

Érase una vez

El juego de cartas narrativo

Érase una vez es el juego de cartas narrativo que fomenta la creatividad y la colaboración. Los jugadores crean juntos una historia, utilizando cartas que presentan elementos típicos de los cuentos de hadas, tales como Príncipes, Bosques o Hadas.

El primer Narrador empieza a contar una historia empleando los elementos que hay en sus cartas: su Príncipe podría estar cazando en el Bosque, donde se encuentra con un Hada revoltosa. Siempre que mencione un elemento de una de sus cartas de Historia, el Narrador coloca dicha carta boca arriba sobre la mesa. Debe intentar guiar la trama hacia la conclusión que se muestra en su carta de Final, que es diferente a las del resto de jugadores. No obstante, si en su historia menciona algo que está presente en una de las cartas de Historia de alguno de los otros jugadores, o si otro jugador dispone de la carta de Interrupción adecuada cuando el Narrador juegue una carta de Historia, dicho jugador puede asumir el control como nuevo Narrador.

Gana el primer jugador que lleve la historia a una conclusión mediante el uso de su carta de Final, después de haber jugado todas las cartas de Historia de su mano. Sin embargo, el objetivo del juego no es únicamente ganar, ¡sino divertirse contando una historia juntos!

Las cartas

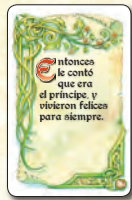
Existen tres tipos de cartas: cartas de Historia, cartas de Interrupción (una clase especial de carta de Historia) y cartas de Final.



Carta de Historia



Carta de Interrupción



Carta de Final

Cartas de historia

Cada carta de Historia ilustra uno de los elementos que podrían aparecer en tu relato. Están divididas en cinco categorías. Cada carta está claramente marcada con el nombre de su categoría y un icono de un color específico para dicha categoría.



Personaje Cosa Lugar Aspecto Evento

PERSONAJES (AMARILLO): Las personas y criaturas de las que trata la historia (como Reina o Lobo).

COSAS (VERDE): Los objetos importantes que aparecen en la historia (como Espada o Hechizo).

LUGARES (NARANJA): Sitios visitados por los personajes (como Palacio o Bosque).

ASPECTOS (AZUL): Descripciones de los personajes, lugares y cosas de la historia (como Felicidad o Disfraz).

EVENTOS (MORADO): Algunas de las cosas que pueden ocurrir en la historia (como Discusión o Reunión).

Cartas de Interrupción

Las cartas de Interrupción son un tipo especial de carta de Historia, aunque también puedes usarlas como cartas de Historia normales; todas poseen un elemento narrativo, y cada una de ellas pertenece a una de las cinco categorías (tal como refleja su icono y su color). La función especial de estas cartas es interrumpir al Narrador después de que este juegue una carta de Historia de la misma categoría. Esto se explica en detalle más adelante.

Cartas de Final

En cada carta de Final se muestra una posible conclusión para un cuento de hadas. Cada jugador solo recibe una de estas cartas, y debe tratar de guiar la historia para que su final suponga

una conclusión lógica, después de haber jugado todas sus cartas de Historia.

Desarrollo del juego

Separa las cartas en dos mazos, uno con las cartas de Final y otro con las cartas de Historia y e Interrupción, y barájalos. Durante la partida también se formará una pila de descarte. Entrégale a cada jugador una carta de Final y una cantidad de cartas de Historia igual a 11 menos el número de jugadores, con un mínimo de 5.

Saca una carta del mazo de Historia y descártala. El jugador que más se parezca a la ilustración de esa carta será el primer Narrador, y empezará a contar una historia. Puede contar la historia del modo que prefiera, y no está limitado por las cartas de su mano. No obstante, siempre que mencione algo que aparezca en una de sus cartas de Historia, podrá jugar dicha carta, colocándola boca arriba sobre la mesa (pero no en la pila de descarte). Se formará una línea con las cartas de Historia que se jueguen, en la que cada nueva carta será colocada tras la anterior.

Cada elemento debe ser mencionado en una frase separada, y ha de tener cierta importancia en el relato que está contando para que la carta de Historia correspondiente pueda ser jugada. No se puede jugar una carta de Historia si su aparición no tiene sentido alguno en ese punto de la historia o si el elemento que representa solo ha sido mencionado de pasada.

El Narrador puede seguir hablando hasta que alguien lo interrumpa. Es posible (aunque extremadamente difícil) que un Narrador juegue todas sus cartas, acabe la historia y gane la partida antes de que nadie logre interrumpirlo.

Pasar el turno

Si el Narrador así lo desea, puede acabar su turno en cualquier momento diciendo: «Paso». Deberá **robar una carta del mazo de Historia, y a continuación podrá descartarse de una carta de Historia** de su mano si quiere. El jugador sentado a su izquierda pasa a ser el nuevo Narrador.

Interrumpir al Narrador

Los jugadores disponen de dos modos de interrumpir al Narrador mediante el uso de una carta para tomar el control de la historia.

INTERRUPCIÓN CON UNA CARTA DE HISTORIA

Si el Narrador menciona algo en su historia que coincide con una carta de Historia que se encuentra en la mano de otro jugador, éste puede jugarla para interrumpirlo.

No es necesario que el Narrador emplee las palabras exactas que hay escritas en la carta de Historia (o carta de Interrupción, si se usa como carta de Historia) del otro jugador para que éste pueda interrumpirlo; mientras sean solo diferentes formas de decir lo mismo, no hay ningún problema. Sin embargo, un jugador no puede interrumpir anticipándose a algo que el Narrador no haya dicho todavía, aunque tenga sentido en la historia.

INTERRUPCIÓN CON UNA CARTA DE INTERRUPCIÓN

Cuando el Narrador juegue una carta de Historia, cualquier jugador que tenga una carta de Interrupción con el mismo icono podrá jugarla para interrumpirlo.

El elemento narrativo de la carta no se utiliza cuando juegas una carta de Interrupción de este modo. Las cartas de Interrupción solo pueden interrumpir al narrador después de que este haya jugado una carta de Historia (o una carta de Interrupción jugada como una carta de Historia normal). Sin embargo, no permiten que un jugador interrumpa al Narrador cuando este solo mencione algo en su historia, sin jugar una carta de Historia. Además, un jugador no puede utilizar una carta de Interrupción cuando otro jugador use una carta para interrumpir.

Cuando el Narrador sea interrumpido, su turno acabará, y deberá **robar una carta del mazo de Historia**. Dejará la última carta que haya jugado encima de la mesa, y el jugador que lo haya interrumpido deberá colocar la carta de Interrupción boca arriba junto a la última carta jugada, tras lo cual proseguirá con la historia desde donde la dejó el anterior Narrador. Todo lo que el nuevo Narrador diga

debe continuar con lógica y coherente la historia que estaba contando el anterior Narrador.

Desafiar al Narrador

Hay algunas ocasiones en las que los demás jugadores pueden desafiar al Narrador, obligándolo a acabar su turno:

ATASCARSE: El Narrador deja de hablar, no se le ocurre nada que decir, o vacila en su historia de cualquier otro modo. Una pausa de entre cinco y diez segundos es una buena señal de que se ha atascado.

CONTRADECIR LA HISTORIA: Dice algo que choca frontalmente con lo que ha ocurrido anteriormente en la historia. «¡Espera un momento, el rey está muerto! ¡Se lo comió el dragón!».

DIVAGAR: Ha estado hablando durante mucho tiempo, pero no ha hecho avanzar la historia. «Entonces vagó por el bosque durante mucho, mucho tiempo, de la forma en que las personas acostumbran a vagar por el bosque. "Estoy vagando por el bosque", dijo».

TONTERÍA: Lo que dice deja de tener sentido, o intenta hacer que ocurra algo estúpido o demasiado ridículo hasta para un cuento de hadas. «Entonces el príncipe se arrodilló ante la salchicha que el cocinero había preparado y dijo, "Salchicha, ¿quieres casarte conmigo?"».

ELEMENTO SIN IMPORTANCIA: Se está limitando a enumerar elementos para poder jugar cartas, sin preocuparse por enlazarlos con la historia.

Muchos grupos gritan con todas sus fuerzas « ¡Demasiado largo!» o « ¡No! ¡Eso es absurdo!» cuando un Narrador debe ser desafiado. Pero si no resulta inmediatamente obvio que ha perdido el turno, el grupo puede decidir mediante votación (levantando las manos, señalando hacia arriba o hacia abajo con el pulgar, etc.).

Cuando el Narrador pierda su turno a causa de un desafío, deberá **robar una carta del mazo de Historia**, y el jugador sentado a su izquierda pasará a ser el nuevo Narrador. Además, si se decide que la última carta jugada por el anterior Narrador no ocurrió realmente en la historia, este deberá devolverla a su mano.

Estas reglas están pensadas para animar a la gente a contar historias divertidas y creíbles, y para garantizar que la partida mantiene el ritmo. En la práctica, un gentil recordatorio suele ser suficiente para que el Narrador se corrija, y no es necesario que pierda su turno.

Los desafíos no deberían emplearse como una táctica para arrebatarle la historia a un jugador que va ganando. Y, por supuesto, no deberían utilizarse para fastidiar a los jugadores más jóvenes o con más dificultades para expresarse.

Fracaso en desafíos e interrupciones

No existen penalizaciones por un desafío fallido. No obstante, si un jugador intenta interrumpir y se determina que no tiene razón, **deberá descartarse de la carta con la que trató de interrumpir y robar dos cartas del mazo de Historia**.

Si dos personas interrumpen a la vez, la primera de ellas que coloque su carta sobre la mesa pasará a ser el nuevo Narrador. En este caso, no hay penalizaciones para la persona que llevó a cabo la interrupción fallida.

Será demasiado tarde para interrumpir una carta o presentar un desafío si el Narrador ya ha jugado otra carta.

Si no está del todo claro si una interrupción o desafío es justo o no, debería decidirse mediante votación entre los jugadores que no estén involucrados.

Acabar la historia

Cuando el Narrador haya jugado todas sus cartas de Historia (y cartas de Interrupción), jugará su carta de Final para acabar la historia. Si esto concluye el cuento de manera lógica y satisfactoria, la partida y la historia habrán acabado, ¡y el Narrador ganará!

Si los otros jugadores deciden que la carta de Final del Narrador no acaba la historia de manera satisfactoria o no tiene sentido, el Narrador **deberá descartarse de su carta de Final y robar una nueva, además de otra carta del mazo de Historia**. A continuación, el turno pasa a la persona sentada a su izquierda. Sin embargo, recomendamos que no apliques esta regla de forma demasiado estricta, en especial con jugadores más jóvenes o inexpertos. Solo debería rechazarse un final si resulta evidente que se trata de un completo disparate.

No es posible interrumpir una carta de Final con una carta de Historia o una carta de Interrupción.

Empezar la próxima historia

El jugador al que le queden más cartas en la mano al final de la partida pasará a ser el primer Narrador en la siguiente.

Empezará recogiendo las cartas, barajándolas y repartiendo nuevas manos.

Resumen de las reglas

Entrégale a cada jugador una carta de Final y una cantidad de cartas de Historia igual a 11 menos el número de jugadores (9 cartas en una partida de dos jugadores, 6 cartas en una partida de cinco jugadores, etc.), con un mínimo de 5.

Saca una carta de Historia. El jugador que se parezca más a la ilustración de dicha carta será el primer Narrador.

CUANDO ERES EL NARRADOR

Empieza a contar una historia, o continúa la historia desde donde la dejó el último Narrador.

Cuando menciones un elemento de alguna de tus cartas de Historia, coloca dicha carta sobre la mesa.

Si has jugado todas tus cartas de Historia, lee en voz alta tu carta de Final para ganar la partida.

Si eres interrumpido, tu turno como Narrador acaba. **Roba una carta de Historia.**

CUANDO NO ERES EL NARRADOR

Escucha la historia, buscando oportunidades para interrumpirla o presentar un desafío.

Si el Narrador menciona un elemento de una de tus cartas de Historia, puedes jugar dicha carta para pasar a ser el nuevo Narrador.

Si el Narrador juega una carta de Historia cuya categoría coincide con la de una carta de Interrupción que esté en tu mano (los iconos de color son iguales), puedes jugar dicha carta para pasar a ser el nuevo Narrador.

Robo y descarte

Cada vez que el Narrador pierda el turno, deberá robar una carta de Historia. No obstante, si pasa el turno voluntariamente, podrá descartarse de una carta de Historia.

Si un jugador interrumpe sin éxito, se descarta de la carta que ha intentado utilizar y roba dos nuevas cartas de Historia.

Si el Narrador fracasa en su propuesta de un final, deberá descartarse de su carta de Final y robar una nueva, además de otra carta de Historia.

Ejemplos de elementos importantes

NARRADOR: «*Érase una vez* un malvado rey que vivía en un palacio indestructible en la cima de una montaña lejana».

En este momento, el Narrador podría utilizar la carta del Palacio (o la del Rey, o la de la Montaña), ya que es una parte importante de la historia que está contando.

NARRADOR: «Un día llegó un héroe en busca de la montaña. En su camino vio muchos pueblos en los que había caballos, madrastras y ranas, además de muchas cosas extrañas como gigantes, lobos y jirafas parlantes. Finalmente, llegó a la montaña».

El Narrador no podría jugar Caballo, Madrastra, Rana, Gigante, Lobo o Esto puede hablar. Aunque dichos elementos fueron mencionados, no son importantes en la historia.

Ejemplos de uso de cartas de Interrupción

NARRADOR: «Tras cavar durante horas, descubrió finalmente el tesoro escondido».

El Narrador juega Tesoro, que es una carta de Interrupción, pero la utiliza como una carta de Historia normal. Tiene el icono verde de la categoría Cosa.

JUGADOR: « ¡Interrupción!»

El jugador juega correctamente una carta de Interrupción con el icono verde de Cosa, de manera que logra interrumpir con éxito. El Narrador que ha sido interrumpido roba una carta de Historia, y el jugador que lo ha interrumpido continúa como el nuevo Narrador.

Sin embargo, el jugador no habría podido jugar una carta de Interrupción con el icono azul de Aspecto. Sí, existe una carta de Historia llamada Escondido, que además es un Aspecto, pero el Narrador no jugó dicha carta.

Ejemplos de uso de cartas de historia

NARRADOR: «Entonces cayó dormida bajo el gran roble que crecía en el bosque».

En este momento, un jugador que tuviera la carta del Bosque podría jugarla, interrumpir al Narrador y continuar él con la historia.

Sin embargo, la carta de Historia empleada para interrumpir no tiene por qué contener las mismas palabras que las dichas por el Narrador.

NARRADOR: «El rey quedó prendido de la hija del leñador...».

El Narrador juega la carta del Flechazo.

NARRADOR: «... y se casaron. Un año y un día después, dieron a luz a un bebé».

Ahora, otro jugador que tuviera la carta del Príncipe o del Niño podría jugarlas e interrumpir. Un bebé es un niño, y el hijo de un rey es un príncipe, por mucho que el Narrador no haya usado esas mismas palabras.

Sin embargo, un jugador no puede interrumpir con un elemento que no haya sido mencionado por el Narrador, aunque vaya a hacerlo en breve.

NARRADOR: «Mientras avanzaba a hurtadillas por la cueva, oyó un fuerte y grave ronquido».

Otro jugador no podría interrumpir en este momento con la carta del Monstruo, ya que el ronquido podría provenir de un oso, o un mago, o incluso de un río subterráneo que suene como alguien que ronca.

Ejemplo de victoria

NARRADOR: «Cuando derribaron el árbol mágico, en su interior había un anillo con el nombre de la reina grabado en él».

El Narrador juega el Anillo, que es la última carta de Historia que le queda en la mano, y a continuación su carta de Final, para ganar.

NARRADOR: «Entonces, se lo devolvieron a su propietario original. ¡Fin!».



© 1993-2013 John Nephew y Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. *Érase una vez* es una marca comercial de John Nephew, usada bajo licencia. Todos los derechos reservados. La presente obra se encuentra protegida por las leyes internacionales de derechos de autor y no puede ser reproducida ni total ni parcialmente sin la autorización escrita del editor. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en España.

Érase una vez en clase

Érase una vez es un juego para todas las edades, en especial para los niños más pequeños, que ejercita habilidades esenciales para la lectura, la toma de decisiones, el juego cooperativo y la creatividad. En las clases de lengua española y de lenguas extranjeras también favorece una amplia variedad de habilidades fundamentales. Y lo mejor de todo es que enseña dichas habilidades de forma divertida y familiar para los niños.

Visita nuestra página web www.edgeent.com para encontrar información sobre *Érase una vez* en clase, una actividad para realizar con alumnos de 10 a 12 años, las reglas y, sobre todo, entrar en contacto con otros jugadores.

Créditos

DISEÑO DE JUEGO: Richard Lambert, Andrew Rilstone y James Wallis

ILUSTRACIONES: Omar Rayyan

MAQUETACIÓN: Edge Entertainment

EDICIÓN, COORDINACIÓN DE PROYECTO Y DISEÑO: Michelle Nephew

TRADUCCIÓN: Carles Alba Gris

EDITOR: John Nephew y Jose M. Rey

PRUEBAS DE JUEGO: 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 y los invitados a la fiesta de Año Nuevo de Louise Brown.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES: Jerry Corrick y el personal de Source.

