **Libro del Narrador** que indique.
 - b **Toma una carta de estrés:** Si no te quedan **fichas de acción** y quieres explorar una localización, toma la **carta de estrés** de la parte superior del mazo, léela y sigue sus instrucciones.
 - c **Resolver un puzle:** Abre el puzle en la app y lleva a cabo una de las acciones disponibles (dar una respuesta, revisar cuántas cartas se requieren o pedir pistas).
 - d **Cumplir una condición:** Si tienes alguna **carta de condición** y puedes cumplir con lo que pide, acude 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.)

El Libro del Narrador y los párrafos

El final del prólogo te dará instrucciones concisas sobre cómo empezar tu aventura. Cada párrafo está marcado con una letra seguida de un número (por ejemplo, P854). Los párrafos describen eventos que le suceden al personaje principal de cada historia. Están distribuidos al azar a lo largo de cada uno de los **Libros del Narrador**. Mientras estés leyendo un párrafo, evita mirar el resto de párrafos de esa misma página. ¡Podrías desvirtuarte la historia a ti mismo!



Todos los párrafos comparten una estructura similar dividida en: **número A**, **texto de la narración B** y **acciones C**. Siempre que un efecto de juego te pida que acudas a un párrafo, búscalo tomando como referencia el número. En primer lugar, lee siempre el **texto de la narración**, ya que puede contener pistas para los puzles y detallar eventos importantes que pueden ser relevantes para 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 explorar esa zona ya no requiere más acciones. Sin embargo, el **texto de la narración** sí puede contener información valiosa.

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

Tablero de juego

Se usa para colocar las cartas de localización y para explorar sus zonas. Estas cartas se sitúan en el **tablero de juego** siguiendo el esquema de las **cartas de mapa** (más información en la página 4).

Durante la partida te encontrarás con reglas que cambian el uso de las **cartas de localización** o del **tablero de juego**. Cuando te pase, aplica siempre las nuevas reglas que introduzcan **tanto el Libro del Narrador como las cartas**.

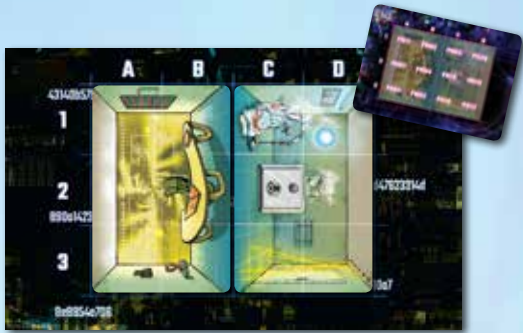
Localizaciones

En las **cartas de localización** encontrarás nuevos puzles, objetos y fragmentos de la narración.

Cuando un párrafo te presenta una localización te pedirá que tomes varias **cartas de localización** junto a una **carta de mapa** y un cierto número de **fichas de acción** (consulta la sección **Explorar una localización**, en la página 4, para obtener más información sobre las fichas de acción).

A menos que se especifique de otra manera, toma siempre las cartas de sus mazos correspondientes y dales la vuelta inmediatamente, revelándolas a todos los jugadores.

Después, sigue las instrucciones del párrafo y coloca las **cartas de localización** en el **tablero de juego** según indica la ilustración de la **carta de mapa** correspondiente con el esbozo de dicha localización. El diseño resultante se dividirá habitualmente en 12 casillas llamadas zonas. Sitúa la **carta de mapa** junto al **tablero de juego** de manera que su orientación coincida con la del tablero. Ya tienes la localización preparada y lista para ser explorada.

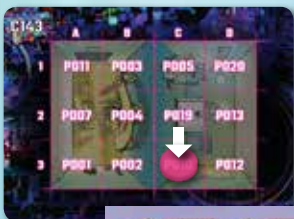


¡Recuerda! Las decisiones que tomes te llevarán a visitar un número limitado de **cartas de localización**. ¡No podrás verlas todas en una sola partida!

Explorar una localización

Importante: Es recomendable revisar con atención las **cartas de localización** y debatir sobre los pasos a seguir ante de tomar una decisión definitiva.

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 correspondiente. Es posible que al explorar obtengas una o más **cartas de juego**.



Nunca tendrás suficientes **fichas de acción** para explorar todos los rincones de cada localización. De hecho, no es necesario examinar cada recoveco; por eso es tan importante escoger con inteligencia las zonas a explorar. Si te quedas sin **fichas de acción**, puedes recurrir a las **cartas de estrés**.

Importante: Si te queda alguna **ficha de acción** al avanzar a una nueva localización, ¡no las descartes! Si el **Libro del Narrador** te pide que tomes **fichas de acción**, simplemente añádelas a las que ya tienes en tu poder.

Cartas de estrés

Las **cartas de estrés** te permiten seguir jugando cuando te quedas sin **fichas de acción**. Siempre que quieras explorar una nueva zona (o realizar cualquier otra acción que te exija descartar **fichas de acción**) pero no tengas **fichas de acción**, estás obligado a tomar la primera **carta de estrés** del mazo y leer todo su contenido (incluyendo el texto ubicado en la parte inferior de la carta).



La parte superior de las **cartas de estrés** incluye un texto narrativo y la inferior efectos que se tienen que resolver siempre de izquierda a derecha.

Recuerda que **cada historia tiene sus propias cartas de estrés**. Cuando empieces una nueva historia, descarta todas las cartas de estrés de la historia anterior y toma las asociadas a la actual (E0-E5 para el Tutorial y Elizabeth Weber, E10-E14 para John Barns y E20-E22 para Black_Princess).

¡Sé cuidadoso con las **cartas de estrés**! Usar muchas influirá en el curso de tu aventura... ¡y en cómo acaba!

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

Cartas de juego

Durante la partida te encontrarás con distintos efectos y párrafos que te darán instrucciones para tomar **cartas de juego** (las que tienen la letra C). Siempre que robes una carta de juego, dale la vuelta y colócala sobre la mesa al alcance de todos los jugadores. Descártalas solo cuando te lo pida un efecto del **Libro del Narrador** (normalmente después de haberlas utilizado). Al terminar una historia, descarta todas las cartas **excepto las cartas de historia** (marcadas con los símbolos : ♣, : ♠ o : ♣).



El mazo de **cartas de juego** incluye los siguientes tipos de cartas:

Cartas de puzzle

Estas cartas incluyen una referencia sobre fondo rosa impresa en la esquina inferior derecha. Cada puzzle se compone de una o más cartas. Es recomendable agrupar estas cartas según su referencia para tener juntos todos los elementos de un mismo puzzle.



Cartas de objeto

Las reconocerás porque todas incluyen la ilustración de un objeto y comparten el mismo fondo. Algunas **cartas de objeto** tienen un símbolo sobre fondo amarillo en la esquina inferior izquierda. La utilidad de muchas **cartas de objeto** se hace evidente a medida que avanza la partida; pueden permanecer en tu poder a lo largo de varias localizaciones, pero nunca tras haber finalizado la historia actual.



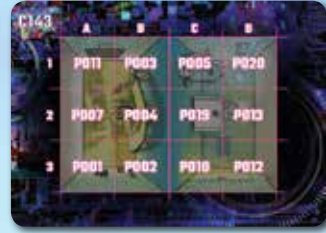
Cartas de condición y pendientes

Estas cartas permiten acceder a un efecto (como leer un nuevo párrafo) que solo puedes realizar si tienes las cartas y/o símbolos adecuados en tu área de juego, o cuando reúnes un cierto número de fichas de progreso en la carta apropiada.

¡Importante! Cuando coloques fichas en las **cartas pendientes** (que te exigen colocar un determinado número de fichas antes de poder resolverlas), usa únicamente **fichas de progreso**.

Cartas de mapa

Las diferenciarás porque muestran una cuadrícula similar a la del **tablero de juego** y una versión a pequeña escala de la ilustración de las **cartas de localización**. Para explorar una localización, coloca fichas de acción en la **carta de mapa** correspondiente. Las cartas de mapa se toman habitualmente junto a las cartas de localización. Sirven de guía para colocar las cartas de localización en el tablero de juego.



Durante la partida te encontrarás con reglas que cambian el uso de las **cartas de localización** o del **tablero de juego**. Cuando te pase, aplica siempre las nuevas reglas que introduzcan **tanto el Libro del Narrador como las cartas**.

Cartas de historia

Constituyen un tipo especial de cartas que hacen hincapié en elementos cruciales para la narración. Estas cartas siempre incluyen los símbolos **⚡**, **⚡⚡** o **⚡⚡⚡**. Las **cartas de historia** son también **las únicas** que mantendrás en tu poder entre las diferentes historias. Tenlas siempre a mano porque pueden resultar útiles en determinados momentos de la partida.

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

Los puzzles y la app

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

Durante la partida encontrarás puzzles imprescindibles para progresar en la narración y otros que te ayudarán de maneras diversas. No tengas miedo de avanzar dejando algún puzzle sin resolver. El juego no te permitirá avanzar en la narración si no resuelves los puzzles esenciales para la historia.

La app de Escape Tales se presenta bajo la forma de una página web que se puede añadir directamente a la pantalla principal del móvil para usarse como una aplicación. Además, funciona *offline*; después de haber visitado 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 por primera vez, selecciona el juego Sin Memoria y escoge el idioma que se corresponda con el del juego físico.

El menú principal de la app muestra una referencia para cada uno de los puzzles; puedes acceder pinchando sobre ellas. Cuando descubras una nueva referencia de puzzle, ábrelo en la app para entrar 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 divide en 3 áreas:
la zona de la respuesta, las cartas requeridas y las pistas.

A Zona para la respuesta: Aquí introduces el código o la contraseña que sirve de respuesta para el puzzle. El número de espacios es único para cada puzzle. Si un puzzle presenta 3 espacios, la respuesta tiene que tener exactamente 3 símbolos, números, letras, etc.

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



A veces encontrarás junto a **la zona de la respuesta** una pista sobre el formato de la misma. Esta ayuda **no influye** en la solución del puzzle; solo te da instrucciones para introducir de forma adecuada la respuesta 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 o a la lógica, pero ten presente que sin todas las cartas requeridas no te será posible resolver los puzzles.

C Pistas: Este botón abre un nuevo menú que permite conseguir pistas. Al principio te encontrarás el botón **Pedir pista**, que después de pulsarlo varias veces (para obtener múltiples pistas, normalmente entre dos y cuatro), pasa a ser **Ver respuesta**. Deberías usarlo solo como última opción cuando te veas incapaz de resolver el puzzle. Usar este botón no tiene impacto negativo en la partida.

Fin de la partida

Escape Tales ofrece varios finales para cada uno de los Libros del Narrador que conforman el juego. Llegar a uno o a otro dependerá de las decisiones que tomes y servirá para terminar la historia actual o, en el caso de la última de ellas, para poner punto final a la partida. Las elecciones que tomes durante las dos primeras historias, así como sus respectivas conclusiones, tendrán un impacto directo en el final de la partida.

Al terminar las dos primeras historias, guarda por separado las **cartas de historia** que has reunido. Si te planteas jugar una misma historia en varias sesiones, guarda las cartas de historia en la caja del juego, junto con las **cartas de localización**. Las **cartas de juego** que descartes no se volverán a usar durante la partida, por lo que no tienes que devolverlas al mazo.

Guardar el juego

Puedes interrumpir una partida de Escape Tales: Sin Memoria en cualquier momento para continuarla otro día. Para ello, rellena la tabla que encontrarás en la última página del 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 interrumpir la partida entre narraciones o justo tras abandonar una localización para mantener fresco el recuerdo de los detalles de la narración y de los puzzles sin resolver.

Escape Tales: Sin Memoria no solo es más largo que Escape Tales: El Despertar; también es bastante más difícil. Si te atreves, puedes intentar jugar las tres historias de una sola sentada, pero nosotros te recomendamos que lo hagas en varias sesiones.

Diferencias con El Despertar

¡Estamos encantados de tenerte de nuevo con nosotros para disfrutar de una nueva aventura! :) Aquí abajo encontrarás la información que todo jugador veterano de Escape Tales necesita para adentrarse en Sin Memoria. Estos son los cambios respecto a El Despertar.

- **Las cartas de desdicha** ahora son **cartas de estrés** (funcionan de la misma manera). Cada historia tiene sus propias **cartas de estrés**.
- Además de las **fichas de acción**, el juego incluye **fichas de progreso**. Úsalas solo cuando el juego te dé instrucciones para ello.
- Cada partida se divide en tres historias que, combinadas, forman una única narración. Tendrás que avanzar entre ellas en un orden conciso; tenlo presente para organizar de manera adecuada cada sesión. Asegúrate de usar las **cartas de estrés** adecuadas para cada historia.
- En Sin Memoria no hay **cartas de salida**. Debido a la narración en sí misma, no hay razón para demorar la transición entre localizaciones.
- En Sin Memoria, cada puzzle corresponde a una única localización. Sus elementos pueden aparecer en distintas cartas, pero nunca en localizaciones diferentes.
- Sin Memoria incorpora un nuevo tipo de carta: las **cartas de historia**. Consulta la página 5 de este reglamento.
- Te recomendamos dividir la partida al menos en tres sesiones, una para cada historia. Al acabar una, guarda la partida y continúa en otra ocasión. Sin Memoria es más largo (¡y más difícil!) que El Despertar.

| | Cartas reunidas | Último párrafo leído | Cartas de localización | Carta superior del mazo de estrés | Fichas de acción sin usar | Acciones colocadas en la carta de mapa |
|---|-----------------|----------------------|------------------------|-----------------------------------|---------------------------|--|
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |

Créditos

Escape Tales: Sin Memoria

Autores: Jakub Caban, Bartosz Idzikowski

Desarrollo del juego: Małgorzata Mitura

Ilustrador: Magdalena Klepacz

Diseño gráfico: Mikołaj Ławnicki, Zbigniew Umgelter

Autores de los Libros del Narrador: Szymon Stoczek, Jakub Caban y Bartosz Idzikowski, con la colaboración de Błażej Kubacki

Board & Dice:

Director ejecutivo: Andrei Novac

Dirección artística y coordinación de ediciones: Kuba Polkowski

Jefe de marketing: Filip Głowacz

Jefe de ventas: Ireneusz Huszcza

Jefe de desarrollo: Błażej Kubacki

Edición en español: TCG Factory y Fractal Juegos

Traducción al español: Rubén Asensio