

ESCAPE TALES

IL RISVEGLIO

REGOLAMENTO

Il gioco

Escape Tales: Il Risveglio è un gioco di carte da 1 a 4 giocatori che simula un'escape room ponendo l'enfasi sulla narrazione. Vi apprestate a seguire la storia di Samuel che sta per intraprendere un viaggio straordinario. La sua missione è quella di trovare e salvare sua figlia. Durante questo viaggio, per proseguire nell'avventura, dovrete risolvere numerosi enigmi.

Componenti

- 18 Segnalini Azione
- 122 Carte Gioco
- 9 Carte Destino
- 18 Carte Luogo
- 1 Plancia di Gioco
- 1 Libro della Storia

Preparazione

Attenzione! Durante la preparazione non guardate mai il fronte delle carte!

- 1 Posizionate la plancia di gioco in modo che sia accessibile a tutti i giocatori.
- 2 Posizionate i seguenti componenti in un luogo facilmente raggiungibile da tutti i giocatori:
 - A Segnalini Azione.
 - B Carte Gioco, in ordine crescente (da C001 a C122).
 - C Carte Destino, in ordine crescente (da D0 a D8).
 - D Carte Luogo, in ordine crescente (da L01 a L18).
 - E Libro della Storia.
- 3 Procuratevi un dispositivo mobile o un computer per controllare la soluzione degli enigmi (*maggiori informazioni sull'App a pag 5*).

Importante! Per quanto ogni copia del gioco sia curata con grande attenzione, gli errori sono sempre in agguato. Durante la preparazione, per essere certi di non rovinare la vostra esperienza di gioco, vi consigliamo di controllare che siano presenti tutte le carte verificando però sempre e solo il loro retro.

In caso di carte mancanti, vi invitiamo a contattarci all'indirizzo info@msedizioni.it



Obiettivo del gioco

Escape Tales: Il Risveglio è un gioco cooperativo. Decidete insieme i luoghi che volete controllare e discutete gli enigmi ad alta voce. L'obiettivo del gioco è trovare Lizzy, la figlia di Samuel, il nostro protagonista. Prendete con cura ogni decisione: il gioco ha diversi finali possibili e non tutti a lieto fine.

Svolgimento della partita

Iniziate la partita leggendo ad alta voce il prologo che trovate sulla copertina del **Libro della Storia**. Così facendo, otterrete anche le informazioni per dare inizio alla vostra avventura.

Fatto questo, per il resto della partita, dovrete:

- 1 Leggere il paragrafo indicato nel **Libro della Storia** e seguire tutte le istruzioni fornite.
- 2 Svolgere qualsiasi delle seguenti azioni finché uno dei componenti del gioco non vi segnala di tornare al **Libro della Storia** (in questo caso, andate direttamente al punto 1).
 - a **Esplorazione** – posizionate uno dei **segnalini Azione** disponibili in un'area non esplorata di una **carta Mappa** e andate al paragrafo indicato nel **Libro della Storia**.
 - b **Destino** – se non avete più **segnalini Azione** e volete continuare ad esplorare il luogo, prendete la prima **carta Destino**, leggetela e svolgete quanto indicato.
 - c **Risolvere gli enigmi** – consultate l'App, interagite con l'enigma scelto e svolgete una delle azioni disponibili (dare la risposta/carte richieste/chiedere indizi).
 - d **Lasciare un luogo** – se avete una **carta Uscita** potete lasciare un luogo. Per farlo, andate al paragrafo indicato nel **Libro della Storia**.
 - e **Soddisfare una condizione** – se avete delle **carte Condizione** e potete soddisfarne i requisiti andate ai paragrafi indicati nel **Libro della Storia**.
- 3 Se state facendo tutto correttamente, non arriverete mai a questo punto :)

Libro della Storia e paragrafi

Alla fine del prologo verrete indirizzati al "paragrafo iniziale". Ogni paragrafo è contrassegnato da un numero e una lettera P che lo precede, per esempio P854. Questi paragrafi descrivono ciò che accade al nostro eroe durante il gioco e la loro distribuzione nel libro è casuale. Quando consultate il **Libro della Storia**, concentratevi sul paragrafo che dovete leggere facendo attenzione a non guardare gli altri paragrafi presenti nella stessa pagina!

A**P093**

Sfogliate altre pagine del Libro. Ti serviranno alcune cose per il rituale: qualcosa con cui disegnare il cerchio per terra, candele e un oggetto molto importante per la persona che vuoi trovare. Le prime due cose non sono un problema per te. Il gesso dovrebbe essere da qualche parte nella scrivania. Le candele dovrebbero essere nella cassaforte. Ma l'ultimo oggetto... Cosa potrebbe possedere Lizzy di così importante?

B

Prendete la carta C017.

Decidete dove volete andare, posizionate un **Segnalino Azione** sulla carta scelta e leggete il paragrafo corrispondente.

C

Tutti i paragrafi hanno un aspetto simile e sono divisi in 3 sezioni:

Numero A, **Testo della Storia B** e **Azioni C**. Ogni volta che un effetto di gioco vi indirizza a un paragrafo, trovatelo usando il suo numero. Leggete sempre il **Testo della Storia** per primo, può contenere indizi nascosti così come eventi importanti che potrebbero influenzare le vostre decisioni future. Poi leggete e svolgete nell'ordine indicato tutte le **Azioni** come descritte nell'ultima sezione. A volte, una sezione potrebbe essere vuota: questo significa che non avete trovato nulla, tuttavia la sezione Storia potrebbe contenere informazioni chiave per le vostre azioni future.

Per facilitare la vostra ricerca, potete trovare i numeri di tutti i paragrafi a lato di ogni pagina del **Libro della Storia**.

Plancia di gioco

Viene utilizzata per posizionare le nuove **carte Luogo** ed esplorare le loro specifiche sezioni. Solo le **carte Luogo** trovano posto sulla plancia e vengono posizionate seguendo le **carte Mappa** (vedi pagina 5).

Luoghi

I luoghi sono composti dalle **carte Luogo**. Permettono di svelare la storia e di scoprire nuovi enigmi ed oggetti.

Nella sezione Azioni del paragrafo che introduce il luogo vi verrà indicato di prendere 2 **carte Luogo** insieme alla **carta Mappa** e ad alcuni **segnalini Azione** (vedi pagina 4).

Prendete tutte le carte richieste dai mazzi corrispondenti e giratele immediatamente.

Poi, seguendo le istruzioni fornite nel paragrafo, posizionate le **carte Luogo** seguendo il disegno sulla **carta Mappa**, la quale mostra il contorno del luogo. Questa è divisa in 12 quadrati, chiamati "aree". Posizionate la carta con la mappa accanto alla **plancia** in modo che l'orientamento delle griglie su entrambe le carte sia lo stesso. Adesso avete preparato un luogo e siete pronti per l'esplorazione.



Durante la partita, le vostre decisioni potrebbero far sì che non visitiate tutti i luoghi.

Esplorazione dei luoghi

Prima di decidere le prossime azioni da compiere, è buona norma osservare attentamente le **carte Luogo**.

Quando decidete di esplorare un'area, **posizionate** uno dei **segnalini Azione** disponibili sull'area corrispondente della **carta Mappa** poi leggete il paragrafo relativo all'area. Durante l'esplorazione potete ricevere una o più carte gioco.



I **segnalini Azione** disponibili non sono quasi mai sufficienti per esplorare ogni area del luogo. Per questo è importante scegliere con cura le aree da visitare. Se terminate i **segnalini Azione**, potete prendere la prima carta dal mazzo delle **carte Destino**.

Carte Destino

Quando terminate i **segnalini Azione**, le **carte Destino** vi permettono di continuare il gioco. Ogni volta che decidete di esplorare una nuova area ma avete esaurito i **segnalini Azione**, prendete la prima **carta Destino** dal mazzo delle carte Destino e leggete il testo sulla carta.



La parte superiore di ogni **carta Destino** riporta la storia, mentre la parte inferiore descrive gli effetti che genera.

Fate attenzione alle **carte Destino**, usarne troppe potrebbe avere ripercussioni sul gioco e sul finale!

Attenzione! Non potete mai pescare una nuova carta Destino se avete **segnalini Azione** inutilizzati!

Carte Gioco

Durante la partita, gli effetti di gioco e i paragrafi vi indicheranno di pescare **carte Gioco** (contrassegnate dalla lettera "C"). Dopo averle pescate potete immediatamente girarle a faccia in su e posizionarle in un posto facilmente accessibile a tutti i giocatori, scartandole solo quando la sezione Azioni del **Libro della Storia** indicherà di farlo (di solito, dopo l'utilizzo).



Il mazzo delle **carte di gioco** contiene alcuni tipi di carte:

Carte Enigma

Queste carte presentano un'icona su sfondo rosso nell'angolo in basso a destra. Ogni enigma può essere formato da una o più carte. Si consiglia di raggruppare le carte a seconda delle icone in modo che gli elementi di un dato enigma siano tutti vicini.



Non sempre troverete tutte le carte necessarie per risolvere un enigma in un singolo luogo.

Importante! Per risolvere un enigma avete sempre bisogno di tutte le carte con un dato simbolo enigma (nell'App trovate quante carte sono necessarie per risolvere ciascun enigma).

Carte Oggetto

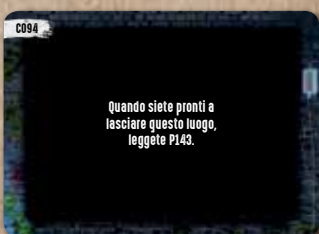
Queste carte sono caratterizzate da uno sfondo grigio con il disegno di un oggetto. A volte le carte Oggetto possono presentare un'icona su sfondo marrone nell'angolo in basso a sinistra. Le carte con gli oggetti sono elementi che possono tornare utili più avanti nella partita.



Carte Uscita

Queste carte non hanno alcun contrassegno e presentano un'area nera al centro. Tali aree sono chiamate passaggi e vi permettono di lasciare il luogo in cui vi trovate.

Ricordate che una volta lasciato un luogo non potrete tornarci!



Carte Condizione

Queste carte contengono un effetto (per esempio la possibilità di leggere un determinato paragrafo) che può essere innescato solo se avete le carte con i simboli giusti nella vostra area di gioco.

Tutte le condizioni indicate su una carta Condizione possono sempre essere risolte nell'area dello stesso luogo dove è stata pescata la carta.



Carte Mappa

Queste carte hanno una griglia come quella visibile sulla **plancia di gioco** e presentano un disegno di dimensioni ridotte rispetto alle carte Luogo. Posizionate i vostri **segnalini Azione** su queste carte per effettuare un'esplorazione. Le **carte Mappa** vengono sempre pescate insieme alle carte Luogo. Le **carte Luogo** vanno sempre posizionate sulla **plancia di gioco** seguendo le indicazioni delle carte Mappa.

| CO89 | A | B | C | D |
|------|------|------|------|------|
| 1 | P004 | P051 | P168 | P131 |
| 2 | P032 | P093 | P037 | P022 |
| 3 | P020 | P002 | P163 | P129 |

Importante! Una carta può appartenere a diverse categorie. Per esempio, una carta Oggetto può essere contemporaneamente anche una carta Enigma e una carta Condizione. Queste carte combinano le caratteristiche descritte di ognuna delle categorie a cui appartengono.

Enigmi e App

Gli enigmi nel gioco sono costituiti principalmente da carte gioco, ma possono utilizzare anche altri elementi. Ogni enigma contiene almeno una carta enigma (contrassegnata da un'icona nell'angolo in basso a destra). La risposta ad ognuno degli enigmi deve essere inserita nell'App.

In alcuni casi è indispensabile risolvere gli enigmi per progredire nel gioco mentre, in altri casi, risolvere un enigma può aiutarvi in un modo differente: non esitate, quindi, a lasciare insoluto un enigma pur di procedere nella storia. Se per progredire nel gioco fosse indispensabile risolvere un enigma, il gioco vi impedirebbe di procedere.

L'App per **Escape Tales: Il Risveglio** consiste in uno specifico sito web che i giocatori possono aggiungere alla Schermata Principale di un qualsiasi dispositivo mobile ed essere usato come App. Funziona anche offline, quindi dopo aver visitato la pagina dell'App una volta potrete utilizzarla anche senza accesso ad internet.

Potete trovare l'App al seguente indirizzo
<https://app.escape-tales.com>

Quando aprite il sito/App, scegliete la lingua corrispondente alla lingua del gioco. Le soluzioni degli enigmi **potrebbero** essere diverse a seconda della lingua del gioco.

Il menù principale dell'App include i simboli di tutti gli enigmi, tra cui potete destreggiarvi liberamente. Ogni volta che scoprite un nuovo simbolo per un enigma, aprite l'enigma corrispondente e leggete il suo menù.

Importante! Tutte le azioni svolte nell'App non richiedono segnalini Azione e non hanno conseguenze negative sul gioco, quindi potete svolgerle come preferite.

Il menù degli enigmi contiene 3 aree principali: **Spazio Risposta, carte Richieste e Indizi.**

A Spazio Risposta - Lo spazio che userete per inserire una password o un codice come risposta a un enigma. Il numero di spazi simbolo è unico per ogni enigma – questo significa che se un enigma mostra solo 3 spazi per la risposta allora la risposta consiste esattamente in tre simboli (numeri e/o lettere).

Dopo aver inserito la risposta esatta, l'App vi indirizzerà ad un paragrafo nel **Libro della Storia**.

Potreste trovare un suggerimento vicino allo spazio risposta riguardante il formato della risposta. Questo suggerimento **non influenza** la soluzione dell'enigma, vi fornisce semplicemente un'indicazione su come la risposta debba essere inserita nell'App.

B Carte Richieste - Questa opzione vi permette di sapere quante carte e quali elementi di gioco sono richiesti per risolvere un certo enigma. Questa informazione non è indispensabile: se lo preferite potete raccogliere tutti gli indizi usando la vostra logica e il vostro intuito.

C Chiedere Indizi - È un pulsante che apre un nuovo menù il quale vi permette di ottenere indizi. Terminati gli indizi disponibili, comparirà il pulsante "Vedi la risposta". Cliccando su questo pulsante, otterrete la soluzione all'enigma. Usare questo pulsante non ha conseguenze negative sul gioco ma vi consigliamo di usarlo come ultima risorsa se proprio non riuscite a risolvere l'enigma.



Fine della partita

Il **Libro della Storia** contiene diversi epiloghi possibili. Le vostre scelte e le vostre azioni vi condurranno ad uno di questi finali e quindi alla fine del gioco.

Un'altra partita

Vi invitiamo a giocare una nuova partita: seguire nuove strade vi farà prendere decisioni differenti e spesso affronterete nuovi enigmi. Alla fine otterrete un epilogo differente.

In questo caso potete iniziare la partita omettendo il primo luogo e iniziando da P015.

Sospendere la partita

Potete sospendere la partita di **Escape Tales: Il Risveglio** in qualsiasi momento e riprenderla più avanti. Per farlo, compilate semplicemente la tabella sull'ultima pagina di questo regolamento. Alla partita successiva, preparate il gioco seguendo la tabella per continuare la vostra partita.

Raccomandiamo di compilare la tabella sottostante ogni qualvolta lasciate un luogo: in questo modo non vi dimenticherete di eventuali dettagli connessi a enigmi incompleti.

Ideazione del gioco

Jakub Caban, Bartosz Idzikowski, Matt Dembek

Progetto artistico

Magdalena Klepacz, Paweł Niziołek, Jakub Fajtanowski

Libro della Storia

Szymon Stoczek, Matt Dembek

EDIZIONE ITALIANA

MS Edizioni/Magic Store Srl

www.msedizioni.it

info@msedizioni.it

facebook.com/MSEdizioni

Coordinamento Editoriale

Andrea Mazzolani

Layout

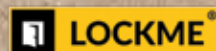
Paolo Veronica

Traduzione

Ginevra Pavone

Editing

Paolo Veronica, Giacomo Gentile, Angelo Ricci, Fabrizio Andreasi Bassi



| | Carte gioco raccolte | Ultimo paragrafo letto | Carte Luogo | Prima carta Destino del mazzo | Segnalini Azione inutilizzati | Azioni posizionate sulla carta Mappa | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----------------------|------------------------|-------------|-------------------------------|-------------------------------|--|--|---|---|---|---|---|--|--|--|--|---|--|--|--|--|---|--|--|--|--|
| 1 | | | | | | <table border="1"> <tr> <td></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></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></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></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></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></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></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></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></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></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></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> | | A | B | C | D | 1 | | | | | 2 | | | | | 3 | | | | |
| | A | B | C | D | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

