

# awno, Dawno Temu...

*Dawno, dawno temu...* jest grą karcianą, która wspomaga kreatywność i wspólną zabawę. Gracze opowiadają wymyśloną przez siebie historię, korzystając przy tym z kart przedstawiających klasyczne elementy z bajek takie jak Księżę, Las czy Wróżka.

Pierwszy narrator rozpoczyna opowiadanie historii korzystając z elementów, które ma na swoich kartach – jego Księżę może polować w Lesie, gdzie na swej drodze spotyka psotliwą Wróżkę. Za każdym razem, kiedy w swej opowieści narrator wspomni element przedstawiony na jednej z jego kart, wówczas może wyłożyć ją odkrytą na stół. Jego celem jest poprowadzić narrację tak, aby doprowadziła ona do karty zakończenia, którą ma na ręce. Każdy z uczestników posiada inną kartę zakończenia, dlatego sam musi postarać się pokierować opowieść we właściwą stronę. Jeśli w swej opowieści narrator wspomni element przedstawiony na karcie jednego z rywali albo inny gracz będzie posiadał odpowiednią kartę przerwania, wówczas rolę narratora przejmuje ktoś inny.

Zwycięzcą zostaje gracz, któremu uda się zagrać z ręki wszystkie karty opowieści i następnie zakończyć opowieść przy pomocy swojej karty zakończenia. Celem gry nie jest jednak jedynie wygrana, ale doskonała zabawa przy wspólnym opowiadaniu historii!

# Zawartość pudełka

W pudełku z grą znajdują się następujące elementy:

- 110 kart opowieści
- 55 kart zakończeń

## Karty

W grze występują trzy rodzaje kart: karty opowieści, karty przerwania (specjalna odmiana kart opowieści) oraz karty zakończeń.



Karta opowieści



Karta przerwania



Karta zakończenia

## Karty opowieści

Każda karta przedstawia jeden z elementów, które mogą wystąpić w opowieści. Karty opowieści podzielone są na pięć kategorii, a każda z nich jest oznaczona odpowiednim kolorowym symbolem.

**POSTACIE (ŻÓLTE):** Ludzie oraz stworzenia, o których opowiada historia (np. Królowa lub Wilk).

**PRZEDMIOTY (ZIELONE):** Ważne przedmioty wspomniane w opowieści (np. Miecz lub Zaklęcie).

**MIJESCA (POMARAŃCZOWE):** Miejsca, które odwiedzają bohaterowie (np. Pałac lub Las).

**CECHY (NIEBIESKIE):** Cechy opisujące postaci, miejsca oraz przedmioty wymienione w historii (np. Radosny czy Malutki).

**WYDARZENIA (FIOLETOWE):** Niektóre z wydarzeń, do których może dojść w opowiadanej historii (np. Kłótnia czy Spotkanie).



Postać



Przedmiot



Miejsce



Cecha



Wydarzenie

## Karty przerwania

Karty przerwania to specjalny rodzaj kart opowieści. Gracze mogą ich używać jak normalnych kart opowieści, gdyż na każdej z nich znajduje się element historii, normalnie przynależący do jednej z pięciu kategorii (co zostało oznaczone odpowiednim symbolem i kolorem). Dodatkowo, gracze mogą wykorzystywać te karty aby przerwać narratorowi po tym, jak ten zagra kartę opowieści tej samej kategorii. Zostało to dokładnie opisane w dalszej części instrukcji.

## Karty zakończeń

Każda karta zakończenia przedstawia możliwe zakończenie bajki. Każdy gracz otrzymuje tylko jedną taką kartę i musi postarać się tak pokierować opowieść, aby jego zakończenie mogło ją skończyć w sposób logiczny zaraz po tym, jak gracz pozbędzie się wszystkich swoich kart opowieści.

## Przebieg gry

Karty należy podzielić na dwie talie i osobno potasować: karty zakończeń tworzą talię zakończeń, a karty opowieści i przerwania razem tworzą talię opowieści (w trakcie rozgrywki powstanie także stos kart odrzuconych). Następnie każdemu z graczy należy rozdać po jednej karcie zakończenia oraz karty opowieści w liczbie równej

jedenastacie minus liczba graczy (jednak nie mniej niż pięć).

Z talii opowieści należy odkryć jedną kartę, a następnie ją odłożyć na stos kart odrzuconych. Gracz, który najbardziej przypomina to, co zostało na niej przedstawione, zostaje pierwszym narratorem i rozpoczyna opowiadanie historii. Gracz ma zupełną dowolność w opowiadaniu i nie jest ograniczony jedynie do kart, które ma na ręce. Ilekroć narrator w swojej opowieści wspomni coś, co ma na jednej ze swoich kart opowieści, wówczas może zagrać taką kartę i położyć ją odkrytą na stole (nie na stosie kart odrzuconych). W ten sposób przed graczami powstaje rząd kart, który rośnie wraz z opowiadaniem i zagrywaniem kolejnych kart. Nową kartę należy ułożyć zaraz za kartą, która została zagrana przed nią.

Aby można było zagrać kartę opowieści, przedstawiony na niej element musi zostać wspomniany w osobnym zdaniu oraz musi mieć jakieś znaczenie dla historii. Gracz nie może zagrać karty, jeśli dany element wspomniął tylko pobieżnie i nie ma on żadnego znaczenia dla opowieści.

Narrator może kontynuować opowiadanie dopóki ktoś mu nie przerwie. Może się także zdarzyć (choć jest to wyjątkowo trudne), że narrator zagra wszystkie swoje karty, zakończy opowieść i wygra grę zanim komukolwiek uda się mu przerwać.

## Przykłady elementów mających znaczenie dla historii



*NARRATOR: Dawno, dawno temu, żył sobie zły król, który mieszkał w niezniszczalnym pałacu zbudowanym na szczycie odległej góry.*

*W tym momencie narrator może użyć karty Pałacu (lub Króla, lub Góry), ponieważ stanowi ona ważny element historii.*

*NARRATOR: Pewnego dnia bohater wyruszył w poszukiwaniu tej góry. Na swej drodze odwiedził wiele wiosek, w których pełno było koni, macoch i ropuch, a także wiele dziwnych rzeczy takich jak olbrzymy, wilkołaki i gadające żyrafy. Wreszcie udało mu się dotrzeć do podnóża góry.*

*Narrator nie mógłby w tym wypadku zagrać karty Konia, Macochy, Ropuchy, Olbrzyma, Wilka ani Rzeczy, która mówi. Choć zostały one wspomniane w opowieści, nie mają one żadnego znaczenia dla historii.*

## **Pasowanie**

Jeśli narrator chce, może w dowolnym momencie zakończyć swoją turę mówiąc „Pasuję.” Wówczas musi dobrać jedną kartę z talii opowieści, a następnie może odrzucić z ręki jedną kartę opowieści, jeśli tylko chce. Nowym narratorem zostaje gracz po jego lewej.

## **Przerwanie narratorowi**

Gracze mogą na dwa sposoby zagrywać karty aby przerwać narratorowi opowiadanie historii:

### **PRZERWANIE PRZY POMOCY KARTY OPOWIEŚCI:**

Jeśli narrator w swojej historii wspomni coś, co odpowiada karcie, którą inny gracz ma na ręce, dany gracz może zagrać tę kartę aby przerwać narratorowi.

Narrator nie musi wypowiedzieć dokładnie tych samych słów, jak te przedstawione na karcie opowieści (lub karcie przerwania, jeśli ta zostaje wykorzystana jako karta opowieści). Dopóki jest to jedna z form odmiany treści karty albo jej znaczenie bez wątplenia jest wyrazem bliskoznacznym do wypowiedzi narratora to przerwanie przy jej pomocy nadal jest możliwe. Jednakże gracz nie może przerwać opowiadania jeśli dopowiedział sobie coś, o czym narrator jeszcze nie wspomniał, nawet jeśli ma to sens w danej historii.

## Przykłady przerywania przy pomocy kart opowieści



*NARRATOR: Zasnęła pod wielkim dębem, który rósł w sercu lasu.*

*W tym momencie inny gracz posiadający kartę Lasu mógłby ją zagrać, przerwać narratorowi i przejąć od niego możliwość opowiadania.*

*Należy jednak pamiętać, że na przerywającej karcie nie muszą być dokładnie te same słowa co te użyte przez narratora.*

*NARRATOR: Król zakochał się w córce drwala...*

*Narrator zagrywa kartę Dwoje ludzi się zakochuje.*

*NARRATOR: ...i się pobrali. Rok później urodził im się syn.*

*Teraz inny gracz, który ma na ręce kartę Księcia lub Dziecka, mógłby ją zagrać i przerwać. Syn to dziecko, a syn króla to książę. Dlatego każda z tych kart mogłaby zostać wykorzystana, mimo iż narrator nie użył dokładnie tych samych słów.*



*Jednak gracz nie mógłby przerwać przy pomocy karty opowieści z elementem, który nie został jeszcze wspomniany przez narratora, nawet jeśli ten mógłby wspomnieć go za chwilę.*

*NARRATOR: Kiedy na palcach przemierzał jaskinię usłyszał głośne, głębokie chrapanie.*

*Inny gracz nie mógłby przerwać przy pomocy karty Potwór, ponieważ chrapać mógł niedźwiedź, czarodziej, albo mógł to być odgłos podziemnej rzeki, który bardzo przypomina chrapanie.*

## PRZERWANIE PRZY POMOCY KARTY PRZERWANIA:

Jeśli narrator zagra kartę opowieści, każdy z pozostałych graczy, który posiada kartę przerwania z tej samej kategorii (z tym samym symbolem), może ją zagrać aby przerwać narratorowi.

Jeśli karta przerwania zostaje zagrana w ten sposób, wówczas nie ma znaczenia przedstawiony na niej element historii. Kartą przerwania można przerwać opowiadanie historii tylko, jeśli narrator zagrał kartę opowieści (albo może zostać wykorzystana jako normalna karta opowieści). Jeśli narrator tylko coś wspomni, ale nie zagra odpowiedniej karty, wówczas nie można użyć karty przerwania. Ponadto, gracz nie może zagrać karty przerwania na inną kartę, która została wykorzystana do przerwania.

Kiedy opowieść narratora zostanie przerwana, jego tura się kończy i musi on **dobrać jedną kartę z talii opowieści**. Ostatnią zagrana przez siebie kartę pozostawia odkrytą na stole, a gracz który dokonał przerwania kładzie obok niej kartę, przy pomocy której przerwał. Następnie kontynuuje opowiadanie historii od momentu, w którym została przerwana. Wszystko, o czym opowiada nowy narrator musi konsekwentnie i sensownie wiązać się z dotychczas opowiedzianą historią.

## Przykład zagrania karty przerwania

*NARRATOR: Po kilku godzinach kopania wreszcie udało mu się odnaleźć skarb.*

*Narrator zagrywa skarb, który jest kartą przerwania, ale wykorzystuje ją jako normalną kartę opowieści. Posiada ona symbol kategorii „przedmiot”.*

*GRACZ: Przerwywam!*



Gracz prawidłowo zagrywa kartę przerwania z zielonym symbolem przedmiotu, więc przerywa narratorowi opowiadanie historii. Narrator, któremu przerwano, dobiera kartę opowieści, a przerywający gracz zostaje nowym narratorem.

Gracz nie mógłby jednak zagrać karty przerwania z niebieskim symbolem cechy. Owszem, w grze występuje karta cechy Ukryty, ale narrator jej nie zagrał.

## Wyzwanie narratora

W grze może wystąpić także kilka okoliczności, w których gracze mogą wyzwąć narratora i zmusić go do zakończenia swojej tury:

**MARTWY PUNKT:** Jeśli narrator przestanie mówić, nie będzie mógł wymyślić co powiedzieć albo z innego powodu przestanie opowiadać. Jeśli przerwa wynosi od pięciu do dziesięciu sekund, jest to wyraźny znak, że narrator utknął w martwym punkcie.

**SPRZECZNA OPOWIEŚĆ:** Narrator wspomniał coś, co wyraźnie stoi w sprzeczności z tym co zostało wcześniej opowiedziane. „Czekaj! Przecież król jest martwy – zjadł go smok!”

**KRAŻENIE W KÓŁKO:** Jeśli narrator mówi przez dłuższą chwilę, ale nie porusza historii do przodu. „Wędrował przez las przez długi, długi czas, w sposób charakterystyczny dla długiego wędrowania po lesie. Wręcz mówił sam do siebie – wędruję po lesie.”



**BRAK SENSU:** Opowieść przestaje mieć jakikolwiek sens, albo ma wydarzyć się coś tak głupiego i absurdalnego, że nawet w bajce nie powinno mieć miejsca. „Królewicz uklęknął przed kiełbasą przygotowaną przez kucharza i zapytał, czy ta zostanie jego żoną.”



**ELEMENT BEZ ZNACZENIA:** Narrator wymienia różne elementy tylko po to aby pozbyć się kart, nie nadając im żadnego znaczenia dla historii.

Większość grup zacznie krzyczeć „Za długo!” albo „Nie! To bez sensu!” w momencie, kiedy należy wyzwać narratora. Jeśli nie ma zgodności co do tego, czy narrator stracił swoją turę, gracze, mogą głosować (poprzez podniesienie ręki, przy pomocy gestu kciuk w górę/dół etc.).

Kiedy narrator straci swoją turę w wyniku wyzwania, **musi dobrać jedną kartę z talii opowieści**, a gracz po jego lewej zostaje nowym narratorem. Ponadto, jeśli wszyscy ustalą, że ostatnia karta zagrana przez narratora się nie wydarzyła, wówczas narrator musi ją wziąć z powrotem do ręki.

Zasady te mają zachęcać graczy do opowiadania ciekawych i prawdopodobnych opowieści oraz mają sprawić, aby rozgrywka przebiegała możliwie najsprawniej. W praktyce wystarczające może się okazać delikatne przypomnienie, po którym narrator może naprawić swój błąd, a utrata tury nie jest konieczna.

Wyzwania nie powinny być wykorzystywane jako taktyka mająca na celu odciążenie historii od gracza, który prowadzi. Zdecydowanie nie powinna być także wykorzystywana do „dręczenia” graczy młodszych lub mających pewną trudność w zebraniu myśli.



## Nieudane wyzwania i przerwania

Nie ma żadnej kary za nieudane wyzwanie. Jednakże, jeśli ktoś próbuje dokonać przerwania, a pozostali zgodnie uznają, że jest ono nieuzasadnione, gracz, któremu przerwanie się nie powiodło, odrzuca kartę, przy pomocy której próbował dokonać przerwania i dobiera dwie nowe karty z talii opowieści.

Jeśli dwóch graczy próbuje w tym samym momencie dokonać próby przerwania, nowym narratorem zostaje ten z nich, który wyłożył swoją kartę na stół jako pierwszy. W takim wypadku gracz, któremu przerwanie się nie udało, nie otrzymuje żadnej kary.

Jeśli narrator zagrał już kolejną kartę, za późno jest na przerwanie albo wyzwanie.

Jeśli nie można od razu ustalić czy przerwanie lub wyzwanie powinno być dozwolone, gracze, którzy nie biorą w nim udziału, powinni zagłosować nad jego zasadnością.



## Zakończenie opowieści

Kiedy narrator zagra wszystkie swoje karty opowieści (oraz karty przerwania), wówczas może zagrać swoją kartę zakończenia aby zamknąć opowieść. Jeśli w wyniku tego historia kończy się w sensowny i satysfakcjonujący sposób, rozgrywka także się kończy, a gracz zostaje zwycięzcą!

Jeśli inni gracze uznają, że karta zakończenia narratora nie zamyka opowieści w sposób satysfakcjonujący albo

po prostu nie ma sensu, wówczas narrator musi odrzucić swoją kartę zakończenia, na jej miejsce **dobrac nową oraz dodatkowo jedną kartę z talii opowieści**. Nowym narratorem zostaje gracz po jego lewej. Sugeruje się, aby nie korzystać z tej zasady zbyt rygorystycznie, zwłaszcza podczas rozgrywki z młodszymi lub niedoświadczonymi graczami. Wówczas zakończenie należy odrzucić tylko, jeśli ewidentnie nie ma ono żadnego sensu.

Gracz niż może dokonać próby przerwania zagrania karty zakończenia przy pomocy karty opowieści lub karty przerwania.

## Przykład zwycięstwa

*NARRATOR: Kiedy ścięli magiczne drzewo, w jego pniu znaleźli pierścień z wygrawerowanym imieniem królowej.*

*Narrator zagrywa swoją ostatnią kartę opowieści – Pierścień. Zaraz po nim zagrywa swoją kartę zakończenia i wygrywa.*

*NARRATOR: Więc zwrócili go prawowitemu właścicielowi. Koniec!*

## Rozpoczęcie kolejnej opowieści

Podczas kolejnej rozgrywki nowym pierwszym narratorem zostaje gracz, któremu pozostało na ręce najwięcej kart. Nową partię rozpoczyna od zebrania wszystkich kart, potasowania ich oraz rozdania nowych.



# Twórcy gry

PROJEKT GRY: Richard Lambert, Andrew Rilstone oraz James Wallis

GRAFIKI: Omar Rayyan

REDAKCJA ORAZ KOORDYNACJA PROJEKTU ORAZ: Michelle Nephew

WYDAWCA: John Nephew

TESTERZY: Chris Adkins, Cam Banks, Jessica Banks, Steve Brewster, Ben Burry, James Coote, Holly Gramazio, Ross Emslie, Nathan Hook, Tom Jewell, Jeremy Keller, Cathy Kibble, Gabriel Kibble, Robert Kibble, Chris Lloyd, James Lynn, Clarrie Maguire, Tim Maguire, Jonny Nexus, Dominic Reeves, Esther Reeves, Josh Rensch, Julia Al Stenberg, oraz goście noworocznego przyjęcia u Louise Brown.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA: Jerry Corrick oraz ekipa z the Source.

WERSJA POLSKA: Galakta.

TŁUMACZENIE: Michał Walczak-Ślusarczyk

©1993–2012 John Nephew oraz Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. *Dawno, dawno temu...* to znak towarowy należący do Johna Nephew, wykorzystany na podstawie udzielonej licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. Niniejsze dzieło jest chronione międzynarodowym prawem autorskim i nie może być powielane w żadnym stopniu bez pisemnej zgody wydawcy.



GALAKTA  
ul. Łagiewnicka 39  
30-417 Kraków  
tel. 12 6563489

## Dawno, dawno temu... w klasie

*Dawno, dawno temu...* jest grą dla osób w każdym wieku – zwłaszcza dla młodszych dzieci ćwiczących tak ważne umiejętności jak czytanie, podejmowanie decyzji, kooperacja i kreatywność. Tytuł ten może okazać się także dobrym narzędziem do ćwiczenia języków obcych. W *Dawno, dawno temu...* najwspanialsze jest to, że rozwija wszystkie te umiejętności w przyjemny i przystępny sposób!