

# ワンス アポン ア タイム

リチャード・ランバード、アンドリュー・リルストーン、ジェイムズ・ウェリス

『昔々しわくちゃんお婆さんがすんでいました。お婆さんは愛していた賢者が数年前に去ってしまった後は、親しい者は誰もおらず蛙と共に一人で暮らしていました。ある日、小屋の扉を叩くものがおりました。扉を開けるとお婆さんの助けを必要としている弟の魔法使いがいました。彼は悪い魔女によって巨大な鳥に連れ去られた、はるか彼方の国の王子を見つけだすよう国王に遣わされたのでした。そして二人は旅立ちました…』

## はじめに

『ワンス・アポン・ア・タイム』はおとぎ話の重要な要素を示すカードを使って、プレイヤーがいっしょに話を創るゲームです。プレイヤーは語り手になって、自分のエンディングの方へプロットを導くようにカードに書かれた要素を使って話を創っていきます。他のプレイヤーは、新しい語り手になるためにカードを使って話を中断することを試みます。全てのカードをプレイして『Happy Ever After』カードでお話を終わらせたプレイヤーが勝利者です。

## 始め方

別々にカードを繰って配ります。各々のプレイヤーは、以下の枚数の『Once Upon A Time』カードと1枚の『Happy Ever After』カードとを持ちます：

- 2～3人：各10枚
- 4～5人：各8枚
- 6人：各7枚
- 7人以上：各6枚

プレイヤーは自分のカードを見てもいいですが他人のカードを見てはいけません。カードを交換する事はできません。

誰が最初の語り手になるか決めます。伝統的に最もあごひげの長い人から、みんな髭を剃っているなら最も年を取っている人から始めます。

## プレイの仕方

ゲームの目的は、楽しい話を創ることです。最初の語り手は、自分の『Once Upon A Time』カードによって暗示される話を語り始めなければなりません。語り手は自分のカードのどれかに言及するときはいつでも、『Once Upon A Time』カードを捨て札の山にそのカードを表向けて捨てる事ができます。自分のカードを早く捨てようと筋が通らない話をしてはいけません。全ての『Once Upon A Time』カードをプレイし、お話が自分の『Happy Ever After』カードで満足な終わり方をするようにしたプレイヤーが勝利者です。

『Once Upon A Time』カードには「お話しカード」と「割り込みカード」の2つのタイプがあります。

## お話しカード

お話しカードは5つの種類に分けられます。  
**人物**；お話しに出てくる人や生き物（例：王様）  
**品物**；お話しに出てくる重要な物（例：大釜）  
**場所**；キャラクターが訪れる場所（例：塔）  
**状況**；キャラクターと品物と場所の状態をあらわす（例：眠っている）  
**できごと**；お話しの中でキャラクターに起こること（例：言い争う）

2番目のカードは割り込みカードです。語り手が話している時、他のプレイヤーは、割り込みを試みててもかまいません。これはプレイをするプレイヤーを変えるために行なわれます。割り込むには「割り込みカード」と「その言葉が出たとき」の2つの方法があります。

## 割り込みカード

割り込みカードは「状況」等、5つの種類に分けられます。

語り手がカードをプレイするとき、他のプレイヤーは、その種類の「割り込みカード」を使って割り込みます。割り込みカードは、捨て札の一番上のカードと同じ種類でないといけません。

また割り込みカードは、お話しの要素も持っています。語り手は、お話しカードのようにそれを使うことができます。カードが割り込みに使われるならば、お話しの要素は無視してください。

### 割り込みカードの例

語り手：…魔女が大きく口笛を吹いて、扉を開くとそこには大きな洞穴がありました（洞穴カードをプレイする）。

この時に、洞穴カードが「場所」カードなので、場所の割り込みカードを持っている他のプレイヤー達は割り込むことができます。割り込みカードの言葉『教会』はお話しカードとして使われないので、ここでは無視されます。

## その言葉が出たとき

語り手がカードを出さずにお話しているとき、その言葉のかかれた(あるいは似かよった言葉の)カードを持っているプレイヤーはそのカードを出すことによって割り込むことができます。出されたカードがあまりあてはまらないと他のプレイヤーが思うなら割り込みは失敗します。割り込みをかけたプレイヤーは『Once Upon A Time』カードの山札から1枚引かなくてはなりません。そしてもとの語り手が話しを進めます。意見が別れた時は多数決で決めます。

誰かがお話しカードで割り込みをかけたとき、そのカードに割り込みカードを使うことはできません。もし2人以上が同時に割り込みをかけたときは最初にカードを出した人が割り込みます。

### 正しい割り込みの例

語り手：…王様は木こりの美しい娘と恋に落ちました(『二人は恋に落ちる』カードを出す)。二人は結婚し、やがて男の赤ちゃんが生まれました。

その言葉は語られなくても、『王子』か『子供』カードを持つプレイヤーは割り込むことができます。赤ちゃんは子供だし、王の息子はすなわち王子に違いありません。

### よくない割り込みの例

語り手：…お姫さまは森に入り、娘らしい手段を使って、ユニコーンを捕えました…。

『馬』カードを持つプレイヤーが、ここで割り込みませんでした。ユニコーンは馬ではありませんし、ユニコーンのカードは(まだ!)ありません。これは割り込めるほど似ていません。

### 他のよくない割り込みの例

語り手：…ドラゴンは降参し、持っていた遊牧民の宝を騎士に見せて…

プレイヤー：宝物! (『宝物』カードを出す)

ここまでは問題ありません。しかしこの割り込みに品物の割り込みカードを持つプレイヤーがそのカードを使って割り込むことはできません。

### 3つめのよくない割り込みの例

語り手：…王子は宮殿を去り旅立った…

プレイヤー：道を通して(カードを出す)。

これは語り手が次に何を言うか割り込むプレイヤーが当てようとしている悪い例です。プレイヤーは語り手がすでに言うか、意味したことだけに對して割り込んでもかまいません。

割り込みが成功したなら、その人は語り手になります。語り手になった人は自分の手を使ってその話を続けなければいけません。本筋から離れたり、すでに決まっていることをくつがえしたりしてはいけません。それまでの語り手は『Once Upon A Time』カードの山札から1枚引いて、再び語り手になるために割り込むチャンスを待つことになります。

## カードと文

プレイヤーがお話している時、それぞれのカードが出されるのは異なる文でなければなりません。このルールは、プレイヤーの話し合いによって無視してもかまいません。

## パス

語り手はいつでも『パス』を言うことによって自分のターンを終えることができます。語り手は新しいカードを引かなければなりません、カードを1枚捨てることができます。新しい語り手は左隣のプレイヤーになります。

## 中断

語り手が5秒以上話を中断させたら、その語り手のターンは終わり新しいカードを引かなければなりません。左隣のプレイヤーが新しい語り手になります。

## ばかげた語り

語り手の話が非論理的か、すでに起こったことに反対するか、意味をなさないならば、『ばかげている』と他のプレイヤーは言うことができます。他のプレイヤーの大半がそれに同意するなら、語り手は1枚引いて左隣の人が語り手になります。

## めでたしめでたし

手の中の全ての『Once Upon A Time』カードを出してしまっている語り手だけが、『Happy Ever After』カードを出すことができます。最初にこれができた人が勝ちます。論理的で満足のいく結末に話を導かなければなりません。もしそうでなければ語り手は両方の山札から新しいカードを引いて、左隣の人が新しい語り手になります。

## プレイの例

エミィ、ブライアン、クリフ、ジョン、ケイ、スパイクの6人のプレイヤーがいます。  
スパイクだけが髭を生やしているので最初の語り手になります。

スパイク：昔々あるところに何の変哲もないお婆さんが（『お婆さん』カードを出した）住んでいました。もう何年も前に愛していた賢者が（『賢者』の言葉のある割り込みカードを出した）去ってしまったのでお婆さんは不幸せでした。賢者は図書館で本を熟読するために安息日に出ていったのでした。お婆さんは他に身寄りがなく、蛙と（『蛙』カードを出した）共に寂しく暮らしていました。

ブライアン：かわいそう！

スパイク：ある日、突然家の扉が叩かれました。（ケイが『扉』カードで割り込んで語り手になり、スパイクは『Once Upon A Time』カードの山札から新しいカードを引いた）

ケイ：お婆さんはよぼよぼと扉まで行き、開きました。すると紫色の長衣で魔法使いとわかる背の高い男がそこにおりました（『魔法使い』カードを出した）。お婆さんは魔法使いに敬意をはらって「おはようございます、先生」と挨拶しました。すると「ジュデス姉さん」と男は呼びかけました（『兄弟、姉妹』カードを出した）。

（ジョンが『兄弟、姉妹』カードに対して人物の割り込みカードを出した。ケイは山札から新しいカードを引いた）

ジョン：お婆さんはお茶を入れました。魔法使いが姉のジュデスの所にやってきたのは、はるか彼方の国の王様に（『王様』カードを出した）頼まれた用事をはたすためでした。王の息子のアルバート王子が魔法で大きな鳥に（『鳥』カードを出した）変えられて…（エミィがジョンの『鳥』カードに対して人物の割り込みカードを出した。ジョンは山札から新しいカードを引いた）

エミィ：その鳥は屍肉を食べ、海を見下ろす崖の上にある（『崖』カードを出した）巨大な巣のまわりを円を描いて飛んでいるのでした。王子は誰かが呪いを（『呪い』カードを出した）解いてくれるまで、その姿でいなければなりませんでした。魔法使いとお婆さんは鳥ののろいを解く方法を見つけるために出発しました。二人はお婆さんの住んでいた村を後にしました。（ケイが『村』カードを出した。エミィは山札から新しいカードを引きます）

ケイ：そして二人は旅立ちました。来る日も来る日も不思議な土地を旅し、低い嫌な音をたて5キロ先からも見えるほどの巨大な黒曜石の塔にまで（『塔』カードを出した）やって来ました。

（みんなが低く嫌な音をうなります）

ケイ：魔法使いのジョナサンはにやりと笑い、そして彼の魔法のついで（『つえ』カードを出した）タワーの基部を3度軽くたたきました。すると小さな扉が現れました。「さあ、姉さん。これは賢者サイナンの塔だよ。」そこで二人が塔に入るとサイナンが眠っていました。（『眠ってい

る』カードを出した）彼は背が高く、大きな…

（エミィが状況の割り込みカードを出した。ケイは山札から新しいカードを引いた）

エミィ：鼻。そしてそれと同じく印象的な杖。「気を付けて」と弟は言いました。「彼は敏感で怒りっぽいので用心深く起こさなければいけない」

ジョナサンはベッドの横にたって賢者の名を呼びました。たちまち賢者は飛び上がり（『飛べる』カードを出した）剣を取りました。しかし友人のジョナサンの姿を見て安心しました。そして彼らはお茶を飲みながら相談しました。ジョナサンは王子を救い出すために鳥を捕まえようとしていたと話しました。

ここで行きづまちゃったわ。パスする。

（エミィはカードを1枚捨て、山札から新しいカードを引いた。左隣のクリフが語り手になります）

クリフ：「思うに」賢者サイナンは言いました。「灯りが必要な」彼は杖を一振りすると部屋の壁にいくつか窓が開いて（『窓』カードを出した）日光が差し込んできました。「うーむ」二人の賢者は一緒に考え込んでしまいました。「うーむ、マンドレーク、アロールート、カロマンシー、ペンドラム」

ブライアン：ローズレイ

スパイク：アーチチョーク

クリフ：ベISINGストーク。「きっと」サイナンはジョナサンに言いました。「この難題はすごく奮闘しなければならん」

エミィ：すごく奮闘…戦うよね（『戦う』カードで割り込みをかける）

スパイク：うーむ、そうは思わないな。みんなに聞こうか？

ブライアン：違う

ジョン：違うだろう

クリフ：『戦う』は、物理的な殴り合いだよ。（多数の人がエミィに反対なので割り込みは失敗となり『戦う』カードをもとに戻し1枚引きます。プレイヤーが違って彼女に賛成の人がたくさんいたなら割り込みは成功していたかも知れません）

クリフ：さて、「二人だけではいい考えが浮かばない。もっと助けが必要だ。王国で吟遊詩人（『吟遊詩人』カードを出した）や、人々の噂になっている全ての魔法使いと賢者を大集会に召集しよう。そして一緒に考えるんだ。それだけじゃなくて、コンテストを開いて（『競技会』カードを出した）アルバート王子をもとに戻す最も良い考えを出した者には王の長女と結婚できるというふうにすればいい…

## （十分ほど後）

エミィ：…そしてジョナサンは巨鳥の矢傷を全て癒しの技で治しました。

ブライアン：そうするにはとても賢くないとね。（『とても賢い』カードで割り込みをかける）

エミィ：違うわ。私は知恵じゃなく技って言ったのよ。

クリフ：知恵と技は大体同じだと思うな。

スパイク：賛成。

ジョン：うん。

(エミィはしぶしぶカードを引く)

ブライアン：けがを信じられないような知恵で癒しました。ちょうどその時、王様が岩を登って巣にやってきて…

エミィ：そんなのおかしいわ。

クリフ：うん。なぜこんな所に王様がいるんだい？

(ルールに従いブライアンはカードを引いて手番は終わり、語り手は左隣のケイになる)

ケイ：ジョナサンは見つけておいた魔法をかけました

(最後の『Once Upon A Time』カードの『魔法をかける』カードを出す)。

長い間、悪い魔女によって鳥に変えられていたアルバート王子の魔法は解けました。こうして『そしてそれは人の姿を取り戻したのです。』

(ケイが勝ちました)