

Dawno,
dawno temu...



*Richard Lambert,
Andrew Rilstone
oraz James Wallis*

Wstęp

„Dawno, dawno temu...” jest grą, w której gracze opowiadają wymyślone przez siebie historie. Korzystają przy tym z kart przedstawiających ważne elementy z bajek. Jeden z graczy jest narratorem i snuje opowieść wykorzystując elementy przedstawione na jego kartach, tak aby pokierować historią do zakończenia zawartego na karcie, którą otrzymał. Pozostali gracze przy pomocy swoich kart starają się przerwać jego opowieść i przejąć rolę narratora. Celem gry jest opowiedzenie jak najlepszej historii. Zwycięzcą zostaje gracz, który wykorzysta wszystkie karty opowieści ze swojej ręki i doprowadzi historię do swojego zakończenia.

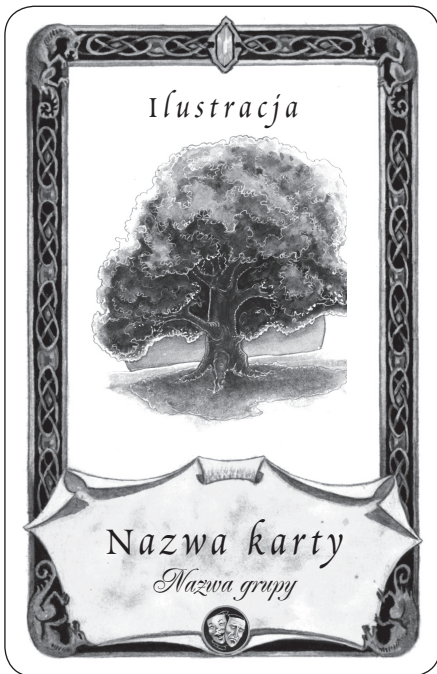
Opis gry

Pierwszy narrator zaczyna opowiadać historię. Za każdym razem kiedy wspomni o elemencie przedstawionym na jednej ze swoich kart, wyklada ją na stół. Jeżeli narrator w trakcie snucia opowieści wspomni o elemencie znajdującym się na karcie innego gracza, wtedy ten gracz może przerwać mu opowiadanie i sam może je kontynuować (w grze są także karty specjalne, które pozwalają graczom na przerywanie narratorowi w innych momentach). Kiedy gracz zagra wszystkie swoje karty poprzez wykorzystanie ich w opowiedzianej historii, może zagrać swoją ostatnią kartę „*I żyli długo i szczęśliwie*” i tym samym wygrać grę.

Karty

W grze występują dwa rodzaje kart: karty „Dawno, dawno temu...” - zwane kartami opowieści oraz karty „I żyli długo i szczęśliwie” - zwane kartami zakończeń. Każdy gracz otrzymuje jedną kartę „I żyli długo i szczęśliwie” oraz kilka kart „Dawno, dawno temu...”.

Karta opowieści wygląda następująco:



Symbol grupy

Karty „Dawno, dawno temu...”

Każda karta opowieści przedstawia jedną z postaci, miejsc czy przedmiotów, które mogą wystąpić w waszej historii. Karty te są podzielone na pięć grup:

Postacie – Ludzie oraz stworzenia, o których opowiada historia (np. „Królowa” lub „Wilk”).



Przedmioty – Ważne elementy, o których opowiada historia (np. „Miecz” lub „Korona”).



Miejsca – Miejsca, które odwiedzą bohaterowie historii (np. „Pałac” lub „Las”).



Cechy – Sposoby opisu postaci, miejsc oraz przedmiotów wymienionych w historii (np. „Szczęśliwy” lub „Odrażający”).

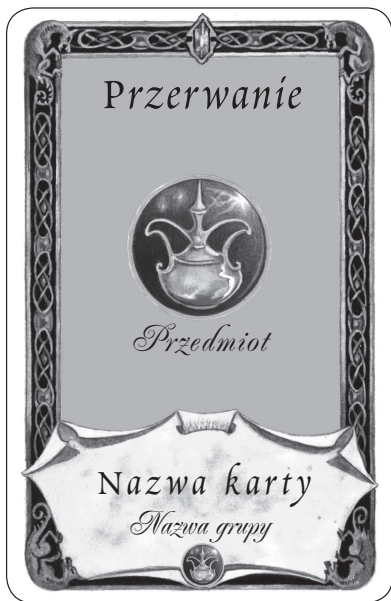


Wydarzenia – Niektóre elementy historii, które mogą przytrafić się bohaterom (np. „Kłótnia” lub „Spotkanie z kimś”).



Każda karta jest wyraźnie oznaczona nazwą grupy, do której przynależy oraz symbolem danej grupy.

W grze występuje także kilka specjalnych kart opowieści zwanych kartami „*Przerwania*”.



Symbol grupy

Gracze mogą wykorzystywać karty „*Przerwania*” tak jak normalne karty opowieści: każda z nich przedstawia element historii i przynależy do jednej z pięciu grup. Gracze mogą wykorzystać je także w specjalny sposób: aby przerwać narratorowi snucie opowieści po tym jak zagrał on swoją kartę. Karty „*Przerwania*” zostały dokładniej opisane w dalszej części instrukcji.

Karty „I żyli długo i szczęśliwie”

Na każdej karcie „I żyli długo i szczęśliwie” znajduje się możliwe zakończenie bajki. Każdy gracz otrzymuje po jednej takiej karcie i musi postarać się w taki sposób opowiedzieć historię, aby doprowadzić do danego zakończenia.



Przebieg gry

Karty opowieści i zakończeń należy rozdzielić na dwie osobne talie. Po dokładnym potasowaniu obie talie należy położyć na środku stołu. Na początku rozgrywki każdy gracz dobiera losowo jedną kartę zakończenia oraz określoną ilość kart opowieści, która jest uzależniona od liczby osób biorących udział w rozgrywce:

2 graczy	po 10 kart
3 graczy	po 8 kart
4 graczy	po 7 kart
5 graczy	po 6 kart
6 lub więcej graczy	po 5 kart

Następnie należy wybrać pierwszego narratora. Każdy z uczestników losuje jedną kartę z talii opowieści i osoba, której nazwa karty będzie zaczynała się na literę najbliższej początku alfabetu zostanie pierwszym narratorem.

Gracz, który został wybrany na narratora, rozpoczyna rozgrywkę. Może rozpocząć opowiadanie historii w dowolny sposób i nie jest w żadnym stopniu ograniczony kartami, które ma na ręce. Jednak za każdym razem, kiedy wspomni coś, co jest przedstawione na jednej z jego kart, może zagrać daną kartę kładąc ją odkrytą na stole.

Każda karta musi zostać wspomniana w osobnym zdaniu oraz musi mieć pewien wpływ na historię. Nie wolno bez powodu wymieniać różnych rzeczy tylko po to aby zagrać kartę.

Przykłady

Narrator: „... Nigdy się wam nie uda zamordować króla! – powiedział. Mieszka on w niedostępnym pałacu na szczycie odległej góry...”

W tym momencie mógłby zagrać kartę „**Pałac**” (lub „**Król**” lub „**Góra**”), ponieważ pałac jest ważnym elementem opowiadanej historii.

Narrator: „... więc wyruszył w poszukiwaniu góry. Podczas podróży przemierzył wiele wiosek, w których były konie, pasterki, macochy oraz żaby i wiele dziwnych rzeczy takich jak olbrzymy, wilki oraz gadające żyrafy. Wreszcie, udało mu się dotrzeć do góry...”

Narrator nie mógłby zagrać kart „**Koń**”, „**Pasterka**”, „**Macocha**”, „**Żaba**”, „**Olbrzym**”, „**Wilk**”, ani „**Zwierzę, które mówi**”. Mimo, iż wszystkie te elementy zostały wspomniane, nie mają one żadnego wpływu na historię.

Narrator kontynuuje opowiadanie dopóki ktoś mu nie przerwie. Możliwe jest (jednak bardzo trudno to zrobić), że jeden narrator zagra wszystkie swoje karty, zakończy opowieść i wygra grę, zanim komukolwiek uda się mu przerwać.

Gracz nie musi w swojej historii użyć dokładnej formy i rodzaju zgodnie z tymi przedstawionymi na karcie. Na przykład karta „**Szczęśliwy**” może odnosić się zarówno do postaci rodzaju żeńskiego, męskiego jak i nijakiego.

Pasowanie

Jeżeli narrator chce, może w dowolnym momencie przerwać swoją opowieść, mówiąc „Pasuję”. Gracz, który pasuje musi dobrać kartę z talii „Dawno, dawno temu...” i może także odrzucić kartę ze swojej ręki. Kolejka następnie przechodzi na gracza siedzącego po jego lewej stronie.

Przerywanie

Są dwa podstawowe sposoby, które inni gracze mogą wykorzystać do przerywania opowieści narratora.

1: Jeżeli narrator wspomni w swojej historii coś, co jest przedstawione na karcie należącej do innego gracza, gracz ten może przerwać narratorowi opowiadanie historii wykładając odpowiednią kartę.

Na przykład:

Narrator: „...I zasnął pod wielkim dębem rosnącym w sercu lasu...”

W tym momencie gracz posiadający kartę „**Las**” może ją zagrać, przerwać narratorowi i sam może kontynuować snucie opowieści.

Narrator nie musi użyć dokładnych słów przedstawionych na karcie, aby można było mu przerwać przy pomocy danej karty. Na przykład:

Narrator: „...I król zakochał się w córce drwala [zagrywa kartę „**Dwoje ludzi się zakochuje**”] i się pobrali. Rok później żona urodziła mu syna...”

W tym momencie gracz, który ma na ręce kartę „*Książę*” lub „*Dziecko*” może ją zagrać i przerwać przy jej pomocy narratorowi. Syn jest dzieckiem, a syn króla jest księciem, dlatego można je zagrać nawet jeżeli narrator nie użył dokładnie tych słów.

Gracze nie mogą dopowiadać rzeczy, które nie zostały wypowiedziane przez narratora:

Narrator: „... Kiedy szedł na palcach przez jaskinię, usłyszał głośne, głębokie chrapanie...”

Gracz nie może przerwać w tym momencie narratorowi zagrywając kartę „*Potwór*”, ponieważ chrapać mógł niedźwiedź, czarnoksiężnik lub nawet podziemna rzeka, której dźwięk przypomina chrapanie.

Jeżeli nie jest od razu jasne czy przerwanie jest dozwolone, gracze niebiorący w nim udziału powinni zagłosować nad jego uzasadnieniem, poprzez podniesienie ręki.

2. Jeżeli narrator zagra kartę, dowolny z pozostałych graczy może mu przerwać, rzucając kartę przerwania pochodzącą z tej samej grupy co karta właśnie zagrana przez narratora.

Na przykład karta „*Przerwanie: Dowolny przedmiot*” może zostać zagrana kiedy narrator zagra kartę „*przedmiot*”. (Nie pozwala ona na przerwanie jeżeli narrator wspomni jakiś przedmiot w swojej historii. Karty przerwania mogą być wykorzystane do przerwania narratorowi tylko po zagranie przez niego karty.)

Jeżeli snucie opowieści przez narratora zostało przerwane, jego tura się kończy i dobiera on jedną kartę z talii „*Dawno, dawno temu...*”. Gracz, który mu przerwał

musi teraz kontynuować opowieść od miejsca, w którym została ona przerwana. Wszystko, co dotychczas zostało opowiedziane musi być konsekwentnie i sensownie kontynuowane zgodnie z tym co powiedział poprzedni narrator.

Inne sposoby zmiany narratora

Jeżeli narrator przerwie opowiadanie swojej historii na dłużej niż pięć sekund, jego tura się kończy – musi dobrać kartę z talii opowieści, a narratorem zostaje następna osoba po lewej stronie.

Jeżeli narrator zacznie mówić chaotycznie, jego opowieść przestanie mieć sens lub spróbuje opowiedzieć coś, co nie jest logiczne, albo zaprzeczy temu co zostało już opowiedziane, jego tura się kończy – musi dobrać kartę, a narratorem zostaje następna osoba po lewej. Jeżeli nie jest w wyraźny sposób widoczne, że to nastąpiło, gracze powinni zdecydować przez głosowanie.

W praktyce najczęściej wiąże się to z okrzykami „Nie! To bez sensu!”.

(Ważna uwaga: Powyższe dwie zasady mają zachęcać wszystkich do opowiadania ciekawych i prawdopodobnych historii oraz mają sprawić, że rozgrywka będzie przebiegała możliwie najsprawniej. Nie powinny być one wykorzystywane jako sposoby na odbieranie prawa do opowiadania graczowi, który prowadzi, ani nie powinny być używane do zastraszenia graczy młodszych lub mających pewną trudność w zebraniu myśli.)

Jeżeli ktoś próbuje przerwać, a dana próba przerwania zostanie uznana za nieprawidłową, gracz, któremu się ona nie powiodła, odrzuca kartę, przy pomocy której dokonał

próby przerwania i dobiera dwie karty z talii „*Dawno, dawno temu...*”.

Jeżeli w danym momencie próby przerwania dokona dwóch graczy, wtedy udaje się ono osobie, która zagrała swoją kartę jako pierwsza. To ona zostaje nowym narratorem. W takim wypadku nie ma żadnej kary dla osoby, której przerwanie się nie udało.

Zakończenie

Kiedy narrator zagra wszystkie swoje karty „*Dawno, dawno temu...*”, może zagrać swoją kartę „*I żyli długo i szczęśliwie*”, aby zakończyć historię. Jeżeli zapewnia to opowieści sensowne i satysfakcjonujące zakończenie, rozgrywka się kończy i wygrywa gracz, który zagrał kartę zakończenia.

Narrator nie może wprowadzić żadnych nowych ważnych elementów historii przed zagranie swojej karty „*I żyli długo i szczęśliwie*”, ale może dodać jedno lub dwa zdania, aby połączyć swoją ostatnią kartę opowieści z zakończeniem.

Jeżeli pozostali gracze uznają, że karta zakończenia zagrana przez narratora nie kończy historii w satysfakcjonujący sposób, lub jej zagranie nie ma sensu, narrator musi dobrać nową kartę zakończenia z talii kart „*I żyli długo i szczęśliwie*” oraz jedną kartę z talii „*Dawno, dawno temu...*”. Rozgrywka następnie przechodzi na gracza po lewej.

(Sugerujemy, aby nie stosować powyższej zasady zbyt surowo, szczególnie podczas rozgrywki z młodszymi lub mniej doświadczonymi graczami: należy odrzucać zakończenia, które są wyraźnym nonsensem.)

Na wielu kartach zakończenia znajduje się opis z wyrazem „to” (tego, tym). Wyraz ten został zastosowany w celu nadania kartom pewnej uniwersalności. Podczas zagrywania karty „*I żyłi długi i szczęśliwie*” „to” może zostać zastąpione przedmiotem, osobą, miejscem itd. odpowiednio do treści historii.

Przykład rozgrywki

W rozgrywce biorą udział Tomasz, Krzysztof, Sebastian, Joanna, Anna oraz Justyna. Ustalono, że Krzysztof rozpocznie snucie opowieści.

Krzysztof: „Dawno, dawno temu żyła sobie staruszka...”
(Zagrywa kartę „**Staruszka**”)

„... która była bardzo smutna. Żyła w bardzo biednym kraju rządzonym przez złego króla...”

(Zagrywa kartę „**Król**”)

„... który dręczył poddanych wysokimi podatkami. Wszyscy marzyli, aby pojawił się ktoś, kto pozbędzie się króla, jednak żaden z mieszkańców królestwa nie był wystarczająco odważny. Staruszka zdecydowała, że odnajdzie bohatera, który jej pomoże. Dlatego wyruszyła w długą podróż...”

(Sebastian zagrywa kartę „**Podróż**”. Zostaje nowym narratorem. Krzysztof dobiera jedną kartę z talii „Dawno, dawno temu...” i rozgrywka jest kontynuowana).

Sebastian: „Wędrowała przez wiele dni aż trafiła do wioski.”
(Zagrywa kartę „**Wioska**”)

„Pytała wszystkich, czy w wiosce mieszka jakiś bohater, jednak wszyscy jej odpowiadali, że jedyny bohater jakiego znają mieszka na szczycie pobliskiej góry.”

(Zagrywa kartę „**Góra**”.)

„Staruszka wspięła się na szczyt góry i po wielogodzinnej, męczącej podróży, dotarła do chaty. Zapukała w drzwi...”

(Sebastian zagrywa kartę „**Drzwi**”.)

(Następnie Joanna zagrywa kartę przerwania „**dowolny przedmiot**”. W związku z tym, że drzwi są przedmiotem, jest to prawidłowe przerwanie. Sebastian dobiera kartę z wierzchu talii „Dawno, dawno temu...” a Joanna przejmuję opowiadanie historii.)

Joanna: „Nikt nie odpowiedział na jej pukanie, więc kobieta zaglądnęła przez okno znajdujące się obok.”

(Zagrywa kartę „**Okno**”.)

„Zobaczyła mężczyznę siedzącego przy stole...”

(Tomasz próbuje przerwać jej przy pomocy karty „**Spotkanie**”, jednak pozostali gracze nie uważają, że dwójka ludzi się spotkała, więc Tomasz odrzuca kartę, dobiera dwie nowe z talii „Dawno, dawno temu...”, a Joanna kontynuuje swoją opowieść.)

Joanna: „Jak już mówiłam, spojrzała przez okno i zobaczyła mężczyznę siedzącego przy stole nieruchomo niczym kamień. Zawołała go, ale ten nie odpowiedział. Pchnęła więc okno, otworzyła je i weszła do pokoju, aby sprawdzić czy wszystko jest w porządku. Kiedy schodziła z parapetu, spod stołu wyskoczyła żaba. Ku jej ogromnemu zdziwieniu, umiała ona mówić...”

(Zagrywa kartę „**Zwierzę, które mówi**”)

„... i powiedziała jej, że jest służącym mężczyzny siedzącego przy stole. Został przez wiedźmę zamieniony w żabę, a to samo zaklęcie posłużyło do zamiany jego pana w kamień. Staruszka pomyślała chwilę i zdecydowała...” - Nie mogę wymyślić co zdecydowała – pasuję.”

(Kolejka przechodzi teraz na Tomasza, który siedzi na lewo od Joanny. Joanna odrzuca jedną ze swoich kart i dobiera nową z talii „Dawno, dawno temu...”.), itd.

Warianty zasad

Wiele zakończeń

W tym wariantcie każdy gracz otrzymuje na początku gry dwie karty „I żyli długo i szczęśliwie”. Aby wygrać należy zagrać tylko jedną z nich. Jest to dobry wariant dla osób dopiero poznających grę.

Wariant ten może służyć także do wyrównania szans. Mniej doświadczeni gracze otrzymują po dwie karty zakończeń a gracze zaawansowani po jednej.

Wymiana zakończeń

Jeżeli gracz opowiada historię, a kolejka przechodzi na osobę po jego lewej, to może odrzucić swoją kartę zakończenia i dobrać nową z wierzchu talii zakończeń. Jeżeli gracz to zrobi, musi dobrać dwie karty z wierzchu talii opowieści, zamiast jednej, którą normalnie by dostał za spasowanie. Gracz nie może w tym samym momencie odrzucić karty zakończenia i karty „Dawno, dawno temu...”.

Alternatywny sposób rozpoczęcia rozgrywki

Po zakończeniu pierwszej rozgrywki gracz, któremu pozostało na ręce najwięcej kart zostaje pierwszym narratorem w następnej partii. Daje to większą szansę mniej asertywnym graczom na rozpoczęcie opowiadania swojej historii.



Twórcy gry

Projekt gry: Richard Lambert, Andrew Rilstone oraz James Wallis

Okladka oraz rewersy kart: Florence Magnin

Ilustracje na kartach: Sophie Mounier

Specjalne podziękowania: Alex Klesen, Nicole Lindroos Frein, drużynie Carta Mundi (w szczególności Luc, Bie oraz Ilse), Halloween Concept.

Polska wersja: Galakta

**ATLAS
GAMES**



Galakta

ul. Trawniki 4

30-660 Kraków

Tel. 1 24255787

©1993, 1995, 2003, 2008 John A. Nephew. Wszelkie prawa zastrzeżone. Niniejsza, polska edycja została wydana na podstawie licencji Trident, Inc., DBA Atlas Games. Niniejsze dzieło jest chronione międzynarodowym prawem autorskim i nie może być kopiowane w całości, ani w części, bez pisemnej zgody wydawcy. Wyprodukowano w Polsce.