

ESCAPE TALES

LOW METAPHOR

Instrukcja

Tu znajdziesz aplikację:



O Grze

Escape Tales: Low Memory to gra karciana typu escape room dla 1 do 4 graczy, z mocnym naciskiem na fabułę. Gra skupia się nie tylko na wymagających zagadkach, lecz także na wciągającej historii, na którą będziecie mieli wpływ podczas rozgrywki. Czekają na was wiele zagadek, do rozwiązania których nie trzeba niczego poza sprytem i może jeszcze czymś do pisania. Przygotujcie się także na wiele trudnych wyborów, które określą kierunek waszej przygody.

Jeśli graliście w Escape Tales: Rytuał Przebudzenia, nie musicie czytać całej instrukcji. Zerknijcie tylko na rozdział „**Różnice w stosunku do Rytuału Przebudzenia**” (na końcu instrukcji).

Zawartość

- > 22 żetony Akcji
- > 4 żetony Postępu
- > 148 kart Gry
- > 14 kart Stresu
- > 19 kart Lokacji
- > 1 plansza
- > 3 Story Booki
- > 1 Instrukcja



Przygotowanie gry

Uwaga! Nie zerkajcie na przód kart (strony z tekstem) podczas przygotowania.

- 1** Wybierzcie opowieść, którą chcecie rozegrać.
Ważne! Nie ma znaczenia, jak dużo czasu minęło między rozegranie opowieści, trzeba je jednak rozgrywać w następującej kolejności:
 - Tutorial i Elizabeth Weber
 - John Barns
 - Black_Princess
- 2** Połóżcie planszę tak, aby wszyscy gracze mieli do niej dostęp.
- 3** Obok planszy połóżcie także:
 - A** Żetony Akcji
 - B** Żetony Postępu
 - C** Karty Gry w rosnącej kolejności (od C001 na górze do C148 na dole)
 - D** Karty Stresu w rosnącej kolejności:
 - Tutorial i Elizabeth Weber: karty S0 do S5.
 - John Barns: karty S10 do S14.
 - Black_Princess: karty S20 do S22.
 - E** Karty Lokacji w rosnącej kolejności (od L01 na górze do L19 na dole)
 - F** Karty Opowieści z symbolami : ✖, : ⚡ i : <, jeśli otrzymaliście jakieś w poprzednich opowieściach.
Ważne! Jeśli kiedykolwiek otrzymacie takie karty, **nie odrzucajcie ich** (nawet po zakończeniu opowieści), chyba że gra powie wam wprost, by tak zrobić.
 - G** Story Book dla odpowiedniej opowieści.
- 4** Przygotujcie urządzenie mobilne lub komputer, by sprawdzać rozwiązania Zagadek (więcej o Aplikacji na s. 5).

Ważne! Każdy egzemplarz gry przygotowujemy ze starannością. Niestety, czasem zdarzają się błędy. Dlatego podczas przygotowania rozgrywki upewnijcie się, że nie brakuje wam żadnych kart. W ten sposób upewnijcie się, że ewentualny brakujący komponent nie popsuje wam zabawy. Pamiętajcie, by sprawdzać jedynie rewers kart! Jeśli spostrzeżecie jakieś braki lub uszkodzenia, skontaktujcie się z nami, używając formularza na stronie:
<https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Cel gry

Escape Tales: Low Memory to gra kooperacyjna. Oznacza to, że wspólnie będziecie podejmować decyzje (nie dotyczy to trybu solo). Pamiętajcie, by omawiać ze sobą lokacje i zagadki. Zakończenie historii zależy od waszych wspólnych wyborów.

Escape Tales: Low Memory to gra, w której nie da się „przegrać”. Jednakże wasze decyzje wpłyną na zakończenie każdej opowieści.

Rozgrywka

Rozpocznijcie rozgrywkę od przeczytania na głos prologu znajdującego się w **Story Booku rozgrywanej opowieści**. 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 tej listy):
 - a** **Zbadaj planszę**: – połóżcie jeden z dostępnych **żetonów Akcji** na niezbadanym polu na **karcie Układu** i przeczytajcie wskazany paragraf w **Story Booku**.
 - b** **Dobierz kartę Stresu** – jeśli nie macie **żetonów Akcji**, a chcecie zbadać Lokację, dobierzcie **kartę Stresu**, przeczytajcie ją i postępujcie zgodnie z jej instrukcjami.
 - c** **Rozwiąż zagadkę** – otwórzcie wybraną zagadkę w aplikacji i wykonujcie dowolne dostępne w niej czynności (podawanie odpowiedzi/sprawdzanie potrzebnych kart/branie odpowiedzi).
 - d** **Spełnij warunek**: – jeśli posiadacie jakiegokolwiek **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 i paragrafy

Na końcu prologu dowiecie się, jak zacząć opowieść. Każdy paragraf jest oznaczony unikatowym numerem i poprzedzającą go literą P, np. P854. Paragrafy opisują wydarzenia, które spotykają bohatera w trakcie rozgrywki, a ich rozmieszczenie w księdze jest losowe.

W miarę możliwości nie patrzcie na inne paragrafy umieszczone w **Story Booku** na tej samej stronie co paragraf, który czytacie!

A**P015****B**

Od przejmującego wycia alarmu rozbitoły cię uszy. Musisz znaleźć jakiś sposób, żeby go wyłaczyć i się stąd wydostać!

Przygotuj planszę. Połóż ją na stole stroną z siatką do góry.

Dobierz karty Lokacji L01 L19

Dobierz kartę Układu C143

Połóż karty Lokacji na planszy zgodnie z kartą Układu. Karta Układu pomaga ułożyć elementy pokoju w odpowiednich obszarach.

Weź 6 żetonów Akcji i Połóż jeden z nich na obszarze C3 na karcie Układu. Przeczytaj odpowiedni paragraf: P010.

C

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, znajdziecie 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 **Zapiskiem Fabularnym** w podanej tam kolejności. Bywa, że pod **Zapiskiem 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 marginesie każdej strony w **Story Booku** znajdziecie listę z numerami paragrafów na tej stronie. Ułatwi wam ona znalezienie właściwego paragrafu.

Plansza

Będziecie z niej korzystać do rozkładania nowych **kart Lokacji** oraz eksploracji ich poszczególnych fragmentów. **Karty Lokacji** są układane na planszy zgodnie ze schematem z **kart Układu**.

Podczas gry mogą się zmieniać niektóre zasady używania **kart Lokacji** czy **planszy**. Jeśli to nastąpi, **zawsze stosujcie nowe zasady – te wprowadzone przez Story Book lub karty**.

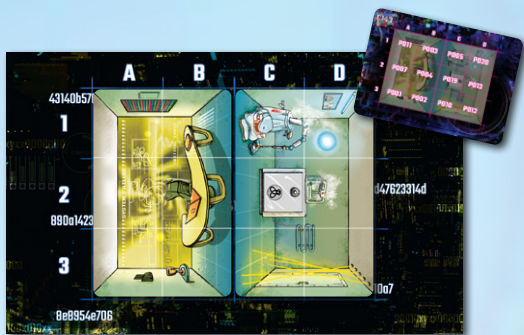
Lokacje

Dzięki **kartom Lokacji** odkryjecie nowe zagadki i przedmioty oraz fragmenty opowieści.

Paragraf, który wprowadza nową Lokację, poinstruuje was także, by wziąć **karty Lokacji** wraz ze wskazaną **kartą Układu** i kilkoma **żetonami Akcji** (więcej o **żetonach Akcji** w rozdziale **Badanie Lokacji** na stronie 4).

Jeśli wprost nie napisano inaczej, zawsze dobierajcie karty z odpowiednich talii i odkrywajcie je od razu.

Następnie, zgodnie z instrukcjami z paragrafu, połóżcie **karty Lokacji** na **planszy** zgodnie z obrazkiem na **karcie Układu** przedstawiającej schemat tej Lokacji. Jest on zazwyczaj podzielony na 12 krutek zwanych obszarami. **Kartę Układu** połóżcie obok **planszy**, tak by siatki na nich były zorientowane w ten samą stronę. W ten sposób przygotowaliście Lokację i jesteście gotowi do eksploracji.

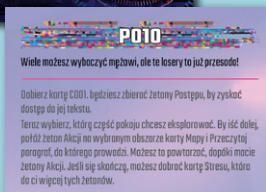
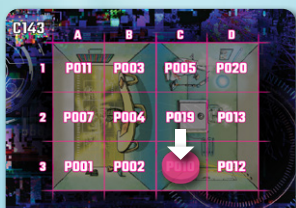


Pamiętajcie! Wasze decyzje powiodą was jedynie do niektórych **kart Lokacji**. Nie poznacie ich wszystkich!

Badanie Lokacji

Ważne: Dobrze jest uważnie przyglądać się **kartom Lokacji** i przedyskutować następne kroki.

Gdy zdecydujecie się zbadać dany obszar, **umieście** jeden z dostępnych **żetonów Akcji** na **karcie Układu** i przeczytajcie paragraf przypisany do tego obszaru. Podczas eksploracji możecie otrzymać jedną lub więcej **kart Gry**.



Liczba **żetonów Akcji** nie wystarczy, aby spokojnie eksplorować każdy zakamarek lokacji. Nie każdy kącik potrzebuje waszej eksploracji, dlatego ważny jest wybór obszarów, do których podejście. Jeśli zabranie wam **żetonów Akcji**, możecie dobrać **karty Stresu**.

Ważne! Jeśli podczas przechodzenia do nowej Lokacji wciąż macie **żetony Akcji**, nie odrzucajcie ich! Jeśli **Story Book** każe wam wziąć **żetony Akcji**, dodajcie je do tych, które już macie.

Karty Stresu

Karty Stresu pozwolą wam kontynuować grę, gdy zabraknie wam **żetonów Akcji**. Zawsze gdy chcielibyście eksplorować kolejny obszar (albo wykonać inną akcję wymagającą **żetonów Akcji**), a nie macie już **żetonów Akcji**, musicie dociągnąć **kartę Stresu** z talii Stresu i odczytać wszystko, co się na niej znajduje (w tym i drobny tekst u dołu karty).



Górna część **karty Stresu** zawiera część fabularną, a dolna efekty, które należy rozpatrzyć w porządku od lewej do prawej.

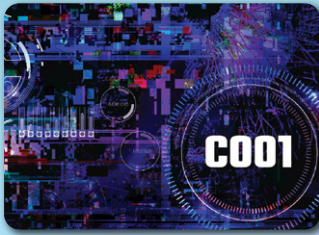
Uwaga! Każda opowieść ma swoje własne **karty Stresu**. Gdy zaczynacie nową opowieść, odrzućcie wszystkie **karty Stresu** z poprzedniej opowieści i weźcie odpowiedni zestaw (S0-S5 dla Tutoriala i Elizabeth Weber, S10-S14 dla Johna Barnsa, S20-S22 dla Black_Princess).

Ostrożnie z **kartami Stresu!** Jeśli użyjecie ich zbyt wielu, będzie to miało wpływ na przebieg i zakończenie historii!

Pamiętajcie! Nie wolno dobierać nowych **kart Stresu**, dopóki macie niewykorzystane **żetony Akcji!**

Karty Gry

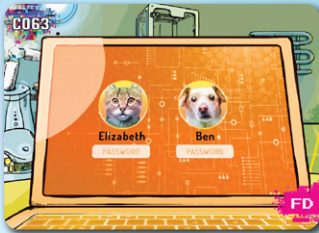
Podczas gry różne efekty i paragrafy każą wam dobierać karty z talii **kart Gry** (oznaczone literą C). Po dobraniu karty od razu ją odkryjcie. **Karty Gry** powinny być umieszczone w wygodnym dla wszystkich graczy miejscu. Pozostają odkryte – i działają – dopóki jakiś efekt ze **Story Booka** nie nakaze ich odrzucenia (zazwyczaj zaraz po użyciu). Po zakończeniu opowieści odrzućcie wszystkie karty prócz **kart Opowieści** (oznaczonych symbolami : ✖, : ⚡ or : <).



Talia **kart Gier** zawiera następujące karty:

Karty Zagadki

Karty te oznaczone są w prawym dolnym rogu ikoną na różowym tle. Zagadka może składać się z jednej lub więcej kart. Najlepiej pogrupować te karty według ikon, aby elementy tej samej zagadki znajdowały się obok siebie.



Karty Przedmiotów

Karty Przedmiotów z charakterystycznym tłem zawsze zawierają ilustrację przedmiotu. Niektóre oznaczone są w lewym dolnym rogu ikoną na żółtym tle. **Karty Przedmiotów** mogą się przydać w dalszej grze. Pozostają z wami w różnych Lokacjach i zawsze stanowią część rozwiązania bieżącej opowieści, ale **NIGDY** nie pozostaną z wami po jej rozwiązaniu.



Karty Warunku i karty Oczekiwania

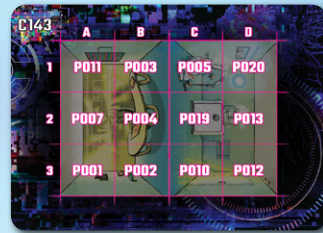
Te karty wprowadzają efekt (np. odczytanie nowego paragrafu), który możecie rozpatrzyć tylko jeśli:

- posiadacie odpowiednią kartę(karty) i/lub symbol(symbol) w swoim obszarze gry.
- zgromadzicie odpowiednią liczbę żetonów Postępu na karcie.

Ważne! Podczas umieszczania żetonów na **kartach Oczekiwania** (czyli takich, które wymagają umieszczenia na nich pewnej liczby żetonów, zanim zostaną rozpatrzone), używajcie wyłącznie **żetonów Postępu**.

Karty Układu

To te, które zawierają siatkę analogiczną do tej z **planszy** oraz mniejszą wersję ilustracji z **kart Lokacji**. Będziecie na nich umieszczać **żetony Akcji**, by eksplorować Lokację. **Karty Układu** zazwyczaj dobiera się wraz z **kartami Lokacji**. Pokazują one, jak ułożyć **karty Lokacji** na **planszy**.



Podczas gry niektóre reguły **kart Lokacji** czy używania **planszy** mogą się zmieniać. W przypadku konfliktu zasad **zawsze postępujcie zgodnie z nowymi regułami, wprowadzonymi w Story Booku lub na kartach**.

Karty Opowieści

To specjalny rodzaj kart, które podkreślają elementy opowieści kluczowe dla historii. Zawsze posiadają symbole : ✖ , : ⚡ lub : < . **Karty Opowieści – w przeciwieństwie do innych rodzajów kart – zachowujecie pomiędzy różnymi opowieściami**. Zachowujcie je w pogotowiu, jako że mogą się przydać w dowolnym momencie gry.

Ważne: Jedna karta może należeć do kilku rodzajów kart. Przykładowo **karta Przedmiotu** może być też **kartą Zagadki** albo **Warunku**. W takich przypadkach karta zawiera kombinację elementów właściwych dla wszystkich jej rodzajów.

Zagadki i aplikacja

Zagadki w grze składają się głównie z **kart Gry**, ale mogą też wykorzystywać inne elementy. Każda zagadka składa się z jednej lub kilku kart oznaczonych ikoną w prawym dolnym rogu. Odpowiedź na każdą z zagadek należy wprowadzić do aplikacji.

Gra zawiera zagadki niezbędne, by postępowała opowieść, oraz takie, których rozwiązanie pomoże wam w inny sposób. Dlatego nie wahajcie się pozostawić jakiegokolwiek zagadki nierozwiązanej. Jeśli jest ona kluczowa dla historii, gra was o tym poinformuje.

Aplikacja Escape Tales jest przygotowana w formie strony internetowej, którą możecie dodać do Ekranu Głównego urządzenia przenośnego, aby korzystać z niej jak z aplikacji. Działa również w trybie offline – po jednej wizycie na stronie będziecie mogli używać aplikacji bez połączenia z internetem.

Aplikację znajdziecie pod adresem:
<https://app.escape-tales.com>



Podczas pierwszego uruchomienia strony/aplikacji wybierzcie grę w Low Memory i język zgodny z językiem waszego egzemplarza gry.

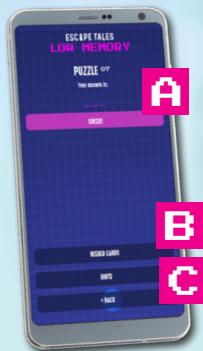
W głównym menu aplikacji widnieją symbole wszystkich Zagadek, które możecie dowolnie przeglądać. Zawsze gdy odkryjecie nowy symbol Zagadki, powinniście otworzyć ją w Aplikacji i zapoznać się z jej menu.

Ważne! Żadne działania w aplikacji nie wymagają **żetonów Akcji**, ani nie wiążą się z negatywnymi konsekwencjami. Możecie zatem do woli korzystać z dostępnych w niej czynności.

Menu Zagadki składa się z 3 głównych obszarów: **Pole na odpowiedź**, **Wymagane karty** i **Podpowiedzi**.

A Pole na odpowiedź – to pole, w którym będziecie wpisywać hasło lub kod, które rozwiązuje Zagadkę. Liczba pól na symbole różni się w zależności od Zagadki. Oznacza to, że jeśli Zagadka przedstawia 3 miejsca na odpowiedź, to jej odpowiedź składa się z dokładnie 3 znaków (cyfr, liter, itp).

Po wprowadzeniu poprawnej odpowiedzi, aplikacja skieruje was do odpowiedniego paragrafu w **Story Booku**.



Podpowiedź o formacie odpowiedzi może się pojawić obok **Pola na odpowiedź**. **Nie ma ona wpływu** na rozwiązanie Zagadki – informuje ona tylko, jak poprawnie wprowadzić odpowiedź do aplikacji.

B Wymagane karty – opcja ta pozwala dowiedzieć się, ile kart i jakie inne elementy gry są wymagane do rozwiązania zagadki. Możecie ją zignorować i starać się zebrać wszystkie wskazówki za pomocą logiki i fabuły, pamiętajcie jednak, że bez wszystkich potrzebnych kart nie będziecie w stanie rozwiązać Zagadki.

C Podpowiedzi – ten przycisk otwiera nowe menu, w którym możecie otrzymać podpowiedzi. Zawiera ono przycisk „**Skorzystaj ze wskazówki**”, który podsunie wskazówkę do rozwiązywanej Zagadki. Po kilku (zwykle 2-4) podpowiedziach przycisk zmieni się w przycisk „**Zobacz odpowiedź**”. Traktujcie go jako ostatnią deskę ratunku, gdy w żaden sposób nie umiecie rozwiązać Zagadki. Skorzystanie z tego przycisku nie wpływa negatywnie na rozgrywkę.

Koniec gry

Gra posiada wiele różnych zakończeń w każdym ze **Story Booków**. Swoimi decyzjami i działaniami dotrzecie do jednego z nich. Będzie to oznaczało koniec rozgrywki lub – w przypadku finałowej opowieści – koniec gry. Wybory dokonane podczas pierwszych dwóch opowieści – i ich rezultaty – wpłyną na zakończenie całej gry.

Pamiętajcie, by po rozwiązaniu pierwszej i drugiej opowieści przechowywać posiadane **karty Opowieści** osobno. Jeśli rozgrywacie **jedną opowieść** podczas kilku spotkań, możecie przechowywać ją w mniejszej kieszeni pod **kartami Miejsc** w pudełku. Wszystkie inne, **odrzucone karty** nie będą już potrzebne, zatem nie ma potrzeby zwracać ich do odpowiednich talii.

Zapis gry

Rozgrywkę w Low Memory możecie przerwać w dowolnym momencie i kontynuować innego dnia. W tym celu wystarczy, że uzupełnicie tabelkę na s. 7. Następnym razem podczas przygotowania gry użyjcie informacji z tabelki – i gotowe. Zalecamy jednak, by zapisywać rozgrywkę zaraz po opuszczeniu lokacji. Nie zapomniecie wówczas szczegółów nieskończonych zagadek.

Escape Tales: Low Memory jest nie tylko dłuższa, ale i trudniejsza od poprzedniczki. Oczywiście możecie spróbować przejść wszystkie trzy opowieści za jednym razem, ale jesteśmy przekonani, że rozegranie ich w osobnych podejściach sprawdza się znacznie lepiej.

Różnice w stosunku do Rytułu Przebudzenia

Dziękujemy, że wróciliście, by przeżyć z nami kolejną przygodę! Oto wszystkie informacje potrzebne weteranom Escape Tales, by rozpocząć rozgrywkę Low Memory. Pozostałe zasady zostały bez zmian.

- **Karty Zatracenia** to teraz **karty Stresu** (działają w identyczny sposób). Każda opowieść ma teraz swoją własną pulę **kart Stresu**.
- Prócz **żetonów Akcji** w grze występują też **żetony Postępu**. Używajcie ich tylko po otrzymaniu wyraźnych instrukcji.
- Grę tworzą trzy opowieści składające się na jedną całość. Będziecie do nich podchodzić w kolejności, tak by każda rozgrywka została przygotowana w odpowiedni sposób. Upewnijcie się, że używacie **kart Stresu** odpowiednich dla danej opowieści.
- W Low Memory nie ma **kart Wyjścia**. Nie można już opóźnić przechodzenia do nowych Lokacji.
- W Low Memory Zagadki nigdy nie wykraczają poza pojedynczą Lokację. Ich elementy mogą pojawiać się na różnych kartach, lecz nigdy w różnych Lokacjach.
- W Low Memory pojawia się nowy rodzaj kart: **karty Opowieści**. Informacje o nich znajdziecie na s. 5.
- Zalecamy, by po zamknięciu opowieści zapisać grę i rozpocząć nową opowieść kiedy indziej. Low Memory jest dużo dłuższa (i trudniejsza!) niż Rytuał Przebudzenia.

	Zebrane karty	Ostatnio czytany paragraf	Karty Lokacji	Wierzchnia karta Stresu	Zachowane żetony Akcji	Sprawdzone paragrafy na karcie Układu
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Twórcy

Escape Tales: Low Memory

Autorzy: Jakub Caban, Bartosz Idzikowski

Rozwój gry: Małgorzata Mitura

Ilustracje: Magdalena Klepacz

Projekt graficzny: Mikołaj Ławnicki, Zbigniew Umgelter

Autorzy Story Booków: Szymon Stoczek, Jakub Caban, Bartosz Idzikowski

Wersja polska: Zespół Portal Games

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>