

Frases una vez...

EL JUEGO DE CARTAS PARA CONTAR CUENTOS



*Por Richard Lambert,
Andrew Rilstone y
James Wallis*

Introducción

Érase una vez es un juego en el que los jugadores crean una historia empleando cartas que muestran conceptos propios de los cuentos de hadas. Un jugador será el Narrador y creará una historia usando los elementos de sus cartas, intentando guiar el argumento hacia su propio final, mientras que los demás jugadores intentarán usar sus cartas para interrumpirle y arrebatarse el papel de Narrador. El objetivo del juego es que los jugadores se diviertan y cuenten una buena historia. El jugador que usa todas las cartas de su mano y guía la trama hacia su propio final gana el juego.

Descripción del juego

El primer Narrador empieza a contar un cuento. Cada vez que menciona un elemento de una de sus cartas la sitúa boca arriba sobre la mesa. Si el Narrador menciona algo en su historia que también aparece en una de las cartas de otro jugador, ese jugador puede interrumpirle en ese momento y tomar el control de la historia. También existen ciertas cartas especiales que permiten a los jugadores interrumpir al Narrador en otros momentos. Cuando un jugador ha empleado todas sus cartas incluyéndolas en la historia puede jugar su carta de “Vivieron felices para siempre” y ganar la partida.



Las cartas

Hay dos tipos de cartas en el juego: cartas “Érase una vez”, también llamadas “Cartas de Narración”, y cartas “Vivieron felices para siempre”, también llamadas “Cartas de Final”. Se reparte a cada jugador una Carta de Vivieron felices para siempre y varias Cartas de Érase una vez.

Así es una Carta de Narración:



Icono de Grupo

Cartas “Érase una vez”

Cada Carta de Narración ilustra uno de los personajes, de los lugares o de las cosas que aparecerán en tu cuento. Se dividen en cinco Grupos:



Personajes - La gente y las criaturas de las que trata la historia. P.ej., “Reina” o “Lobo”.



Objetos - Los objetos importantes que aparecen en la historia. P.ej., “Espada” o “Encantamiento”.



Lugares - Localizaciones que los Personajes de la historia visitan. P.ej., “Palacio” o “Bosque”.



Aspectos - Formas de describir a los Personajes, Lugares y Objetos de la historia. P.ej., “Feliz” o “Disfrazado”. El género de los términos usados en estas cartas es irrelevante y no afecta a la narración.



Eventos - Algunas de las cosas que les ocurren a los Personajes de la historia. P.ej., “Una lucha” o “Personas se encuentran”.

Cada carta está claramente marcada con el nombre de su Grupo y con un icono que representa a ese grupo. También existen ciertas Cartas de Érase una vez especiales llamadas Cartas de “Interrupción”.



Icono de Grupo

Puedes usar Cartas de Interrupción como si fueran Cartas de Narración normales: cada una contiene un ingrediente de la historia y pertenece a uno de los cinco Grupos. También puedes usarlas de un modo especial: para interrumpir al Narrador después de que haya jugado una de sus cartas. Esto se explicará después.



Cartas “Vivieron felices para siempre”

Cada carta de “Vivieron felices para siempre” contiene un posible final para un cuento de hadas. Cada uno de los jugadores sólo recibe una de estas cartas, debiendo hacer lo posible para contar la historia de modo que alcance ese final.



Cómo se juega

Repartid las cartas. Se debería repartir una Carta de Vivieron felices para siempre a cada jugador y, entonces, la siguiente cantidad de Cartas de Érase una vez, dependiendo de cuántos jugadores participan en la partida:

| | |
|--------------------------|---------------------------|
| 2 jugadores | 10 cartas cada uno |
| 3 jugadores | 8 cartas cada uno |
| 4 jugadores | 7 cartas cada uno |
| 5 jugadores | 6 cartas cada uno |
| 6 o más jugadores | 5 cartas cada uno |

Decidid quién será el primer Narrador. Podría ser el jugador más viejo, el más joven o, como es tradicional entre barbudos diseñadores de juegos, el que tenga la barba más larga. O cada jugador podría sacar una carta del mazo de Érase una vez, empezando la narración el que obtenga la carta con la primera letra más cercana al principio del alfabeto (ignorando los artículos “Un”, “Una”, “El” y “La”). Sugerimos que el dueño del juego decida qué método usar y que sigáis ese mismo método durante toda la velada.

El jugador elegido para ser Narrador empieza a contar una historia. Puede contarla del modo que prefiera, y no está limitado en absoluto a las cartas que tenga en su mano. Cuando mencione algo que se muestre en una de sus cartas, puede jugar esa carta, colocándola boca arriba sobre la mesa.

Cada carta debería mencionarse en una frase distinta y debería ser de cierta importancia para la historia. No es aceptable mencionar cosas sin razón alguna, sólo para poder jugar tus cartas.





Ejemplos

Narrador: “... 'Nunca podrás matar al Rey malvado', dijo ella, 'porque vive en un palacio indestructible en lo alto de una distante montaña...’”

En este momento podrías jugar la carta “Palacio” (o “Rey”, o “Montaña”) porque el palacio es una parte importante de la historia que se está contando.

Narrador: “...Y así partió para encontrar la montaña. En su camino, vio muchas aldeas en las que había caballos, pastoras, madrastras y ranas, así como muchas cosas extrañas como gigantes, lobos y jirafas parlantes. Finalmente, llegó a la montaña...”

El Narrador no podría jugar un “Caballo”, “Pastora”, “Madrastra”, “Rana”, “Gigante”, “Lobo” o “Este animal puede hablar”. Aunque todas estas cosas han sido mencionadas, no son de importancia para la historia.

El Narrador puede seguir hablando hasta que alguien le interrumpa. Es posible, aunque extremadamente complicado, que un Narrador juegue todas sus cartas, concluya la historia y gane la partida antes de que alguien consiga interrumpirle.

Pasar

Si el Narrador lo desea, puede terminar su turno en cualquier momento diciendo “Paso”. Un jugador que pasa debe robar una carta del mazo de Érase una vez, pero también debe deshacerse de una carta de su mano. El juego sigue con el jugador sentado a su izquierda.

Interrumpir

Hay principalmente dos maneras en las que el resto de jugadores pueden interrumpir al Narrador.

1: Si el Narrador menciona algo en su historia que aparece en una carta de otro jugador, ese jugador puede interrumpir.

Por ejemplo:

Narrador: “...Y así ella cayó dormida bajo el gran roble que crecía en el bosque...”

En este momento, un jugador con la carta “Bosque” podría jugarla, interrumpir al Narrador y continuar él mismo la historia.

El Narrador no necesita usar las palabras exactas escritas en una carta para ser interrumpido con ella. Por ejemplo:

Narrador: “...Y el Rey se enamoró con la hija del leñador [juega “Dos personas se enamoran”] y se casaron. Un año y un día más tarde ella dio a luz a un niño...”

En este momento, un jugador con la carta “Príncipe” o la carta “Hijo” podría jugarlas e interrumpir. El niño es un hijo, y el hijo de un Rey es un Príncipe, incluso aunque el Narrador no haya usado esas mismas palabras.

Los jugadores no pueden anticipar cosas que el Narrador no haya dicho aún:

Narrador: “...Mientras andaba de puntillas por la caverna, oyó un profundo y fuerte ronquido...”

Un jugador no podría interrumpirle con la carta “Monstruo” en este momento, porque el ronquido podría provenir de un oso, de un mago o incluso de un río subterráneo que suene como alguien roncando.

Si no resulta inmediatamente claro si una interrupción es o no justa, deberíais decidir votando a mano alzada entre lo jugadores no implicados en la interrupción.

2: Cuando el Narrador juega una carta, puede ser interrumpido por cualquier jugador que tenga una Carta de Interrupción cuyo Grupo sea el mismo que el de la carta jugada.

Por ejemplo, la carta “Interrupción: Objeto” puede ser jugada cuando el Narrador juega una Carta de Objeto. Hay que tener en cuenta que no permitiría a un jugador interrumpir cuando el Narrador mencionase un objeto en su historia: las Cartas de Interrupción sólo pueden jugarse cuando el Narrador acaba de jugar una carta.

Quando el Narrador ha sido interrumpido su turno acaba y debe robar una carta adicional de la parte superior del mazo de Cartas de Érase una vez. El jugador que le ha interrumpido debe continuar la historia desde el punto en que el anterior Narrador la dejó. Todo lo que el nuevo Narrador diga debe continuar de modo lógico y consistente la historia que el anterior Narrador estaba contando.



Otros modos de cambiar de Narrador

Si el Narrador deja de contar la historia durante más de cinco segundos, su turno acaba, debe robar una carta, y el jugador a su izquierda se convierte en el nuevo Narrador.

Si el Narrador empieza a desvariar, deja de hablar con sentido o intenta que ocurra algo que sea tonto o que contradiga a algo ocurrido antes, su turno acaba; debe robar una carta y el jugador a su izquierda se convierte en el nuevo Narrador. Si no es obvio si esto ocurre o no, debéis decidirlo con una votación a mano alzada. En nuestra experiencia, la mayoría de los grupos simplemente gritan a pleno pulmón “¡No! ¡Menuda tontería!”.

Nota Importante: Las dos reglas recién mencionadas pretenden motivar a la gente a contar historias divertidas y creíbles, así como asegurar que el juego avanza todo lo rápido que sea posible. No deberían emplearse como tácticas para quitarle la narración a un jugador que va ganando, ni para agobiar a jugadores más jóvenes o menos locuaces.

Si alguien intenta interrumpir pero se juzga que su interrupción es incorrecta, el fallido interruptor debe descartarse de la carta con la que pretendía interrumpir, y robar dos cartas del mazo de Cartas de Érase una vez.

Si dos personas interrumpen a la vez, el primero en jugar su carta es el que ha realizado la interrupción exitosa y el que se convierte en el nuevo Narrador. En este caso no hay penalización para quien haya realizado la otra interrupción.



Final

Cuando el Narrador ha jugado todas sus Cartas de Érase una vez, puede jugar su Carta de Vivieron felices para siempre para concluir la historia. Si esto lleva la historia a un final adecuado y satisfactorio el juego y la historia han terminado, el jugador que jugó su Carta de Final ha ganado.

El Narrador no puede introducir ningún elemento nuevo en la historia antes de jugar su Carta de Vivieron felices para siempre, aunque puede emplear una o dos frases para enlazar su última Carta de Narración con su Final.

Si el resto de jugadores opinan que la Carta de Final del Narrador no concluye la historia de un modo satisfactorio o que no tiene sentido, entonces ese jugador debe robar una nueva Carta de Final del mazo de Cartas de Vivieron felices para siempre y una Carta de Narración del mazo de Cartas de Érase una vez. El juego continúa en ese momento por la persona a su izquierda.

Recomendamos que no se fuerce esta regla de un modo demasiado estricto, especialmente con jugadores jóvenes o poco experimentados: Un Final sólo debería prohibirse si obviamente no es más que una completa tontería.



Ejemplo de juego

Tomás, Paco, Iker, Fátima, Montse y Rosalía van a jugar una partida. Cortan el mazo de Érase una vez para determinar quién empieza: gana Paco.

Paco: “Érase una vez una anciana...”

(Juega la carta “Anciana”).

“...que estaba muy triste. Vivía en un país muy pobre que tenía un rey malvado...”

(Juega la carta “Rey”).

“...que ponía terribles impuestos a la gente. Todo el mundo quería que alguien viniera y les librara del rey, pero no había nadie lo bastante valiente en todo el reino. La anciana decidió que iría a buscar a un héroe que la ayudara, por lo que emprendió un largo viaje...”

(Iker juega la carta “Viaje”. Se convierte en el nuevo Narrador. Paco roba la carta superior del mazo de Érase una vez, y la partida continúa.)

Iker: “Viajó durante muchos días hasta llegar a una aldea.”

(Juega la carta “Aldea”).

“Preguntó a la gente si había algún héroe en la aldea, pero le respondieron que el único héroe que conocían vivía en lo alto de una montaña cercana.”

(Juega la carta “Montaña”).

“La anciana escaló la montaña y, tras muchas horas de cansancio, llegó a un castillo. Llamó a la puerta...”

(Juega la carta “Puerta”).

(Fátima juega en ese momento una Carta de Interrupción de Objeto. Dado que Puerta es una Carta de Objeto, se trata de una interrupción correcta. Iker roba una carta del mazo de Érase una vez y Fátima toma las riendas de la historia.)

Fátima: “No hubo respuesta a su llamada, por lo que la anciana miró a través de una ventana cercana.”

(Juega la carta “Ventana”).

“Vio a un hombre sentado a una mesa...”

(Tomás intenta interrumpir con la carta “Personas se encuentran”, pero el resto de jugadores no creen que dos personas se hayan encontrado, por lo que Tomás descarta esa carta y roba dos del mazo de Érase una vez. Fátima continúa.)

Fátima: “Como decía, miró dentro y vio a un hombre sentado a una mesa, completamente quieto. Le llamó por la ventana, pero él no respondió. Así que ella abrió la ventana de un empujón y se coló en la habitación para comprobar si él se encontraba bien. Al saltar desde la ventana, una rana saltó de debajo de la mesa. Para su sorpresa, le habló...”

(Juega “Este animal puede hablar”).

“...y le contó que era el sirviente del hombre de la mesa, y que había sido transformado en rana por una bruja, con el mismo hechizo que había dejado paralizado al hombre. La anciana pensó durante un momento y decidió... bueno, no se me ocurre que pudo decidir. Paso.”

(El juego sigue ahora por Tomás, que está sentado a la izquierda de Fátima. Fátima se descarta de una de sus cartas y roba una nueva del mazo de Érase una vez.)



Variantes de las reglas



Múltiples finales

En esta versión se reparten al principio de la partida dos Cartas de Vivieron felices para siempre a cada uno, pudiendo usar cualquiera de ellas para ganar el juego.

Es una buena variante si estáis aprendiendo el juego, y también puede usarse para equilibrarlo si algunos jugadores son más experimentados que el resto: da a los jugadores con menos experiencia dos Cartas de Final hacia las que apuntar.

Cambiando finales

Si estás contando la historia y pasas, puedes descartar tu Carta de Final y robar una nueva del mazo de Finales. Si lo haces, también robas dos cartas del mazo de Érase una vez, en lugar de la única carta que robarías normalmente por pasar. No puedes descartar una Carta de Final y una Carta de Érase una vez al mismo tiempo.

Comienzo alternativo del juego

Comenzad la primera mano del juego del modo habitual, pero después de cada partida el jugador al que le queden más cartas es el Narrador de la siguiente partida. Esto proporciona a los jugadores menos enérgicos o con finales que quedan imposibilitados pronto la oportunidad de controlar el principio de la historia de la siguiente partida.

Créditos

Diseño: Richard Lambert, Andrew Rilstone, y James Wallis

Edición y coordinación: John Nephew

Asistencia editorial: Robin Jenkins

Ilustraciones de cubierta y del reverso de las cartas: Florence Magnin

Anversos de las cartas: Sophie Mounier

Montaje gráfico: C. Brent Ferguson

Agradecimientos especiales: Alex Klesen, Nicole Lindroos Frein, la gente de Carta Mundi (especialmente Luc, Bie y Ilse) y Halloween Concept

©1993, 1995, 2003, 2008 John A. Nephew. Todos los derechos reservados. Esta edición está publicada bajo licencia de Trident Inc., DBA Atlas Games. Esta obra está protegida por las leyes de copyright internacional y no puede ser reproducida al completo ni en parte sin el consentimiento escrito de su editor.

Créditos de la edición española

Traducción: Guillermo Heras Prieto

Corrección: Maria del Carmen Terol Riquelme

Diseño Gráfico: EDGE Studio

Maquetación: Violeta Gallego y Curro Marín

Edición: Jose M. Rey

Más Finales Felices en:

www.edgeent.com

ATLAS
GAMES

edge®

