



Richard Lambert
Andrew Rilstone
James Wallis



Crediti

DESIGN: Richard Lambert, Andrew Rilstone
& James Wallis

EDITING & COORDINAMENTO: John Nephew

ASSISTENZA EDITORIALE: Robin Jenkins

COPERTINA DEL GIOCO, RETRO DELLE CARTE: Florence Magnin

FRONTE DELLE CARTE: Sophie Mounier

ASSEMBLAGGIO GRAFICO: C. Brent Ferguson

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: Alex Klesen, Nicole Lindroos
Frein, le persone della Carta Mundi (specialmente Luc, Bie
e Ilse), Halloween Concept, Edo Tugnolo.

Edizione italiana

Edizione italiana a cura di Raven Distribution srl 2011

TRADUZIONE ED EDITING: Roberto Petrillo

SUPERVISIONE: Roberto Petrillo

ART DIRECTION: Ilaria Lazzaroni

GRAFICA: Alessia Boarelli, Dario Lazzari & Ilaria Lazzaroni

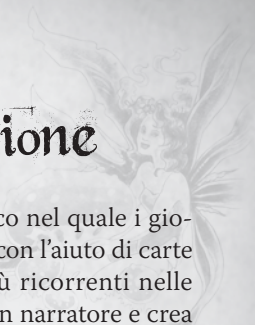
GRAZIE A: Paolo Carraro, Matteo Fioresi, Michele Damiani
e naturalmente tutti i ragazzi e ragazze del forum Raven
per il loro costante supporto e incoraggiamento.

WWW.RAVEN-DISTRIBUTION.COM

ATLAS
GAMES

RAVEN
DESIGN YOUR IMAGINATION

Copyright © 1993-2011 John A. Nephew. Tutti i diritti riservati. La versione inglese del gioco è pubblicata sotto licenza della Trident Inc. DBA Atlas Games. Questa produzione è protetta dalle leggi del copyright internazionale e non può essere riprodotta nella sua interezza o anche solo in parte senza il consenso scritto dell'editore.



Introduzione

C'*era una volta* è un gioco nel quale i giocatori creano una storia con l'aiuto di carte che mostrano gli elementi più ricorrenti nelle fiabe. Ogni giocatore diventa un narratore e crea un racconto usando come guida le proprie carte, cercando di portare la trama verso il finale (rappresentato anch'esso da una carta).

Gli altri giocatori cercano di usare le proprie carte per interrompere la storia e diventare i nuovi narratori. L'obiettivo del gioco è divertirsi a creare e raccontare una storia piacevole. Il narratore che riesce a sfruttare tutte le sue carte e a concludere la storia giocando la sua carta conclusiva vince il gioco.

Descrizione del gioco

Il primo narratore inizia a raccontare una storia. Quando menziona un elemento appartenente a una qualunque delle sue carte, la piazza sul tavolo, faccia in su. Se fa riferimento ad una carta appartenente ad un qualunque altro giocatore, quest'ultimo può interromperlo e continuare a narrare al posto suo (inoltre alcune carte speciali permettono di interrompere la storia in momenti precisi).

Se un narratore gioca tutte le sue carte includendole nel racconto, ha la possibilità di concludere la trama giocando la carta Lieto Fine (carta finale del gioco che determina la vittoria).

Le carte

Esistono due tipi di carte nel gioco: carte *C'Era Una Volta* (dette anche *Carte Narrative*) e carte *Lieto Fine* (dette anche *Carte conclusive*).

Ciascun giocatore ha diritto ad una ad **una** carta conclusiva e ad un numero variabile di carte narrative. Questa è una carta narrativa:



Simbolo del gruppo

Carte narrative

Le carte narrative illustrano personaggi, luoghi, oggetti o eventi che potranno apparire nella relizzazione delle vostre storie. Esse si dividono in cinque gruppi:

♣ **Personaggi:** Persone e creature che compaiono nel racconto, come “Regina” o “Lupo”.



♣ **Oggetti:** Cose importanti per lo sviluppo della storia, per esempio “Spada” o “Incantesimo”.



♣ **Luoghi:** Posti che i personaggi possono visitare nel corso del racconto, per esempio “Palazzo” o “Foresta”.



♣ **Aspetti:** Caratteristiche di personaggi, luoghi e oggetti della storia, come “Felice” o “Mascherato”.



♣ **Eventi:** Qualsiasi cosa può succedere ai personaggi della storia, come “Il tempo passa...” o “Viaggio”.



Ogni carta è contrassegnata dal nome del gruppo e dal relativo simbolo.

Esistono delle carte narrative speciali denominate *Carte Interruzione*:



Simbolo del gruppo

Puoi usare le carte interruzione come se fossero normali carte narrative: queste contengono un elemento appartenente ad uno dei cinque gruppi prima descritti.

Queste carte permettono di interrompere il narratore di turno non appena gioca una carta dello stesso gruppo (vedi capitolo "Interruzione").

Carte lieto fine

Queste carte *Lieto Fine*, dette anche carte conclusive, contengono un possibile finale per una bella fiaba.

Ogni giocatore riceve una di queste carte e deve fare in modo che la narrazione porti al finale indicato dalla carta.



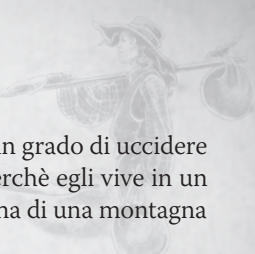
Regole del gioco

Distribuite le carte. Ad ogni giocatore viene assegnata **una** carta *Lieto Fine* ed un numero di carte narrative determinato dal numero di giocatori:

2 GIOCATORI	10 CARTE CIASCUNO
3 GIOCATORI	8 CARTE CIASCUNO
4 GIOCATORI	7 CARTE CIASCUNO
5 GIOCATORI	6 CARTE CIASCUNO
6+ GIOCATORI	5 CARTE CIASCUNO

Decidete chi sarà il primo a raccontare. Questa persona potrebbe essere la più anziana o la più giovane, la decisione è vostra. Oppure potete fare uso di un metodo casuale: ogni giocatore estrae una carta dal mazzo di C'Era Una Volta, e chi pescherà la carta con la lettera più vicina all'inizio dell'alfabeto inizierà per primo. Il nostro suggerimento è di lasciar scegliere al proprietario del gioco quale metodo utilizzare, e poi fare uso sempre di quello per la serata di gioco.

Il giocatore scelto come narratore inizia a raccontare una storia, nel modo che preferisce, indipendentemente dalle carte che si trova in mano. Quando menziona qualcuno o qualcosa che è illustrato da una delle sue carte, può giocare quella carta piazzandola sul tavolo in faccia in su. Ogni carta che vuole giocare deve essere relativa ad un passaggio ben definito e importante per lo sviluppo della trama, mentre non è accettabile giocarla senza una ragione logica solo per potersene liberare.



ESEMPI

Narratore: ‘...Non sarai mai in grado di uccidere quel Re Malvagio’, disse lei ‘perchè egli vive in un castello indistruttibile sulla cima di una montagna inaccessibile...’

A questo punto il narratore potrebbe giocare la carta “Castello” o “Re” oppure “Montagna” (in ogni caso solo una si queste), poichè sono elementi importanti della storia che si sta raccontando.

Narratore: ‘...Così egli andò in cerca di quella montagna. Sulla sua strada visitò molti regni dove vide cavalli, pastorelle, matrigne, rane e altri esseri strani come giganti, lupi e altri animali parlanti. E poi finalmente giunse ai piedi della montagna...’

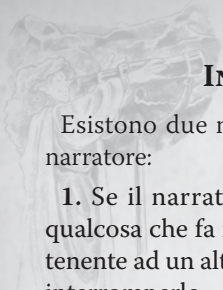
Il narratore non può giocare “Cavallo”, “Rana”, “Matrigna”, “Pastorella”, “Gigante”, “Lupo” o “Animale Parlante”, poichè sebbene siano tutti stati menzionati, non hanno rilevanza ai fini della storia.

Il narratore può proseguire nella sua esposizione fino a quando non viene interrotto da qualcuno. È possibile, anche se estremamente improbabile, che un narratore riesca a giocare tutte le sue carte, concludere la storia e vincere la partita prima che gli altri giocatori lo possano interrompere.

PASSARE LA MANO

Se il narratore lo desidera può terminare il suo turno in qualunque momento dicendo “Passo”.

A quel punto pesca una carta dal mazzo di Carte Narrative, ma gli è consentito allo stesso tempo scartarne una in suo possesso. La narrazione passa al giocatore alla sua sinistra.



INTERRUZIONE

Esistono due modi validi per interrompere il narratore:

1. Se il narratore menziona nella sua storia qualcosa che fa riferimento ad una carta appartenente ad un altro giocatore, quel giocatore può interromperlo.

PER ESEMPIO:

Narratore: ‘...E così cadde in un sonno profondo sotto un grande albero cresciuto nella foresta...’

A questo punto un giocatore con la carta “Foresta” potrebbe giocarla, interrompendo così il narratore e continuando la storia come desidera.

Il narratore non deve usare l’esatta parola che è scritta sulla carta per essere interrotto.

PER ESEMPIO:

Narratore: ‘...E il Re s’innamorò della figlia del taglialegna (gioca la carta “Due persone si innamorano”) e si sposarono. Un anno e un giorno dopo, lei diede alla luce un neonato...’

A questo punto un giocatore che possiede la carta “Bambino-Bambina” o “Principe” può giocarla ed interrompere il narratore. Il neonato infatti è sinonimo di bambino ed essendo figlio del Re è un principe, anche se il narratore non ha utilizzato il termine in maniera precisa.

I giocatori non possono però anticipare gli eventi che il narratore non ha ancora descritto:

Narratore: ‘...Come egli entrò nella caverna, sentì risuonare l’eco di un russare sordo e profondo...’

Un giocatore non può interrompere a questo punto con la carta “Mostro” poichè il narratore

potrebbe considerare il rumore causato da un orso, un fiume sotterraneo o addirittura da un mago che russa...

Quando non è palese se un'interruzione sia accettabile o meno, decideranno i giocatori che non sono coinvolti per alzata di mano.

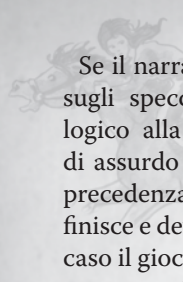
2. Quando il narratore gioca una carta può essere interrotto dagli altri giocatori che possiedono una carta "Interruzione" corrispondente al gruppo della carta giocata.

PER ESEMPIO: la carta "Interruzione - Oggetto" può essere giocata quando il narratore gioca una carta Oggetto. (N.B. non è permesso ad un giocatore interrompere il narratore quando quest'ultimo menziona un oggetto qualsiasi senza giocare la relativa carta. Le carte Interruzione possono essere utilizzate solo quando un narratore ha giocato una carta).

Quando un giocatore viene interrotto, il suo turno termina e deve pescare una carta dal mazzo delle Carte Narrative. Il giocatore che ha interrotto il racconto deve continuarlo da dove era stato sospeso. Tutto ciò che il nuovo narratore dirà d'ora innanzi, dovrà avere continuità con la trama della storia. Tutto ciò che verrà raccontato successivamente dovrà seguire sensibilmente e consistentemente i fatti precedenti.

ALTRI MODI PER CAMBIARE NARRATORE

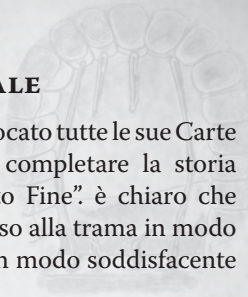
Se il narratore si ferma per più di cinque secondi durante lo sviluppo della trama, allora il suo turno finisce, deve pescare una nuova carta e lasciar continuare il giocatore alla sua sinistra.



Se il narratore inizia a balbettare, si arrampica sugli specchi nel tentativo di dare un senso logico alla frase, cerca di descrivere qualcosa di assurdo o che contraddice qualcosa detto in precedenza, anche in questo caso il suo turno finisce e deve pescare una carta. Anche in questo caso il giocatore alla sua sinistra diventa il nuovo narratore. Se queste situazioni non appaiono in maniera molto evidente, tutti i giocatori possono decidere, per alzata di mano, se il narratore può continuare o meno nell'esposizione.

NOTA IMPORTANTE: Le due regole sopra descritte vanno intese come un incoraggiamento a costruire storie verosimili e ad assicurare che la narrazione sia il più scorrevole possibile. Cercate di non applicarle invece come scusante per togliere l'iniziativa al narratore che sta "vincendo" e nemmeno per abusarne in presenza di giocatori poco esperti o che hanno difficoltà ad esprimersi.

Se qualcuno cerca di interrompere il narratore in modo scorretto o giudicato dagli altri giocatori improprio e forzato, questo giocatore dovrà scartare la carta (o le carte) usate per l'interruzione, e inoltre pescherà due Carte Narrative. Se più persone interrompono il narratore nello stesso momento, allora solo il primo giocatore che piazzerà la sua carta sul tavolo ottiene l'interruzione diventando così il nuovo narratore. In questo caso non ci sono penalità per gli altri giocatori.



IL FINALE

Quando il narratore ha giocato tutte le sue Carte Narrative può tentare di completare la storia grazie alla sua carta “Lieto Fine”. è chiaro che deve riuscire a dare un senso alla trama in modo che coincida con il finale in modo soddisfacente e comprensibile.

Se riuscirà a fornire un finale accettabile e plausibile allora il gioco e la storia finiranno, e il giocatore che ha giocato il finale avrà vinto questa partita. Se il narratore non ha più carte narrative e non è in grado di concludere in maniera verosimile il racconto, gli è concesso solo di usare una o due frasi per potersi collegare in modo accettabile al finale e concludere la sua trama, altrimenti passa la mano.

Se gli altri giocatori giudicheranno che la carta conclusiva non rispecchi in modo plausibile il finale della storia, il narratore dovrà scartarla e pescarne una nuova, oltre ad una carta narrativa, dopodichè il gioco passa al giocatore alla sua sinistra.

(Come nella nota precedente si consiglia di non essere troppo fiscali nell'applicazione di questa regola: solo se la conclusione della storia è evidentemente insensata o fuori dal suo contesto è il caso di applicare questa regola).

Esempio di gioco

Michele, Alessia, Roberto, Paolo, Ilaria e Matteo iniziano una partita. Dopo aver diviso i due mazzi, mescolato le carte e averle distribuite secondo le regole già descritte, decidono che Michele inizierà il racconto.

Michele: 'C'era una volta un bambino molto vivace e intelligente...'

Gioca la carta "Bambino-Bambina"

'...Egli capì che la gente del suo villaggio era molto triste perchè erano governati da un Re malvagio...'

Gioca la carta "Re"

'...che vessava i suoi sudditi. Tutti in quel villaggio aspettavano qualcuno che venisse a fare giustizia, ma nessuno era abbastanza coraggioso per ribellarsi. Il bambino decise di partire alla ricerca di un eroe che li aiutasse, così si preparò ad affrontare un lungo e periglioso viaggio...'

Alessia gioca la carta "Viaggio" e diventa così il nuovo narratore. Michele pesca una carta narrativa e il gioco continua.

Alessia: 'Viaggiò per molti giorni fino a che arrivò ad un castello...'

Gioca la carta "Castello"

'...Chiese se qualcuno poteva aiutarlo e gli dissero di cercare un guerriero che abitava sui monti nelle vicinanze.'

Gioca la carta "Montagna"

'...Il bambino proseguì verso la montagna e, dopo molti giorni, arrivò alla casa che cercava. Bussò alla porta...'

Gioca la carta "Porta"

Matteo gioca una carta "Interruzione - Oggetto". Dato che la Porta è un Oggetto, l'interruzione è valida. Alessia pesca una carta narrativa e Matteo continua a raccontare.

Matteo: 'Nessuno rispose ed allora il bambino sbirciò attraverso una finestra vicina.'

Gioca la carta "Finestra"

'Vide un uomo seduto ad un tavolo...'

Paolo cerca di interrompere Matteo giocando la carta "Incontro", ma gli altri giocatori non sono d'accordo poichè le persone non si sono ancora incontrate. Paolo scarta la sua carta e ne pesca una nuova, Matteo può continuare.

Matteo: 'Come stavo dicendo... il bambino vide un uomo seduto, assolutamente immobile. Lo chiamò bussando alla finestra ma egli non rispose, così aprì la finestra e si arrampicò per entrare, incuriosito. Saltò all'interno della stanza. Un coniglio spuntò fuori da sotto il tavolo e, con sua grande sorpresa, gli parlò...'

Gioca la carta "Animale parlante"

'...e gli spiegò che lui era il servo dell'uomo alla tavola, trasformato così da una strega con lo stesso incantesimo che gelò il suo padrone. Il bambino restò a pensare un momento e decise che... Uffa! Non so come andare avanti. Io passo.'

Il gioco ora passa a Roberto perchè è seduto alla sinistra di Matteo. Quest'ultimo scarta una delle sue carte e ne pesca una nuova.

REGOLE OPZIONALI

FINALI MULTIPLI

In questa versione del gioco, all'inizio si pescano due carte conclusive e si potrà scegliere quale di queste usare per terminare la storia. Questa è una valida variante se state iniziando a giocare o se nel gruppo sono presenti giocatori inesperti, che così potranno pescare due Carte Conclusive differenti invece che una sola, risultando facilitati.

CAMBIO DELLA CARTA "LIETO FINE"

Se il narratore passa la mano al giocatore alla sua sinistra, può scartare la Carta Conclusiva per pescarne una nuova. Se si decide di far uso di questa opzione, bisogna pescare due carte narrative invece di una, come si fa normalmente. Non è possibile scartare una Carta Conclusiva e una Carta Narrativa contemporaneamente.

INIZI ALTERNATIVI DEL GIOCO

Il gioco inizia normalmente nella prima partita, mentre nelle successive inizierà il giocatore che è rimasto con più carte in mano alla fine della partita precedente. Questa regola permette ai giocatori meno attivi o a coloro che hanno avuto carte "difficili" di avere un ruolo determinante nelle partite successive.