

קרדיטים

תכנון המשחק: ריצ'ארד למברט, אנדרו רילסטון, וג'יימס וואליס
 איורים: עומר ראיין
 עורך, מתאם פרויקט ועימוד: מישל פוי
 בודקי המשחק: כריס אדקינס, קאם באנס, ג'סיקה בנס, סטיב כרוסטר, בן בורי, ג'יימס קוט, הולי גרמאזי, רוס אמסלי, נתן הוק, טום ג'ול, ג'רמי קלה, קאתי קיבל, גבריאל קיבל, רוברט קיבל, כריס לוי, ג'יימס לין, קלארי מגווייר, טים מגווייר, ג'וני נקסוס, דומיניק ריבס, אסתר ריבס, ג'וש רנץ, ג'וליה אל סטנברג ואורחים במסגרת השנה החדשה של לואיז בראון.

תודות מיוחדות: ג'רי קוריק וחבורה The Source-2
 ©1993-2012 John Nephew and Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Once Upon a Time is a trademark of John Nephew, used under license. All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.

גרסה עברית:
 תרגום: איתי בן עברי
 הגהה: שולי שריג
 גרפיקה: 2design פית מורי
 © 2014 כל הזכויות לגרסה העברית שמורות להקוביה משחקים בע"מ

היה היה בכיתה

היה היה הוא משחק לכל הגילאים - במיוחד ילדים צעירים שמפתחים כישורים חינוכיים בקריאה וקבלת החלטות, זהו משחק קואופרטיבי ויצירתי, בשיעורי שפה זרה הוא גם מוזק כישורי שפה בסיסיים, והכי טוב, הוא מלמד את הכישורים הללו בדרך שילדים מוצאים מהנה ומזכורת.

בקרר באתר שלנו למידע על גרסאות בשפות אחרות ושימוש במשחק בכיתה, וגם הורדות, שינויים ועוד!
WWW.HAKUBIA.COM/OUAT



WWW.ATLAS-GAMES.COM



רוב הקבוצות צועקות "יותר מדי זמן!" או "לא! טפשי!" בקולות כשהמספרת צריכה קריאת תיגר. אבל אם זה לא ברור מיד שהיא איבדה את תורה, הקבוצה יכולה להכריע בהצבעה (הרמות יד, אגודל למעלה/למטה וכו').

כשהמספרת מאבדת את תורה עקב קריאת תיגר, היא חייבת לשלוח קלף אחד מחבילת הסיפור, והשחקן שלשמואלה הופך למספר החדש. בנוסף, אם הוחלט שהקלף האחרון ששיחקה לא באמת קרה בסיפור, היא לוקחת אותו בחזרה ליד. כללים אלה נועדו לעודד אנשים לספר סיפורים מהנים, אמינים ומעניינים, ולוודא שהמשחק זז בקצב מהיר. מעשית, תזכורת עדינה מספיקה בדרך כלל כדי לגרום למספרת לתקן את עצמה, ואיבוד תורה בדרך כלל לא נחוץ. קריאות תיגר לא אמורות להיות טקטיקה כדי לקחת את הסיפור משחקנית שמנצחת. ובהחלט אסור להשתמש בהן כדי להציק לשחקנים צעירים יותר או כאלה שמתנסחים בצורה פחות טובה.

נישולון בקריאת תיגר או הפרעה

אין עונש על קריאת תיגר שנכשלה. אבל אם מישהו מנסה להפריע והחלטתה היא שההפרעה לא מוצדקת, המפריע שנכשל זורק את הקלף שבאמצעותו ניסה להפריע, ושולף שני קלפים מחבילת הסיפור. אם שני שחקנים מנסים להפריע באותו הזמן, אז השחקן שהניח את הקלף ראשון על השולחן הוא המספר החדש. במצב הזה אין עונש לשחקן השני על ההפרעה שנכשלה. לא ניתן להפריע או לקרוא תיגר על קלף אם המספרת כבר שיחקה קלף נוסף. אם לא ברור מיזד אם הפרעה או קריאת תיגר היא הוגנת, רצוי שתחליטו בהצבעה של השחקנים שלא מוערבים בה.

סיום הסיפור

כאשר המספרת שיחקה את כל קלפי הסיפור שלה (ואת קלפי ההפרעה לסיפור), היא משחקת את קלף הסיום שלה כדי לסגור את הסיפור. אם זה מביא את הסיפור לסוף סביר ומספק, המשחק והסיפור הסתיים והיא מנצחת! אם השחקנים האחרים מחליטים שהסיום של המספרת לא מביא את הסיפור לסוף מספק או שהוא לא הגיוני, אזי היא חייבת לזרוק את קלף הסיום שלה ולשלוף קלף סיום חדש ביחד עם קלף מחבילת הסיפור. התור עובר לשחקן שמשמאלה. אנחנו ממליצים לא לאכזר את הכלל הזה בנוקשות רבה מדי, במיוחד עם שחקנים צעירים או לא מנוסים. רק אם סיום הוא בכיור שטויות מוחלטות, רצוי לאסור אותו. לא ניתן להפריע לקלף סיום עם קלף סיפור או קלף הפרעה לסיפור.

התחלת סיפור חדש

השחקן שנשארו לו המספר הרב ביותר של קלפים ביד הופך למספר הראשון של המשחק הבא. הוא מתחיל בלאסוף את הקלפים, לערבב, ולחלק קלפים חדשים.

היה היה הפעם

סיכום החוקים

חלקו לכל שחקן קלף סיום, ומספר קלפי סיפור השווה לאחד-עשר פחות מספר השחקנים (חמישה לכל הפחות). שלפו קלף סיפור. השחקנית שנראית הכי דומה לקלף היא המספרת הראשונה.

כאשר את המספרת

התחילי לספר סיפור או המשיכי את הסיפור מהנקודה שבה הוא עצב. כאשר את מזכירה מושג שמופיע על אחד הקלפים שלך, הגיחי את הקלף על השולחן. קלף הסיום שלה, ששונה מאלו של שאר השחקנים. אבל אם היא מזכירה בסיפור שלה מושג שמופיע על קלף הסיפור של שחקן אחר, או אם לשחקן אחר יש את קלף ההפרעה המתאים כאשר המספרת מניחה קלף סיפור, השחקן יכול לחטוף את הסיפור ולהפוך למספר החדש. המנוצח הוא השחקן הראשון שמוביא את הסיפור לסיום על ידי קלף הסיום היחודי שלו, לאחר ששיחק את כל קלפי הסיפור שהיו לו ביד. עם זאת, מטרת המשחק אינה רק ניצחון, אלא ההגאה שבסיפור הנוצר במשותף!

כאשר את לא המספרת

הקשיבי לסיפור, חפשי הזדמנויות להפריע או לקרוא תיגר: אם המספרת מזכירה מושג שמופיע על אחד הקלפים שלך, את יכולה לשחק אותו כדי להפוך למספרת החדשה. אם המספרת משחקת קלף שהמחלקה שלו תואמת קלף הפרעה שיש לך ביד (הצבע והסמל זהים), את יכולה לשחק אותו כדי להפוך למספרת החדשה.

שליפת קלפים זריקתם

בכל פעם שהמספרת מאבדת את תורה, היא שולפת קלף סיפור. אם היא מעבירה את הסיפור, היא רשאית גם לזרוק קלף סיפור אחד. אם שחקנית מפריעה בלי הצלחה, היא זורקת את הקלף ושולפת שני קלפי סיפור. אם הסיום של המספרת נכשל, היא זורקת אותו ושולפת קלף סיום וקלף סיפור.

הקלפים

ישנם שלושה סוגים של קלפים במשחק: קלפי סיפור, קלפי הפרעה לסיפור (סוג מיוחד של קלף סיפור), וקלפי סיום.



קלפי סיפור קלפי הפרעה קלפי סיפור

קלפי סיפור

כל קלף סיפור מציג מושג אחד שיכול להופיע בסיפור שלך. הם מחולקים לחמש מחלקות. כל קלף מסומן בשם המחלקה ובסמל המייצג אותה.



דמוות חפץ מקום תיאור אירוע

דוגמאות חשובות

מספרת: "פעם אחת לפני שנים רבות, היה מלך אכזר שגר בארמון בלתי ניתן להריסה על פסגת הר מרוחק".

בשלב זה המספרת יכולה להשתמש בקלף ארמון (או מלך, או ה) כיוון שזה חלק חשוב במספור שהיא מספרת.

מספרת: "יום אחד הלך הגיבור לחפש את ההר. בדרכו הוא ראה הרבה כפרים היו שם סוסים, אמהות חורגות וצפרדעים, וגם כל מיני דברים מוזרים כמו ענקים, זאבים, וגירפות מדברות. לבסוף, הוא הגיע אל ההר".

המספרת לא יכולה לשחק סוס, אמו חורגה, צפרדע, ענק, זאב, או יודע לדבר. למרות שהם הוזכרו, אין להם חשיבות במספור.

דוגמאות למשחק של קלפי סיפור

מספרת: "אחרי שחפר שעות, הוא חשף לבסוף את האוצר החבוי".

המספרת משחקת אוצר, שהוא קלף הפרעה לסיפור, אך היא מושתמשת בו כקלף סיפור רגיל. יש עליו סמל ירוק של המחלקה חפץ.

שחקן: "הפרעה!"

השחקן משחק קלף הפרעה לסיפור עם סמל חפץ ירוק, ובכך מפריע המספרת שהופרעה שולפת קלף סיפור והשחקן המפריע מומשך בתפקיד המספר החדש.

השחקן לא יכול היה לשחק קלף הפרעה עם סמל תיאור כחול. כן, הקלף חבוי קיים, והוא תיאור, אבל המספרת לא שיחקה את הקלף הזה.

דמויות (צהוב): האנשים והיצורים שמהווים את הגיבורים והנבלים במספור (כמו מלכה או זאב).
חפצים (ירוק): החפצים החשובים שמופיעים במספור (כמו חרב או לחש).
מקומות (כתום): איזורים שהדמויות יבקרו בהם (כמו ארמון או יער).
תיאורים (כחול): תכונות של הדמויות, החפצים או המקומות שבמספור (כמו שמו או מחופש).
אירועים (סגול): התרחשויות שיכולות לקרות במהלך המספור (כמו יוכוח או פגישה).

קלפי הפרעה לסיפור

קלפי הפרעה לסיפור הם סוג מיוחד של קלפי סיפור. אפשר להשתמש בהם כקלפי סיפור רגילים, על כל אחד מהם מופיע חלק של סיפור, וכל אחד מהם שייך לאחת מחמש המחלקות (שמוצגת בסמל וצבע). לחילופין, אפשר להשתמש בקלפים אלה כדי להפריע למספרת אחרי שהיא משחקת קלף סיפור מאותה המחלקה. האפשרות הזו מוסברת בפירוט בהמשך.

קלפי סיום

כל קלף סיום מציג סוף אפשרי לאגדה. השחקנים מוקבלים רק קלף סיום אחד כל אחד, וצריכים לנסות ולכוון את המספור כך שהסוף שלהם יסיים אותו בצורה הגיונית, אחרי שהם שיחקו את כל קלפי הסיפור שלהם.

המשחק

מיינו את הקלפים לקלפי סיום וקלפי סיפור (כולל קלפי הפרעה לסיפור) וערבבו כל אחת מהחבילות. (חבילה נוספת לקלפים שנורקו תיווצר במהלך המשחק). חלקו לכל שחקן קלף סיום אחד, ומספר קלפי סיום השווה לאחד-עשר פחות מספר השחקנים (חמישה קלפים לכל הפחות).

שלו קלף מוחבילת הסיפור, ואז זרקו אותו. השחקנית שנראית הכי דומה לקלף שנשלף היא המספרת הראשונה, והיא מתחילה לספר סיפור. היא רשאית לספר את הסיפור בכל דרך שהיא רוצה, ואינה מוגבלת לקלפים שביד שלה. בכל פעם שהיא מזכירה משהו שנמצא על אחד הקלפים שלה, היא רשאית להניח את הקלף, כשפניו גלויים, על השולחן (לא לחבילת הקלפים הזרוקים). רצף של קלפי סיפור יתחיל להיווצר, ולתאר את הסיפור המתפתח, כשקלפים חדשים מונחים אחרי הקודמים.

כל מושג חייב להיות מוזכר במשפט נפרד, וחייב להיות בעל חשיבות כלשהי לסיפור כדי שניתן יהיה לשחק את הקלף. לא ניתן לשחק קלף שהמושג שעליו הוזכר כבר נאמר, או שהוא לא הגיוני במספור.

המספרת יכולה להמשיך לדבר עד שמישהו מפריע לה. זה אפשרי (אבל קשה מאוד) למספרת אחת לשחק את כל קלפי הסיפור שלה ולסיים את הסיפור לפני ששחקן אחר יצליח להפריע לה.

העברת הסיפור

אם המספרת רוצה, היא יכולה לסיים את תורה בכל זמן על ידי שתגיד "עבור". היא חייבת לשלוף קלף מוחבילת הסיפור, ולאחר מכן היא רשאית לזרוק קלף סיפור אחד מידה. השחקן שלשמאלה הופך להיות המספר החדש.

הפרעה למספרת הסיפור

ישנן שתי דרכים לשחקנים האחרים להפריע למספרת על ידי הנחת קלף והפיכה למספר החדש:

להפריע עם קלף סיפור:

אם המספרת מזכירה משהו במספור שמתאים לקלף סיפור שנמצא ביד של שחקן אחר, השחקן יכול לשחק את הקלף כדי להפריע.

המספרת לא חייבת להשתמש במילים המדוייקות כפי שהם מופיעות על קלף הסיפור (או על קלף הפרעה לסיפור, אם משתמשים בו כקלף סיפור) כדי שיהיה אפשר להפריע אותו. כל עוד אלו רק דרכים שונות להגיד את אותו הדבר, זה בסדר. אבל שחקן אינו יכול להפריע למושג שהוא צופה שהמספרת תגיד כל עוד היא לא אמרה אותו, אפילו אם זה הגיוני למהלך הסיפור.

להפריע עם קלף הפרעה לסיפור:

כאשר המספרת משחקת קלף, כל שחקן שמחזיק קלף הפרעה לסיפור עם אותה מחלקה (סמל וצבע) רשאי לשחק אותו כדי להפריע.

המושג שמופיע על הקלף לא בא לידי שימוש כשמושתמשים בקלף הפרעה בצורה כזו. קלפי הפרעה לסיפור יכולים להפריע למספרת רק אחרי שהיא שיחקה קלף סיפור (או קלף הפרעה לסיפור כקלף סיפור). לא ניתן להפריע כך למספרת אם היא רק מזכירה משהו בלי לשחק את הקלף שלו. לא ניתן לשחק קלף הפרעה על קלף הפרעה ששחקן בדרך זו.

כאשר המספרת הופרעה, התור שלה מסתיים והיא חייבת לשלוף קלף אחד מוחבילת הסיפור. היא משאירה את הקלף האחרון ששיחקה על השולחן, והשחקן שהפריע מניח את הקלף שהשתמש בו כדי להפריע לידו, ואז ממשיך במספור מהנקודה שהיא הפסיקה. כל מה שהמספר החדש אומר חייב להמשיך את העקביות וההגיון של הסיפור שהמספרת הקודמת סיפרה.

קריאת תיגר על המספרת

ישנם מספר מקרים בהם השחקנים האחרים יכולים לקרוא תיגר על המספרת ובכך להכריח אותה לסיים את תורה: להיותע: המספרת מפסיקה לדבר, לא יכולה לחשוב על שום דבר להגיד, או נתקעת בכל צורה אחרת במספור שלה. הפסקה של חמש עד עשר שניות היא עדות סבירה שהמספרת תקועה. לסתור את הסיפור: היא אומרת משהו שבאופן בוטה לא יושב עם מה שקרה קודם במספור. "רק רגע! המלך מת! הוא נאכל על ידי הדרקון!"

לברכר: היא מדברת כבר הרבה זמן, אבל לא מתקדמת עם הסיפור. "אז הוא הסתובב ביער המון המון זמן, בצורה של הסתובבות-ביער-שכזו. "אני מסתובב לי ביער' הוא אמר." גיחוך: היא מפסיקה לדבר בהגיון, או מנסה לגרום למושג לקרות שהוא מטופש או מגוחך מדי אפילו לסיפור אגדה. "אז הנסיך כרע ברך לפני הנקביקה שהטבח הכין ואמר 'נקביקה, האם תתחתני עמי?'"

תחנות לא חשוב: היא פשוט מזכירה מושגים כדי שהיא תוכל לשחק קלפים, בלי לטרוח לחבר אותם לסיפור.

דוגמאות למשחק של קלפי סיפור

מספרת: "וכך היא גרדמה מתחת לעץ האלון הענק שגדל ביער".

בנקודה זו, שחקן אחר שיש לו את הקלף יער יכול לשחק אותו, להפריע למספרת, ולהמשיך את הסיפור בעצמו.

הקלף סיפור המפריע לא דורש את המילים המדוייקות שהמספרת השתמשה בהן.

מספרת: "המלך התאהב בבת חוטב העצים..."

המספרת משחקת את הקלף התאהבות.

מספרת: "...והם התחתנו. שנה ויום אחרי כן היא ילדה את בנה התינוק." עכשיו שחקן שמחזיק את הקלף נסיך או ילד יכול לשחק אותו ולהפריע. תינוק הוא ילד, והבן של מלך הוא נסיך, אפילו שהמספרת לא השתמשה במילים האלו.

עם זאת, שחקן לא יכול להפריע עם מושג שעוד לא הוזכר על ידי המספרת, אפילו אם היא עשויה לעשות זאת בקרוב.

מספרת: "כשהוא הלך על קצות האצבעות דרך המערה, הוא שמע צליל נחירה עמוקה ורועשת".

שחקן אחר לא יכול להפריע כעת עם הקלף מפלצת, כי הנחירה יכולה להגיע מדב, קוסם, או אפילו נהר תת-קרקעי שנשמע כמו מישהו נוחר.

דוגמא לביצחון

מספרת: "כשהם כרתו את העץ הקסום, הם מצאו בתוכו טבעת שחרט עליה שמו של המלכה." המספרת משחקת את הקלף טבעת שהיה האחרון מקלפי הסיפור שבידה, ואז את קלף הסיום שלה כדי לנצח.

מספרת: "אז הם החזירו את זה לבעליו המקוריים. הסוף!"