

Iam estis...

regularo



~ *Prezento* ~

I*am estis...* estas ludo en kiu la ludantoj kreas rakonton per kartoĵoj, kiuj reprezentas tipajn elementojn de fabeloj. Unu ludanto fariĝas rakontanto, devas elpensi rakonton inspirite de liaj **fabelkartoĵoj**, kaj devas konduki la rakonton al la fino skribita sur lia **finkarto**. La aliaj ludantoj provu interrompi lin per siaj kartoĵoj, por tiel fariĝi la nova rakontanto!

~ Celo de la Ludo ~

La celo estas, ke ĉiuj ludantoj amuziĝu rakontante interesan fabelon. Gajnas la unua, kiu sukcesas foruzi siajn **fabelkartojn**, kaj konkludi la rakonton per sia **finkarto**.

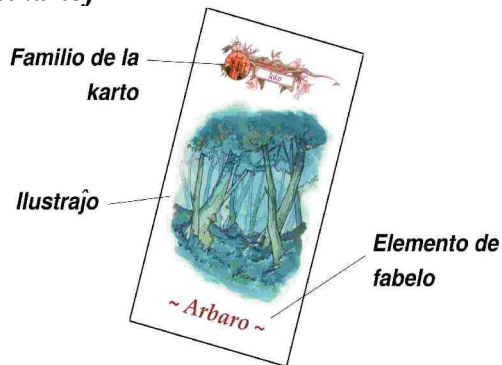
~ Ludmaterialo ~

- 105 **fabelkartoj**
- 52 **finkartoj**
- 1 regularo

~ Kartoj ~

Oni distingas 2 tipojn: **fabelaj** kaj **finaj**.

■ **Fabelkartoj**



La **fabelkartoj** reprezentas personon, lokon, aĵon aŭ agon, kiu aperas en via rakonto.

Ili estas dividitaj en 5 familiojn:

- **personoj**: homoj kaj kreaĵoj, kiuj intervenas en la rakonto (ekzemple: « Lupo » aŭ « Reĝino »).
- **lokoj**: tie, kie la personoj alvenas kaj renkontiĝas (ekzemple: « Palaco » aŭ « Arbaro »).
- **eventoj**: tio okazanta al la personoj dum la rakonto (ekzemple: « Renkontiĝo » aŭ « Disputo »).
- **aĵoj**: tiuj objektoj, kiuj gravas en la rakonto (ekzemple: « Spado » aŭ « Arbo »).
- **aspektoj**: la aspekto de personoj, lokoj kaj aĵoj de la rakonto (ekzemple: « Feliĉa » aŭ « Kaŝvestita »).

Ekzistas ankaŭ specialaj **fabelkartoj**, nomitaj **interrompoj**. Ĉi tiuj havas duoblan utilon.

Kiel la ceteraj **fabelkartoj**, ili povas reprezenti elementon de fabelo. Tiun ĉi oni ne desegnis (ĝi estas nur skribita malsupre de la karto) sed ĝi normale uzeblas por rakonto. Ekzemple, la verdaj **interrompoj** ludeblas kiel « Donaco », « Ŝlosilo » aŭ « Arbo ». Sed pli grave ol tio, la **interrompoj** ludeblas alimaniere por interrompi rakontanton. Ni detale klarigos tion, poste...



■ **Finkartoj**

Ĉiu **finkarto** tekstigas eblan konkludon de fabelo. La ludantoj ricevas po 1 el ili, kaj devas kiel eble plej bone konduki la rakonton al sia **fino**.

~ Kiel ludi? ~

■ *Ekludi*

La plej aĝa apartigu la **fabelkartojn** disde la **finkartoj**. Li miksu ambaŭ kartarojn kaj metu ilin surtablen por konsistigi 2 kartprovizojn.

Poste, ĉiuj ludantoj prenu po 1 **finkarto** kaj nombron de **fabelkartoj**, kiu dependas de la nombro de ludantoj:

duope	po 10 fabelkartoj
triope	po 8 fabelkartoj
kvarope	po 7 fabelkartoj
kvinope	po 6 fabelkartoj
sesope kaj pli	po 5 fabelkartoj

Elektu la ludanton, kiu komencos la rakonton. Laŭ tradicio, oni preferu tiun kun la plej longa barbo! Tamen, vi rajtas decidi ke estu la plej maljuna, aŭ la plej juna – aŭ alia... Li devas ekrakonti per la frazero « Iam estis... »

■ *Ludprogreso*

La ludanto kiu rakontas, povas krei fabelon kiel li deziras. *Li tute ne estas limigita je la kartoj en sia mano.* Tamen, kiam li mencias elementon reprezentatan de 1 el siaj kartoj, li rajtas ludi ĝin. Li tiam surtabligas ĝin, faco supren, eventuale post la vico de kartoj antaŭe luditaj de la partoprenantoj.

Atentu: estas malpermesite ludi plurajn kartojn samfoje, menciante la reprezentatajn elementojn en unu sola frazo.

Krom tio, karto estas ludebla nur se ĝi reprezentas elementon, kiu havas *realan gravecon* en la rakonto. Oni ne rajtas mencii aferojn sen kialo, nur por forludi kartojn...

Ekzemploj:

«...neniel vi povos mortigi la malbenitan reĝon, ĉar li loĝas en nedetruenda palaco, supre de monto, en fora lando... »

Tiam, vi rajtas ludi karton « Palaco », « Reĝo » aŭ « Monto », ĉar ĉiuj ĉi elementoj gravas por la rakonto. Tamen, vi ne rajtas ludi ĉiujn tri!

«...tiam li ekiris serĉi la monton. Survoje, li trairis multajn vilaĝojn kie li vidis ĉevalojn, paŝtistinon kaj ranojn, sed ankaŭ misterajn estulojn, kiel gigantoj kaj ĝirafoj kiu kapablis paroli. Li fine trafis la monton... »

Vi ne rajtas ludi la kartojn « Paŝtistino », « Rano », « Giganto » kaj « Parolpova Besto ». Kvankam tiuj elementoj menciiĝis, ili ne gravas en la rakonto.

La rakontanto daŭrigas la fabelon, ĝis oni interrompos lin, aŭ ĝis li decidos transdoni la rakonton al sia najbaro.

Tute eblas, ke ludanto sukcesas forludi ĉiujn kartojn, tiel finante la rakonton kaj gajnante la ludon, dum neniu sukcesis aŭ deziris haltigi lin!



Dum la ludo, la kartoj de la diversaj ludantoj viciĝas sur la tablo, unu post aliaj:



Ĉi tiel, ĉiu povas per unu rigardo trovi la fadenon de la rakonto.

■ *Transdoni la rakonton*

Ĉe ĉia momento, seninspira ludanto rajtas transdoni la rakonton al sia najbaro. Li tiam forĵetas 1 elektitan **fabelkarton**, kaj prenas novan. La rakonton daŭrigas la ludanto sidanta maldekstre de li.

■ *Interrompi ludanton*

Dum ludanto estas rakontanta, la ceteraj partoprenantoj rajtas interrompi lin dumaniere.

1. Se la rakontanto ludas karton, alia ludanto rajtas interrompi per **interrompa** karto *de la sama familio* kiel tiu ĵus ludita. Ekzemple, per **interrompa personokarto** ludanto povas interrompi la rakontanton kiu ĵus ludis **fabelkarton** de la familio de personoj. Kiam **interrompa** karto estas tiel ludita, por transpreni la rakonton, la elemento kiun ĝi povus reprezenti ne estu konsiderita.

Tiu ludinta **interrompon** kaptas la rakonton kaj fariĝas rakontanto; li daŭrigas tie, kie li interrompis ĝin.

2. Se la rakontanto mencias elementon *kiun reprezentas karto en mano de alia ludanto*, ĉi tiu rajtas interrompi. Li rajtas tuj ludi ĉi tiun karton, kaj transpreni la rakonton. Li fariĝas la rakontanto, kaj daŭrigas la rakonton tie, kie li interrompis ĝin.

En la dua kazo, la vortoj prononcitaj de la rakontanto ne nepre estu ekzakte tiuj sur la karto, per kiu oni interrompas lin. Gravas la ĝenerala signifo.

Ekzemploj:

« ...kaj ŝi ekdormis sub la kverko, sine de la arbaro... »

Ludanto posedanta la karton « Arbaro » rajtas ĝin ludi, tiel interrompante kaj anstataŭante la rakontanton.

« ...la reĝo tiam enamiĝis al la filino de la arbohakisto. (La rakontanto ludas la karton « Ili enamiĝas ».) Ili geedziĝis kaj, post unu jaro kaj unu tago, ŝi donis al li heredonton... »

Tiam, ludanto havanta karton « Princo » aŭ « Infano » rajtas ludi ĝin kaj interrompi la rakontanton. La heredonto estas infano kaj filo de la reĝo – do, princo – eĉ se la rakontanto ne uzis precize tiujn vortojn.

La ludantoj ne rajtas interrompi pro elemento ankoraŭ ne menciita, eĉ se ili kredas ĝin tuj dirota.

« ...dum li trairis la kavernon marŝante per la piedpintoj, li ekaŭdis la obtuzan ronkadon de... »

Neniu ludanto rajtas interrompi per la karto « Monstro », ĉar tiun ronkadon povas fari urso, magiisto, aŭ eĉ subgrunda rivero...

Se interrompo estas kontestata, la ludantoj ekster la ago solvu la malkonsenton per voĉdono. Se vi ludas duope, solvu la malkonsenton per ĵeto de monero.

Se la ludantoj taksas, ke ies interrompo estas malĝusta, tiu ludanto forĵetu la karton kaj prenu 2 pliajn **fabelkartojn**.

Se 2 ludantoj volas ludi interrompon, la plej frua ludu sian karton kaj fariĝu rakontanto. La alia forĵetu sian karton kaj prenu novan.

En ĉiaj kazoj, la interrompito tuj prenu 1 **fabelkarton**. Tiu, kiu kaptis la rakonton, daŭrigu ĝin laŭ maniero logika kaj kredebla.

■ ***Perdi la fadenon de la rakonto***

Se la rakontanto, haltigas sian paroladon dum pli ol 5 sekundoj, li perdas la rakonton.

Li ankaŭ perdas sian vicon se lia rakonto ne plu havas sencon, se li perdis la fadenon de sia rakonto, se li provas enŝovi ion stultan aŭ kontraŭdiran al pasinta evento. La ceteraj ludantoj tiam rajtas devigi lin cedi sian vicon. Se dubo estas, ĉiuj partoprenantoj voĉdonu mane, aŭ ĵetu moneron se vi estas nur duope. Kutime, kiam tia situacio okazas dum ludo, la koncertaĉo de krioj, kiu tuj sekvas, malebligas ian dubon!

En ĉiaj kazoj, la ludanto kiu perdas la rakonton prenu 1 plian **fabelkarton**, kaj lia maldekstra najbaro fariĝu la nova rakontanto.

Rimarko:

Tiuj ĉi reguloj celas eviti rakontojn absurdajn, malplaĉajn aŭ kun tedaj momentoj. Oni ne uzu ilin kiel ludtaktikon por malebligi ies gajnon, nek por turmenti la pli junajn, pli timemajn, aŭ personojn kun aŭd- aŭ parol-problemoj.

■ *Fino de la ludo*

Kiam ludanto ludas sian lastan **fabelkarton**, li devas konkludi la rakonton per sia **finkarto** post ne pli ol 2 aŭ 3 frazoj. Tiu fino estu kontentiga kaj malabsurda. Jen la fino de la rakonto, gajnas la ludanto!

Ekzemplo:

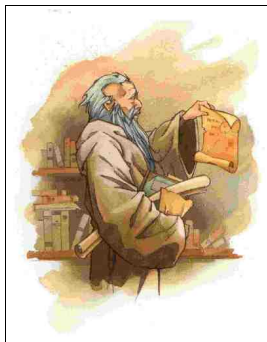
« ...la sorĉistino de la vilaĝo uzis unu el siaj sorĉoj, por transformi la giganton kiu ĉion detruis. Ŝi transformis lin al beleta papilio, kiu forflugis al la ĉielo... »

La rakontanto ludas sian lastan fabelkarton, « transformiĝo ». Tiam, li tuj daŭrigas la rakonton, por gajni la ludon montrante sian finkarton:

« ...tiam, la vilaĝo estis rekonstruita kaj la vivo refoje prosperis. »

Se la ceteraj partoprenantoj juĝas, ke la proponita fino ne taŭgas, la ludanto devas preni novan finkarton kaj 2

fabelkartojn. Lia maldekstra najbaro transprenu la rakonton, kaj la ludo plu daŭru...



Rimarko:

Ni konsilas, ke vi apliku ĉi tiun regulon ne tro strikte, kaj estu indulgema al komencantaj aŭ junaj ludantoj. Fino estu rifuzita nur se ĝi tute absurdas.

~ Ekzempla Ludo ~

Przemek, Marion, Pere kaj Nian komencas ludon. Ĉiu ludanto prenas po 1 **finkarto** kaj 7 **fabelkartoj**. La plej aĝa, Marion, unue parolas:

Marion: « *Iam estis **maljunulino** (ŝi ludas karton « Maljunulino »). Ŝi vivis en tre malriĉa lando kie regis malbona **reĝo** (ŝi ludas karton « Reĝo »), kiu subpremis sian popolon per akcizoj. Ĉiuj atendis la venon de iu, kiu senigis ilin de l' reĝo, sed neniu en la tuta reĝolando sufiĉe bravis por tion fari. La maljunulino tiam decidis, ke ŝi trovos heroon por helpi lin. Ŝi prepariĝis kaj foriris por longa **vojaĝo**... »*

Pere tiam ludas karton « Vojaĝo » kaj fariĝas la nova rakontanto. Marion prenas 1 fabelkarton kaj la ludo plu daŭras.

Pere: « *...post pluraj tagoj, ŝi alvenis **vilaĝon** (li ludas karton « Vilaĝo »), kaj tie serĉis heroon. Sed, diris la vilaĝanoj, la nura heroo, kiun ili konas, vivas en kastelo sidanta supre de la plej proksima monto. La maljunulino tiam ekmarŝis supren sur la deklivo de la monto, kaj post plurhora lacegiga marŝado, ŝi trafis la kastelon. Ŝi marteladis la ŝlositan grandegan **pordon** (li ludas karton « Pordo »)... »*

Nian tiam ludas Interrompon « Aĵo ». Ĉar la pordo estas el familio aĵoj, ĉi tiu interrompo tute validas. Pere prenas 1 fabelkarton, kaj Nian transprenas la rakonton.

Nian: « ...*ne havinte respondon, ŝi decidis rigardi tra la fenestro* (ŝi ludas karton « Fenestro ») *kaj ekvidis viron sidantan ĉe tablo...* »

Przemek provas interrompi per karto « Renkontiĝo », sed la ceteraj ludantoj decidas ke la personoj ankoraŭ ne renkontis unu la alian. Przemek tiam forĵetas sian karton « Renkontiĝo » kaj prenas 2 fabelkartojn. Nian plu rakontas.

Nian: « ...*ŝi do rigardis enen, kaj ekvidis viron sidantan ĉe sia tablo, tute senmoviĝan. Ŝi vokis lin de la fenestro, sed li ne respondis. Ŝi tiam decidis malfermi la fenestron kaj eniri por vidi ĉu ĉio estas en ordo. Kiam ŝi surpasis la sojlon de la fenestro, rano saltis el sub la tablo kaj, mirige al ŝi, ekparolis* (ŝi ludas karton « Parolpova Besto »). *La rano sciigis, ke ĝi estas la domservistino de la sidanta viro, ke ŝi estas transformita de sorĉistino, kiu samfoje paralizigis la viron. La maljunulino cerbumis kaj decidis... Mi ne scias kion ŝi decidis!* » diras Nian. « *Mi transdonas!* »

Nian forĵetas 1 fabelkarton, prenas novan, kaj la rakonton transprenas Przemek kiu sidas maldekstre de ŝi. Plu daŭras la ludo...

~ *Kromaj Ludeblecoj* ~

■ *Ludi kun infanoj*

Kiam vi ludas kun tre junaj infanoj, forprenu la interrompojn antaŭ ludi. Tiel pli facilos la lernado de la reguloj, kaj la anstataŭigoj de rakontanto tamen okazos, danke al ĉies hezitoj.

■ *Ludi kun diversnivelaj ludantoj*

En ĉi tiu versio, ĉiu ludanto prenu po 2 finkartoj kaj povu elekti el ambaŭ tiun, kiun li ludos. Tiu ĉi versio estas interesinda por unua ludo, aŭ por helpi al komencantoj kontraŭ pli spertaj ludantoj, kiuj prenu nur po 1 finkarto.

■ *Ludi plurfoje, unu ludon post alia*

La elekto de la unua rakontanto de la unua ludo restu sama. Tamen, dum la sekvaj ludoj, komencos rakonti tiu, kiu antaŭe finis la ludon kun plej multaj karto. Tio ebligas al ludantoj pli timemaj aŭ kies karto malpli agordiĝis kun la antaŭa rakonto, ke ili konduku la sekvan rakonton, almenaŭ komence.

■ *Ludi pli taktike*

Se vi estas rakontanto, kaj transdonas la rakonton, vi tiam rajtas forĵeti vian finkarton anstataŭ fabelkarton, kaj preni novan. Se vi tiel faras, vi ankaŭ prenu 2 pliajn fabelkartojn.

Informoj pri la ludo:

La originalan version eldonis *Atlas Game* en la angla kun la nomo « *Once upon a time* ». Ĉi tiu traduko estas farita el la franca eldono de *Play Factory* kun la nomo « *Il était une fois* ».

La ilustraĵojn faris Stéphane Poinot.