

CRÉDITOS EDICIÓN ORIGINAL
Autores:
Jules Messaud y Anthony Perone
Escenario escrito por:
Benoit Banner y Jérémy Ducret
Ilustraciones:
Cyrille Bertin

BACK STORIES

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

CONTENIDO

128 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 tienen la misma cara bocarriba. Los reversos de las cartas o bien no muestran números en la esquina superior izquierda, o bien muestran un número seguido de un asterisco en ella, excepto las cartas de acción, con anverso y reverso idénticos.

PREPARACIÓN

- Organizad el espacio para que en el centro de la mesa 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 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 de la heroína.



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

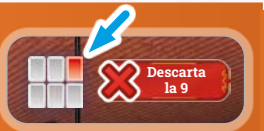
Estas cartas hacen que avance la aventura en función de las acciones realizadas. Después de leerlas, se colocan en la zona de descarte, a menos que se indique lo contrario.



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, personajes 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, 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 estás herida, 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 de estado te dará más instrucciones (lo habitual es «Dale la vuelta a esta carta»).

HACER QUE AVANCE LA HISTORIA

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

Nota: No puedes comenzar una nueva acción hasta que hayas completado la acción anterior.

Cuando se juega 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 en realizar una acción. Podéis debatir las opciones en grupo, pero la persona a quien le toque 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.

JUGAR 1 ACCIÓN

Elige 1 carta de acción de la zona de juego y 1 carta de situación de la zona de entorno, y toma esas 2 cartas. Coloca 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.

Algunas personas suelen centrarse demasiado en las cartas de ventana y se olvidan de usar las cartas de muesca. Si te atascas en algún momento de la partida, prueba a usar una de tus cartas de muesca.



APLICAR 1 EFECTO

Para aplicar algún 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.

 Roba la 47	Roba del mazo la carta con el número correspondiente. <i>Si indica que tienes que robar una carta que ya no se encuentra en el mazo, ignora esa indicación y sigue jugando.</i>	 Descarta la 4	Coloca la carta con ese número en la zona de descarte.
 Dale la vuelta a esta carta	Dale la vuelta a la carta con este icono y léela.	 Devuelve esta carta al mazo	Devuelve esta carta al mazo. No olvides colocarla bocarriba y en orden numérico.

Algunos efectos dependen de la decisión que se toma.

Si quieres seguir buscando:	Si no:
 Dale la vuelta a esta carta	 Devuelve esta carta al mazo

Algunos efectos tienen una condición.

**Si tus pertenencias están en el sótano (la carta 10 está en juego):** **dale la vuelta a esta carta** y no sigas leyendo.

El hombre te da las gracias amablemente. Se va a su...

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

! Cuando una carta tiene varios efectos, se deben aplicar en orden de lectura para no olvidar ninguno, ya que eso podría afectar a la experiencia y generar incoherencias. Ten cuidado y no te olvides de hacer nada.

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).

ADIVINAR EL NÚMERO DE UNA CARTA

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.

FINAL DE LA HISTORIA

La aventura llega a su fin cuando se roba una carta de final. Cada escenario incluye varios finales en función de las decisiones que se tomen.

REGLAS ESPECIALES DE ESTE ESCENARIO

En este escenario se deben robar **cartas de estado**. Esas cartas se deslizan debajo de la carta de personaje, de manera que se vea la parte superior de la carta, y sus consecuencias se aplican hasta el final de la aventura. Puede que algunos efectos hagan referencia a una carta de estado (un icono junto al número lo indica).

Ejemplo: **Roba la 24** 

Si se te indica que robes una carta de estado que ya tienes, sigue las instrucciones de la propia carta de estado.

