

Egyszer  
volt, hol  
nem volt...



*Richard Lambert,  
Andrew Rylstone,  
James Wallis*



## Bevezető

A játékban a játékosok egy tündérmesét mesélnek el; ehhez kártyáikat használják, amelyeken a tündérmesék legfontosabb elemei láthatók. A játékosok egyike a mesélő: ő mondja el a történetet, beleszöve a kártyáin látható meselemeket, s igyekezve a saját lezárása felé terelni a mesét. A többiek azon mesterkednek, hogy kártyáik segítségével megszakítsák a mesét, és ők legyenek a mesélők. A játék célja pedig az, hogy a játékosok jól szórakozzanak, és közösen jó mesét alkossanak. Az a játékos győz, aki elhasználta összes kártyáját, és a mesét a saját lezárásával fejezi be.



## A játékmenet röviden

A mesét az első mesélő kezdi. Ha a történet elbeszélése közben megemlíti egy olyan meselemet, amely egy kártyáján szerepel, azt a lapot képpel felfelé kiteszi az asztalra. Ha pedig a mese közben olyan elemet említ meg, amely egy másik játékos kártyáján szerepel, az a játékos megszakíthatja a történetet, átvéve a mesélő szerepét. (Vannak külön megszakításkártyák is, azok szerepe kicsit más.) Ha egy játékos elhasználja az összes kártyáját, beleszöve azokat a mesébe, és kijátsza a "boldogan éltek, amíg meg nem haltak"-kártyáját, megnyeri a játékot.

2

## A kártyák

A játékban kétféle kártya van: mesekártya (*"egyszer volt, hol nem volt"*) és lezáráskártya (*"boldogan éltek, amíg meg nem haltak"*). Osztásnál mindenki egy lezáráskártyát és több mesekártyát kap.

Egy mesekártya ilyesképpen néz ki:



*a fajta szimbóluma*

3

## “Egyszer volt, hol nem volt”

Minden mesekártyán egy-egy meselem látható: egy szereplő, egy tárgy, egy helyszín, vagy bármi más, ami felbukkanhat a mesében. Ötfajta mesekártya van:

**Szereplők:** A mesében felbukkanó emberek és más lények (pl. királynő, farkas).



**Tárgyak:** A mesében felbukkanó, abban fontos szerepet betöltő tárgyak (pl. kard, varázslat).



**Helyszínek:** Mindazon helyszínek, ahová a szereplők el látogatnak (pl. palota, erdő).



**Jellemzők:** A szereplők, tárgyak és helyszínek meghatározására szolgálnak (pl. bolog, áruhás).

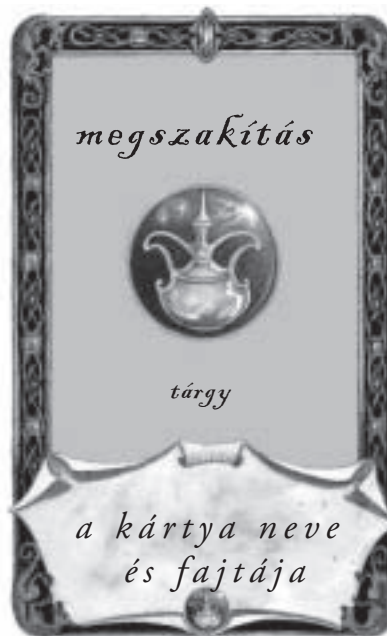


**Események:** Mindaz, ami a mese folyamán megeshet a szereplőkkel (pl. vita, találkozás).



Minden kártyára rá van írva, melyik fajtához tartozik, és megtalálható rajta a fajtának a szimbóluma is.

Vannak speciális mesekártyák, ezek a **megszakításkártyák** (*interruptok*).



*a fajta szimbóluma*

A megszakításkártyák használhatók “rendes” mesekártyaként is: mindegyiken látható egy meselem, és mindegyik egy-egy kártyafajtába tartozik. Azonban használhatók másképpen is: megszakítható velük a mese, amikor a mesélő éppen kijátszik egy lapot. Erről részletesebben később olvashattok.

## “Boldogan éltek, amíg meg nem haltak...”

Minden lezáráskártyán a tündérmese egy-egy lehetséges lezárása olvasható. Minden játékosnak csak egy ilyen kártyája van, és arra kell törekednie, hogy a mese ennek megfelelően érjen véget.



6

## A játék menete

A játék kezdetén minden játékosnak osztani kell egy lezáráskártyát, valamint 5-10 mesekártyát - annak függvényében, hányan vannak a játékosok.

- 2 játékos: fejenként 10 mesekártya
- 3 játékos: fejenként 8 mesekártya
- 4 játékos: fejenként 7 mesekártya
- 5 játékos: fejenként 6 mesekártya
- 6 vagy több játékos: fejenként 5 mesekártya

A játékosoknak el kell dönteniük, ki lesz elsőként a **mesélő**. Lehet a legidősebb vagy éppen a legfiatalabb játékos, vagy (ahogy ez a szakállas játéktervezők között hagyományosnak mondható) az, akinek a leghosszabb a szakálla. Avagy az is egy lehetőség, hogy mindenki húz egy mesekártyát, és megnézik, kinek a kártyája van előrébb az ábécében (a névelők nem számítanak). Úgy véljük, legcélszerűbb, ha a játék tulajdonosa dönti el, a fenti módszerek melyikét kell használni, és ezután célszerű ehhez az egész játékülés során ragaszkodni.

A kiválasztott mesélő kezdi a mesét. A történetet tesszé szerint szöheti, nem kötik a kezében lévő kártyák. Ha azonban megemlíti olyasmit, ami szerepel az egyik kezében tartott lapon, azt a kártyát kijátszhatja: lerakhatja képpel felfelé az asztalra.

7

Mondanonként csak egy meselem említhető meg, és annak valamiféle fontossággal kell bírnia: a mesélő nem teheti meg, hogy mellékesen megemlíti valamit, aminek semmi szerepe a történetben csak azért, hogy lerakhasa egy kártyáját.

## Példák

*“Azt mondta: Sosem leszel képes legyőzni a királyt. Egy messzi-messzi hegy tetején, elpusztíthatatlan palotában lakik.”* Eközben a játékos kijátszhatja a *palotát* (vagy a *királyt*, vagy a *hegyet*), minthogy annak fontos szerepe van a mesében.

*“Elindult, hogy megkeresse azt a hegyet. Útközben számos fálun áthaladt, ahol lovak voltak, pásztorkánykák, mostohák és békák, meg mindenféle furcsa lények, mint az óriások, a farkasok és a beszélő zsiráfok. Végül elért a hegyhez.”* A mesélő nem játszhatja ki a lovat, a pásztorkánykát, a mostohát, a békát, az óriást, a farkast vagy a beszélő állatot - ezeket ugyan mind megemlítette, ám ezeknek semmi szerepük nem volt a mesében.

A mesélő addig szövi a történetet, amíg valaki félbe nem szakítja. Elméletileg előfordulhat (habár nagyon nehéz), hogy a mesélő elkezdje a történetet, felhasználja összes kártyáját, befejezi a mesét, és győz - mielőtt bárki is megszakítaná a történetét.

## Passzolás

A mesélő bármikor félbehagyhatja a meséjét. Ekkor húznia kell egy mesekártyát, de el is dobhat egyet a kezéből. A mesét ilyenkor bal oldali szomszédja folytatja.

## Megszakítás

Kétféleképpen lehet egy mesét megszakítani.

1) Ha a mesélő megemlíti egy olyan meselemet, amely egy másik játékos kártyáján szerepel, az a játékos megszakíthatja a mesét.

*“És akkor elaludt a nagy tölgyfa alatt, ami az erdőben nőtt...”* Ekkor az a játékos, akinél ott van az erdő, kijátszhatja azt, és innentől ő folytathatja a mesét.

Nem szükséges a megszakításhoz az, hogy a mesélő pontosan azt vagy azokat a szavakat használja, amelyek a kártyán szerepelnek.

*“És a király beleszeretett a favágó lányába [a mesélő kijátssza a ketten egymásba szeretnek kártyát] és összeházasodtak. Egy évvel és egy nappal később fiúk született...”*

Ekkor az a játékos, akinél ott van a *gyerek* vagy a *herceg*, megszakíthatja a mesét. Az újszülött természetesen gyerek, ráadásul a király fiaként herceg is - hiába, hogy a mesélő nem ejtette ki ezeket a szavakat.

A játékosok azonban nem tudhatják, hogyan szövi a mesélő a történetet, így nem játszhatnak ki előre lapokat, meg kell várniuk, amíg a mesélő kimondja a megfelelő szavakat.

*“Ahogy botladozva haladt a barlangban, hangos, mély horkolást hallott...”* A történet nem szakítható meg a *szörny* kijátszásával, hiszen a horkolás származhat medvétől, varázslótól, de akár egy földalatti folyótól is, melynek hangja csak emlékeztet a horkolásra.

Ha vitatott, hogy jogos vagy jogtalan a megszakítás, a nem érintett játékosok döntenek kézfeltartással.

2) Amikor a mesélő kijátszik egy kártyát, bármelyik játékos megszakíthatja a történetet, ha kijátszik egy olyan megszakításkártyát, amelynek fajtája megegyezik az éppen kijátszott lap fajtájával.

Például akkor, amikor a mesélő kijátszik egy *tárgyat*, a mese megszakítható egy tárgy-megszakításkártya kijátszásával. (E kártya nem engedi meg, hogy a játékos megszakítsa a mesét, amikor a mesélő megemlíti egy tárgyat - csak akkor szakítható meg vele a mese, amikor a mesélő kijátszik egy megfelelő fajtájú kártyát.)

A mesélő, akinek a történetét megszakítják, húz egy mesekártyát.

A mesét a megszakító játékos folytatja onnét, ahol az abba-maradt, és olyasformán, hogy a történet értelmes maradjon.

## *További lehetőségek a mesélő személyének megváltozására*

Ha a mesélő már 5 perce hallgat, húznia kell egy mesekártyát, a mesélő szerepét pedig át kell adnia bal oldali szomszédjának.

Ugyancsak átadja bal oldali szomszédjának a mesélő a szerepét, valamint húz egy mesekártyát akkor, ha elkezd összevissza beszélni, ha történetében ostobaságokat ad elő, vagy ha ellentétbe kerül a korábban elhangzottakkal. Ha ennek eldöntése nem egyértelmű, a játékosok kézfeltartással határoznak. A gyakorlatban azt tapasztaltuk, hogy a legtöbbször kézfeltartás helyett *“Nem! Ez hülyeség!”* kiabálással szakítják meg a többiek a mesét.

**(Fontos:** E két fenti szabály célja az, hogy a játékosok élvezetes és értelmes mesét kreáljanak, és hogy közben a játék ne lassuljon le. Nem szabad taktikai eszközként használni ezeket, például így akadályozva meg valaki győzelmét, s különösen nem szabad “fegyverként” használni a fiatalabb, tapasztalatlanabb, netán beszédhibás játékosok ellen.)

Ha egy játékos megszakítással próbálkozik, de megszakítását érvénytelennek nyilvánítják, el kell dobnia azt a kártyát, amivel megszakítani próbált, és helyette húz

húz két mesekártyát.

Ha egyszerre ketten próbálkoznak megszakítással, az jár sikerrel, aki előbb játszotta ki kártyáját, ő lesz az új mesélő. Ebben az esetben a sikertelen próbálkozónak nem jár büntetés.

## *A játék vége*

Ha egy játékos kijátssza utolsó mesekártyáját, utána kijátszhatja lezáráskártyáját. Ha ilyesformán a mese értelmes és kielégítő módon zárult le, a játék véget ért, és a lezáráskártyát kijátszó játékos megnyerte a játékot.

A mesélő lezáráskártyája kijátszása előtt már nem vihet be új elemeket a mesébe, de mondhat még egy vagy két mondatot, amelyekkel elvezeti a történetet a lezáráshoz.

Ha a többi játékos úgy dönt, hogy a mesélő lezáráskártyája nem fejezi be értelmesen vagy kielégítően a mesét, a játékosnak húznia kell egy új lezáráskártyát, valamint egy mesekártyát. A mesét bal oldali szomszédja folytatja, ő lesz az új mesélő.

(E szabályt nem célszerű túlságosan keményen betartani, különösen nem tapasztalatlan vagy fiatalabb játékosok esetén - ilyenkor csak a teljesen értelmetlen meselezéseket nem szabad elfogadni).



## *Példajáték*

Anita, Éva, Emma, Márk és Jenő játszanak. Kártyahúzással jelölik ki az első mesélőt, Jenőt.

**Jenő:** *“Egyszer volt, hol nem volt egy öregasszony...”*

(kijátssza az *öregasszonyt*)

*“...aki nagyon szomorú volt. Egy nagyon szegény országban élt, amelyet egy gonosz király uralt...”*

(kijátssza a *királyt*)

*“...aki szörnyű adókkal sanyargatta a népet. Mindenki azt kívánta, bárcsak valaki megszabadítaná őket a királytól, ám nem akadt senki az országban, aki elég bátor eltt volna ehhez. Végül az öregasszony úgy döntött, fogja magát és keres egy hőst, aki segít rajta. Bele is vágott egy hosszú utazásba...”*

(Éva kijátssza az *utazást*, és ő lesz az új mesélő. Jenő húz egy mesekártyát, és a történet folytatódik.)

*Éva:* *“Sok napon át utazott, amíg egy faluba nem ért...”*

(kijátssza a *falut*)

*“Kérdezősködött, lakik-e hős a faluban, és azt a választ kapta, hogy csak egy hősről tudnak, aki a közelben, egy hegy tetején lakik...”*

A játékban a játékosok e (kijátssza a hegyet)

*“Az öregasszony hosszú órákon át kapaszkodott fel a hegyre, míg végül egy kastélyhoz ért. Bekopogott az ajtón...”*

(kijátssza az ajtót)

(Anita kijátsszik egy tárgy-megszakításkártyát. Minthogy az ajtó tárgy, a megszakítás érvényes. Éva húz egy mesekártyát, Anita pedig folytatja a történetet.)

**Anita:** *“A kopogásra nem válaszolt senki, így az öregasszony bekukucskált az egyik ablakon...”*

(kijátssza az ablakot)

*“Látta, hogy egy ember ül egy asztalnál...”*

(Márk megpróbálja megszakítani a mesét egy találkozással, de a többiek úgy döntenek, hogy a megpillantás még nem számít találkozásnak. Már eldobja a kártyáját, és helyette húz két másik mesekártyát. Anita folytatja a történetet.)

*“Tehát, ahogy már mondtam, látta, hogy egy ember ül az asztalnál, és egyáltalán nem mozog. Bekiabált neki az ablakon, de az ember nem felelt. Így végül az öregasszony benyomta az abla-*

*kot, és bemászott, hogy megnézzze, minden rendben van-e. Hát, ahogy leugrott az ablakból, egy béka szökött elő az asztal alól, és uramfia, beszélni kezdett.”*

(kijátssza a beszélő állatot)

*“Azt mondta, az asztalnál ülő ember szolgálja, és ugyanaz a boszorkány változtatta békává, aki kővé dermedtette a férfit. Az öregasszony eltöprengett ezen, és azután úgy döntött, hogy ööö... hát nem is tudom, hogyan döntött. Passzolok.”*

(Anita balján Emma ül, így ő lesz az új mesélő. Anita eldobja egy mesekártyáját és húz helyette egy másikat.)



## Variánsok

### Többféle befejezés

A játék elején a játékosok nem egy, hanem két lezáráskártyát kapnak. A variáns jól használható a bevezető játéknál, vagy akkor is, ha a tapasztaltabb és a kevésbé tapasztalt játékosok között célszerű valamiféle egyensúlyt teremteni: ez utóbbi esetben csak a tapasztalatlanabb játékosok kapnak két lezáráskártyát.)

### Másik befejezés

Ha a mesélő passzol, megetheti, hogy nem mesekártyái egyikét dobja el, hanem lezáráskártyáját. Ekkor ahelyett új lezáráskártyát húz, valamint két mesekártyát is kell húznia. Passzolásnál a mesélő vagy mesekártyát dob, vagy lezáráskártyát, nem dobhat el mindkettőből egyet.



## *Speciális játékezdet*

Az első játék arendes szabályok szerint kezdődik, de a továbbiakban mindig az a játékos lesz az első mesélő, akinek az előző játék befejeztekor a legtöbb kártya volt a kezében. Így az új játékokban előtérbe kerülnek azok a játékosok, akik amúgy inkább megmaradnak a háttérben, vagy pedig az adott történethez egyáltalán nem illő lezárskártyájuk miatt esélyük sem volt az előző játék megnyerésére.

## *Sötét mesék*

Ez egy külön kiegészítő pakli, 40 mese- és 16 lezárskártyával. E lapokat egyszerűen az alapjáték megfelelő lapjai közé kell keverni, hogy új - habár sötétebb, kegyetlenebb, félelmetesebb - mesék születhessenek.



## *C r e d i t s*

Tervező: Richard Lambert, Andrew Rilstone, James Wallis

Szerkesztő: John Nephew

Illusztrátor: Robin Jenkins, Florence Magnin

Tördelő: C. Brent Ferguson

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Köszönet jár Alex Klesennek, Nicole Lindroos Freinnek, a Carta Mundi-csapatnak (különösen Lucnek, Bie-nek és Ilsének), valamint a Halloween Copceptnek.

# At la s Ga me s