ESCAPE TALES

RYTUAŁ PRZEBUDZENIA

ZASADY

O grze

Escape Tales: Rytuał Przebudzenia to gra karciana typu escape room z mocnym naciskiem na fabułę dla 1 do 4 graczy. Samuel - główny bohater, którego poczynaniami będziecie kierować, wyrusza w niecodzienną podróż, aby odnaleźć i uratować własną córkę. Podczas tej podróży zostaniecie postawieni przed wieloma zagadkami, których rozwiązanie pozwoli wam kontynuować przygodę.

Komponenty

- 18 Żetonów akcji
- 122 Karty gry
- 9 Kart zatracenia
- 18 Kart lokacji
- 1 Plansza gry
- 1 Story book

Przygotowanie rozgrywki

Pamiętaj! Nie podglądaj, co znajduje się na awersach kart podczas przygotowania!

1. Umieść planszę gry tak, aby wszyscy gracze mieli do niej dostęp.
2. Umieść w wygodnym i łatwo dostępnym dla wszystkich graczy miejscu:
   - A Żetony akcji.
   - B Karty gry, w kolejności rosnącej (od C001 do C122).
   - C Karty zatracenia, w kolejności rosnącej (od D0 do D8).
   - D Karty lokacji, w kolejności rosnącej (od L01 do L18).
   - E Story book.
3. Przygotuj urządzenie mobilne lub komputer do sprawdzania wyników zagadek (*więcej na temat aplikacji na stronie 5*).

Ważne! Każda kopia gry jest przygotowywana ze szczególną uwagą. Niestety mogą zdarzyć się pomyłki, dlatego prosimy abyście podczas przygotowywania gry upewnili się, czy nie brakuje żadnej karty. Dzięki temu nie popsujecie sobie doświadczenia z grą. Pamiętajcie, aby przeglądać karty tylko po rewersach. W razie ewentualnych braków lub pomyłek prosimy o kontakt na *biuro@boardanddice.com*



Cel gry

Escape Tales: Rytuał Przebudzenia to gra kooperacyjna. Razem podejmujcie decyzje o miejscach, którym chcecie się przyjrzeć i dyskutujcie głośno o zagadkach. Celem waszej gry jest odnalezienie Lizzy, córki naszego bohatera - Samuela. Podejmujcie decyzje ostrożnie, ponieważ gra posiada wiele zakończeń i nie każde z nich jest szczęśliwe.

Przebieg Rozgrywki

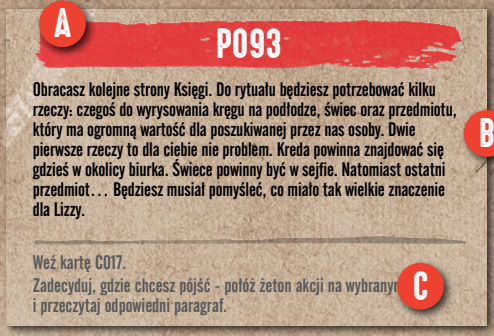
Rozpocznijcie rozgrywkę od przeczytania na głos prologu znajdującego się na okładce **Story Booka**. Znajdziecie tam informację o paragrafie, od którego rozpoczniecie swoją przygodę.

Od tego momentu rozgrywka będzie przebiegać w następujący sposób:

1. Przeczytajcie wskazany paragraf ze **Story Booka** i zastosujcie się do wszystkich instrukcji w nim zawartych.
2. Wykonujcie dowolne z poniższych czynności do momentu, gdy któryś komponent gry zaleci Wam przejście do **Story Booka** (w tym wypadku przejdźcie od razu do punktu 1):
   - a. **Eksploracja planszy** - połóżcie jeden z dostępnych **Żetonów Akcji** na niezbadanym polu na **karcie układu** i przejdźcie do wskazanego paragrafu w **Story Booku**.
   - b. **Zatracenie** - jeśli nie posiadacie żadnego **Żetonu Akcji** ORAZ chcecie eksplorować pomieszczenie - weźcie górną **kartę zatracenia** i przeczytajcie ją oraz wykonajcie wszystkie wskazane tam akcje.
   - c. **Rozwiązywanie zagadek** - otwórzcie wybraną zagadkę w aplikacji i wykonujcie dowolne dostępne w niej czynności (podawanie odpowiedzi/sprawdzanie potrzebnych kart/branie podpowiedzi).
   - d. **Opuszczanie pomieszczenia** - jeśli posiadacie **kartę wyjścia** możecie opuścić lokację. W tym celu przejdźcie do wskazanego paragrafu w **Story Booku**.
   - e. **Spełnienie warunku** - jeśli posiadacie jakiekolwiek **karty warunku** oraz spełniacie podane na nich kryteria - przejdźcie do wskazanych na nich paragrafów w **Story Booku**.
3. Jeśli wszystko robicie dobrze, to nigdy nie dojdziecie do tego punktu :)

Story Book oraz paragrafy

Na końcu prologu zostaniecie odesłani do startowego paragrafu. Każdy paragraf jest oznaczony numerem i poprzedzającą go literą P, np. P854. Opisują one wydarzenia, które spotykają bohatera w trakcie rozgrywki, a ich rozmieszczenie w księdze jest losowe. Nie patrzcie na inne paragrafy umieszczone w **Story Booku** na tej samej stronie co paragraf, który czytacie!



Każdy z paragrafów wygląda podobnie i jest zbudowany z: **Numeru paragrafu** A, **Zapisu Fabularnego** B oraz **Akcji** C. Zawsze, gdy jakiś efekt w grze skieruje Was do paragrafu - znajdźcie go po numerze. W pierwszej kolejności zawsze czytajcie Zapis Fabularny. Przedstawia on ważne wydarzenia, które mogą mieć wpływ na Wasze przyszłe decyzje, jak i wskazówki do zagadek. Następnie odczytajcie i wykonajcie wszystkie Akcje znajdujące się pod zapisem fabularnym, w podanej tam kolejności. Bywa, że pod zapisem fabularnym nie ma żadnych akcji do wykonania - oznacza to, że eksploracja tego obszaru nie wymaga żadnych dodatkowych czynności, lecz zapis fabularny wciąż może zawierać przydatne informacje.

> Na skraju każdej strony Story Booka znajduje się zestawienie numerów paragrafów znajdujących się na danej stronie, co ułatwi Wam wyszukiwanie konkretnego paragrafu.

Plansza gry

Będziecie z niej korzystać do rozkładania nowych **kart lokacji** oraz eksploracji jej poszczególnych fragmentów. Na planszy będziecie układać tylko **karty lokacji**, zgodnie ze schematem z **kart układu** (*więcej o typach kart na stronie 5*).

Lokacje

W ramach **kart lokacji** będziecie odkrywać nowe zagadki i przedmioty oraz poznawać fabułę.

W sekcji akcji paragrafu rozpoczynającego lokację zostaniecie poinstruowani, aby wziąć 2 **karty lokacji** wraz ze wskazaną **kartą układu** oraz kilkoma **Żetonami Akcji** (*więcej o Żetonach Akcji na stronie 4 „Eksploracja lokacji”)*.

> Wszystkie karty należy zawsze brać z odpowiednich talii i natychmiast odkrywać.

Następnie, postępując według instrukcji przedstawionych w paragrafie, należy umieścić **karty lokacji** na planszy zgodnie z obrazkiem na **karcie układu** przedstawiającej schemat pomieszczenia. Jest on podzielony na 12 kratek, nazywanych dalej “obszarami”. Kartę z układem połóżcie obok **planszy gry** w taki

sposób, aby orientacje siatek na obu kartach były takie same. W ten sposób przygotowaliście lokację i jesteście gotowi do eksploracji.



Może się zdarzyć, że w zależności od podjętych w grze decyzji, podczas rozgrywki nie zwiedzicie wszystkich **kart lokacji**.

Eksploracja lokacji

Warto przyglądać się **kartom lokacji** i dyskutować między sobą nad kolejnym krokiem.

Gdy zdecydujecie się na eksplorację danego obszaru, **umieśćcie** jeden z dostępnych **Żetonów Akcji** na obszarze na **karcie układu** i przeczytajcie paragraf przypisany do tego obszaru. Podczas eksploracji możecie otrzymać jedną lub więcej **kart gry**.



Liczba **Żetonów Akcji** nie jest wystarczająca, aby spokojnie eksplorować każdy zakamarek lokacji. Dlatego ważny jest wybór obszarów, do których podejdziecie. Jeśli zabraknie Wam **Żetonów Akcji**, sięgnijcie po **karty zatracenia**.

Karty zatracenia

Karty zatracenia pozwolą Wam kontynuować grę, gdy zabraknie Wam **Żetonów Akcji**. Zawsze, gdy chcielibyście eksplorować kolejny obszar, a nie macie już **Żetonów Akcji**, musicie wziąć wierzchnią **kartę zatracenia** z talii kart zatracenia i odczytać wszystko, co się na niej znajduje.



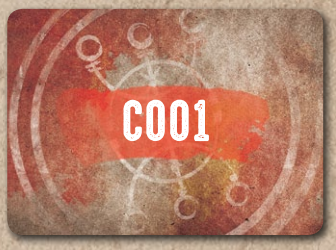
Na górnej części **kart zatracenia** znajdziecie część fabularną, a w dolnej części efekty, które należy rozpatrzyć.

Uważajcie na **karty zatracenia**, ponieważ intensywne korzystanie z nich może mieć wpływ na przebieg i zakończenie gry!

Pamiętajcie! Nie możecie dobierać kolejnej **karty zatracania**, jeżeli macie jeszcze niewykorzystane żetony akcji!

Karty gry

Podczas rozgrywki efekty gry oraz paragrafy będą kazały Wam dobierać karty z talii **kart gry** (oznaczone literą "C"). Po dobraniu kart możecie od razu je odkryć i przechowywać w wygodnym dla wszystkich graczy miejscu oraz odrzucać tylko wtedy, kiedy akcja **Story Booka** każe je odrzucić (zwykle zaraz po użyciu).



W talii **kart gry** znajduje się kilka typów kart:

Karty zagadek

Posiadają one w prawym dolnym rogu ikonę na czerwonym tle. Każda z zagadek może składać się z jednej lub więcej kart. Karty te najlepiej grupować według ikon, aby elementy tej samej zagadki znajdowały się obok siebie.



Nie zawsze znajdziecie wszystkie karty niezbędne do rozwiązania zagadki w jednej lokacji.

Ważne! Do rozwiązania zagadki zawsze potrzeba wszystkich kart z danym symbolem zagadki (informacje o liczbie kart niezbędnej do rozwiązania zagadki znajdziesz w aplikacji).

Karty przedmiotów

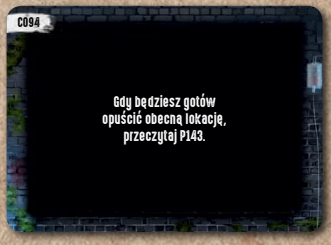
Charakteryzuje je szare tło, na którym znajduje się ilustracja przedmiotu. Bywa też, że karty przedmiotów oznaczone są ikoną na brązowym tle w lewym dolnym rogu. Karty z przedmiotami to elementy, które mogą się przydać w dalszej grze.



Karty wyjścia

Nie posiadają oznaczenia, ale posiadają czarny obszar umieszczony w centralnej części grafiki. Takie obszary nazywamy przejściami i pozwalają one opuścić aktualną lokację.

Pamiętajcie, że po opuszczeniu lokacji nie będziecie mogli do niej wrócić!



Karty warunku

Posiadają efekt (np. możliwość odczytania danego paragrafu), który można rozpatrzyć tylko w momencie, gdy posiadacie odpowiednią kartę(y) lub symbol(e) w swoim obszarze gry.

Wszystkie warunki przedstawione na karcie warunku odnalezionej w danej lokacji są zawsze możliwe do spełnienia w obrębie tej samej lokacji.



Karty układu

Posiadają siatkę taką, jak ta widoczna na **planszy gry** i przedstawiają pomniejszoną ilustrację z kart lokacji. To na tych kartach umieszczać będziecie **Żetony Akcji** w celu eksploracji. Karty z układem dobierane są zawsze z Kartami Lokacji i to właśnie zgodnie z ilustracją na tej karcie należy umieszczać otrzymane **karty lokacji** na **planszy gry**.



Ważne! Jedna karta może należeć do kilku typów. Na przykład karta przedmiotu może jednocześnie być kartą zagadek oraz warunku. Karta taka łączy wtedy cechy opisane w każdym z tych typów.

Zagadki oraz aplikacja

Zagadki w grze składają się głównie z kart gry, ale mogą wykorzystywać również inne jej elementy. W skład każdej zagadki wchodzi co najmniej jedna karta zagadki (oznaczona ikoną w prawym dolnym rogu). Odpowiedź na każdą z zagadek należy wpisać do aplikacji.

W grze znajdują się zagadki niezbędne do robienia postępów oraz takie, których rozwiązanie pomoże Wam w inny sposób. Dlatego nie obawiajcie się zostawić jakąś zagadkę nierozwiązaną, jeżeli chcecie iść dalej - gra nie puści Was dalej, jeśli nie rozwiążecie tych zagadek, które są niezbędne dla fabuły.

Aplikacja do Escape Tales: Rytuał Przebudzenia jest przygotowana w formie strony internetowej, którą możecie dodać do Ekranu Głównego urządzenia przenośnego, aby korzystać z niej jak z aplikacji. Działa ona również w trybie offline, czyli po jednokrotnym odwiedzeniu strony aplikacji będziecie w stanie korzystać z niej również bez połączenia z internetem.

Aplikację możecie znaleźć pod adresem https://app.escape-tales.com

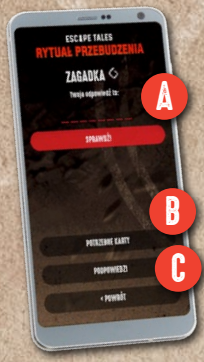
Podczas pierwszego uruchomienia strony/aplikacji wybierzcie język zgodny z wersją językową gry (czyli polski), ponieważ odpowiedzi do zagadek **mogą** różnić się w różnych wersjach językowych gry.

W głównym menu aplikacji widnieją symbole wszystkich zagadek, po których możecie dowolnie się poruszać. Zawsze, gdy odkryjecie nowy symbol zagadki, powinniście otworzyć zagadkę i zapoznać się z jej menu.



Ważne! Wszystkie akcje wykonane w aplikacji nie wymagają żetonów akcji i nie wpływają negatywnie na rozgrywkę, więc można z nich korzystać do woli.

W menu zagadki możecie odnaleźć 3 główne obszary: **Miejsce na odpowiedź**, **Potrzebne Karty** oraz **Podpowiedzi**.



A **Miejsce na odpowiedź** - to pole, w którym będziecie wpisywać hasło lub kod, który jest odpowiedzią na daną zagadkę. Liczba pól na symbole jest ustalona indywidualnie dla każdej zagadki - oznacza to, że jeżeli zagadka przedstawia 3 miejsca na odpowiedź, to składa się ona z dokładnie trzech znaków (cyfr i/lub liter).

Po wpisaniu poprawnej odpowiedzi aplikacja skieruje Was do paragrafu w **Story Booku**.

Przy miejscu na odpowiedź może pojawić się wskazówka dotycząca formatu odpowiedzi. Ta wskazówka **nie ma wpływu** na rozwiązanie zagadki, jedynie instruuje, jak jej odpowiedź należy wpisać do aplikacji.

B **Potrzebne karty** - opcja ta pozwala dowiedzieć się, ile kart i jakie inne elementy gry są wymagane do rozwiązania danej zagadki. Możecie ją zignorować i starać się fabularnie i logicznie zebrać wszystkie wskazówki, jednak zawsze możecie do niej sięgnąć.

C **Podpowiedzi** - Przycisk otwierający nowe menu, w którym możecie otrzymać podpowiedzi. Znajdziecie tam przycisk "Weź podpowiedź", który z czasem zamieni się w "Zobacz odpowiedź". Wciskając ten przycisk uzyskacie odpowiedź. Powinniście po nią sięgnąć w ostateczności, jeżeli nie jesteście w stanie rozwiązać danej zagadki. Skorzystanie z tego przycisku również nie wpływa negatywnie na rozgrywkę.

Koniec gry

Gra posiada wiele różnych zakończeń, znajdujących się w **Story Booku**. Swoimi decyzjami i działaniami dotrzecie do jednego z nich i będzie to oznaczało zakończenie rozgrywki.

Ponowna gra

W grę możecie zagrać jeszcze raz, aby podążyć innymi ścieżkami, podjąć inne decyzje, dotrzeć do innych zagadek oraz zakończeń.

W tym przypadku możecie rozpocząć grę z pominięciem pierwszego pomieszczenia i przejść od razu do paragrafu: P015.

Zapis gry

Rozgrywkę w Escape Tales: Rytuał Przebudzenia możecie przerwać w każdym momencie i kontynuować innego dnia. W tym celu wystarczy, że uzupełnicie tabelkę znajdującą się na ostatniej stronie tej instrukcji. Następnym razem przygotujecie kolejną grę zgodnie z tabelką i możecie kontynuować rozgrywkę.

Zalecamy natomiast, aby zapisywać rozgrywkę zaraz po opuszczeniu lokacji. Wówczas nie zapomnicie szczegółów związanych z niezakończonymi zagadkami.

Autorzy: Jakub Caban, Bartosz Idzikowski, Matt Dembek
Grafika: Magdalena Klepacz, Paweł Niziołek, Jakub Fajtanowski
Story Book: Szymon Stoczek, Matt Dembek
Korekta i redakcja: Amelia Lamarska

	Zebrane karty	Ostatnio czytany paragraf	Karty lokacji	Wierzchnia karta zatracenia	Zachowane żetony akcji	Rozmieszczenie akcji na karcie układu
1						A B C D 1 2 3
2						A B C D 1 2 3
3						A B C D 1 2 3
4						A B C D 1 2 3
5						A B C D 1 2 3
6						A B C D 1 2 3