

CRÉDITOS EDICIÓN ORIGINAL
Autores:
Jules Messaud y Anthony Perone
Escenario escrito por:
Benoit Banner y Nicolas Fuchs
Ilustraciones:
Gong Studios

BACK STORIES

CRÉDITOS EDICIÓN EN ESPAÑOL
Dirección editorial:
Álex Garcigregor
Traducción:
Hi-Fi Words
Revisión:
Llubí y Sergio Pérez
Maquetación:
Paola Prieto

CONTENIDO

156 cartas y 1 reglamento

En esta aventura cooperativa, tendréis que completar los objetivos y tomar las decisiones que le dan forma a la historia. La mayoría de las veces no hay decisiones correctas o incorrectas, sino distintas maneras de avanzar en el relato. Pero recordad que cada decisión tiene sus propias consecuencias. **La historia no está grabada en piedra, así que vuestras decisiones marcarán la diferencia.**

No barajéis ni miréis las cartas antes de comenzar la aventura. Si las cartas están desordenadas por alguna razón (por ejemplo, porque ya ha jugado alguien antes), reordenad las cartas de menor a mayor. Aseguraos de que todas tengan la misma cara bocarriba (los reversos de las cartas no tienen números en la esquina superior izquierda o los números tienen un *).

PREPARACIÓN

- Preparad el centro de la mesa para que haya 1 **zona de juego**, 1 **zona de entorno**, 1 **zona de objetivos** y 1 **zona de descarte** (donde se colocan las cartas que ya no hacen falta).
 - Leed en alto la primera carta y luego aplicad sus efectos.
- ¡Ya podéis comenzar la aventura!

Se recomienda dejar el mazo de cartas en la caja e ir tomando cartas cuando el juego lo indique.



TIPOS DE CARTA

Hay varios tipos de carta. El color de cada tipo de carta (en la esquina superior izquierda) indica su función.

CARTAS DE PERSONAJE, OBJETIVO Y FINAL

Estas cartas indican lo que hay que hacer para continuar con la aventura. Se colocan en la **zona de objetivos**. Las cartas de personaje sirven para controlar el estado del héroe.

CARTAS DE PISTA

Se trata de ayudas importantes (imágenes o texto) que permiten resolver determinadas situaciones durante la aventura o entender mejor los retos a los que os enfrentáis. Se colocan en la **zona de juego**.

CARTAS DE NARRACIÓN

Estas cartas hacen que avance la aventura en función de las acciones realizadas. Después de leerlas, se colocan en la **zona de descarte**, a menos que se indique algo distinto.

CARTAS DE SITUACIÓN

Estas cartas son imágenes de ubicaciones, personas u objetos con los que se pueden realizar acciones usando las cartas de acción. Se colocan en la **zona de entorno** hasta que el juego indica que hay que descartarlas. Las cartas de situación ofrecen una visión global de la historia.

NOTA: Cuando se robe una nueva carta de situación, se añadirá a las cartas colocadas en esa zona o bien sustituirá a una de ellas. El diagrama de la parte superior de la carta indica dónde se debe colocar. Si sustituye a una carta que ya está en juego, descarta la carta que estuviera en esa posición antes. El número de la carta que hay que descartar se muestra en la carta que la sustituye.



Muesca

CARTAS DE ACCIÓN

Estas cartas representan maneras de proceder, objetos y otras cosas que interactúan con las cartas de situación. Hay 2 tipos de cartas de acción: las cartas de **ventana**, con una ventana que puede estar a diferentes alturas según la carta; y las cartas de **muesca**, con muescas en sus laterales, que también pueden estar a distintas alturas. Al principio de la partida se colocan en la **zona de juego**.

Ventana

CARTAS DE ESTADO

Estas cartas se colocan debajo de la carta de personaje, de manera que siempre se vea la sección roja superior. A lo largo de la historia, las condiciones de los efectos pueden hacer referencia al estado actual del personaje (por ejemplo, «Si tienes la carta «Vigilado», roba XXX»). Si se te indica que robes una carta de estado que ya se encuentra debajo de tu carta de personaje, la propia carta te dará más instrucciones (lo habitual es «Dale la vuelta a esta carta»).



Realiza acciones con tus cartas de acción para que la historia avance.

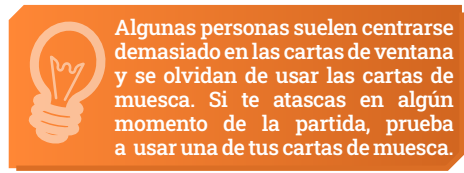
Si jugáis en grupo, debéis trabajar en equipo para completar los objetivos. Organizad las zonas de la manera que os resulte más cómoda.

Si queréis un enfoque más estructurado, turnaos para realizar una acción. Podéis debatir las opciones como grupo, pero la persona en turno tendrá la última palabra respecto a qué acción se realiza. Cuando esa persona termine su acción, el turno pasará a la persona de su izquierda.

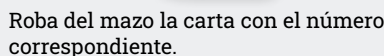
Elige 1 carta de acción de la **zona de juego**, colócala debajo de 1 carta de situación de la **zona de entorno** y toma esas 2 cartas. Mantén la carta de acción debajo de la carta de situación y dales la vuelta juntas, de forma que se mantengan unidas.

- Si es una carta de acción de **ventana**, lee el texto del interior de la ventana y aplica sus efectos.
- Si es una carta de acción de **muesca**, roba del mazo la carta cuyo número se indique en la muesca. Si en lugar de un número hay un icono, aplica los efectos del icono. Si no hay ni números ni iconos, no ocurre nada.

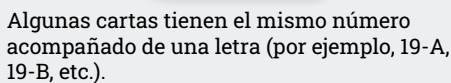
Devuelve las cartas de acción y de situación a sus respectivas zonas sin mirar la información del reverso de la carta de situación.



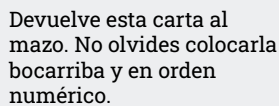
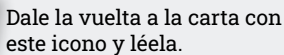
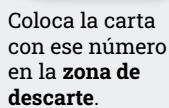
Para aplicar cualquier efecto, sigue las instrucciones de los recuadros de colores. Estos efectos ayudan a avanzar en la aventura y dan pistas para seguir adelante sin complicaciones.



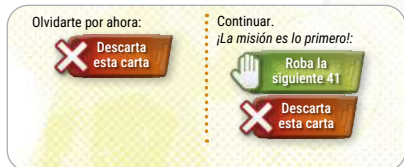
Nota: Si indica que tienes que robar una carta que ya no se encuentra en el mazo, ignora esa indicación y sigue jugando.



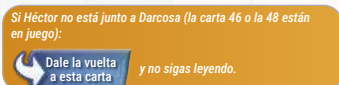
Toma la primera carta (en orden alfabético) que aún esté disponible en el mazo.



Algunos efectos dependen de la decisión que se toma.



Algunos efectos tienen una condición.



Si se cumple esa condición, **es obligatorio** aplicar los efectos de la carta.



Para cada acción, lee el texto de la carta en alto y aplica sus efectos. A continuación, lee las cartas que se te haya indicado robar y aplica sus efectos.

No te olvides de devolver las cartas de situación a la **zona de entorno** después de haberlas usado (a menos que se indique que haya que descartarlas).

En ocasiones existe la oportunidad de descubrir códigos secretos (por ejemplo, resolviendo un acertijo). Solo se puede robar la carta correspondiente si hay una lupa junto al número.

Si la carta que crees que debes robar no tiene una lupa, te has equivocado de carta.

La aventura llega a su fin cuando se roba una carta de final. Cada escenario incluye varios finales, que dependen de las decisiones que se tomen durante la historia.

Durante este escenario, a veces se reciben cartas transparentes. Esas cartas se colocan sobre la carta de personaje.

Si una acción indica «Dale la vuelta a tu personaje», hay que darle la vuelta a la carta de personaje y colocar la carta transparente en el nuevo lado que quede bocarriba. De forma similar, si hay que cambiar la carta de personaje, se conserva la carta transparente y se coloca en el nuevo personaje.

