

Once Upon A Time

公認和訳ルール

1st. Nov. '05

Ver. 1.02

イントロダクション

「Once Upon A Time」は妖精物語に欠かせない要素を抜き出したカードを元に、プレイヤー達が物語を織り成すゲームです。一人のプレイヤーがストーリーテラー（語り手）となり、自分のエンディングに向けて手札を元に物語を進めます。それ以外のプレイヤーは物語カードを使ってストーリーテラーの物語に割り込み、次のストーリーテラーになろうとします。このゲームの目的はプレイヤー同士で物語を楽しみ、よい物語を織り成すことです。自分の物語カードを使い切り、物語を自分の結末で終わらせたプレイヤーが勝者となります。

プレイの手順

最初のストーリーテラーが物語を語り始めます。物語カードにある要素を物語に出したら、その物語カードを表にして出します。ストーリーテラーが出した要素が他のプレイヤーの物語カードにあれば、そのプレイヤーが割り込んで物語を引き継ぐことができます（これ以外の方法で割り込むことができる特殊なカードもあります）。プレイヤーがすべての物語カードを出し終えた後で、「Happy Ever After（めでたしめでたし）」カードをプレイすればそのゲームの勝者となります。

カードの説明

このゲームでは2種類のカードを使用します。物語カードと呼ばれる「Once Upon A Time」カードと、結末カードと呼ばれる「Happy Ever After（めでたしめでたし）」カードです。各プレイヤーには1枚の結末カードと人数に応じた物語カードが配られます。

物語カード

物語カードは物語に登場する人々や場所、物を表し、5つのグループに分けられています。

1. キャラクター (Characters) = 女王や狼など、物語に登場する人々や生き物です。
2. アイテム (Items) = 剣や呪文など、物語を彩る重要な物品です。
3. 場所 (Places) = 王宮や森など、物語の舞台となる場所です。
4. 様相 (Aspects) = 「幸せな」や「変装した」など、キャラクターや場所、物品を形容する方法です。
5. イベント (Events) = 議論や出会いなど、物語で人々が遭遇する物事です。

物語カードには属するグループ名とそのアイコンが描かれています（原文4ページ目参照）。

割り込み (Interrupt) カードと呼ばれる特殊な物語カードもあります。

割り込みカードは普通の物語カードとして使うこともできますが、割り込みカードを使ってストーリーテラーの物語に割り込むという特殊な使い方もできます。詳しい方法は後述します。

結末カード

それぞれの結末カードには妖精物語に有り得る結末が書かれています。プレイヤーは結末カードを1枚だけ持ち、この結末に向かうよう物語を進めなければなりません。

ゲームの進め方

まずカードを配ります。プレイヤーに1枚ずつ結末カードを配り、以下の表の通りにプレイヤーの人数に応じて決められた数の物語カードを配ります。

プレイヤー	物語カード
2人	10枚
3人	8枚
4人	7枚
5人	6枚
6人以上	5枚

誰が最初のストーリーテラーになるかを決めます。最も年上のプレイヤーでも、最も若いプレイヤーでもいいですし、（少なくとも髭を生やしたゲームデザイナーの間では一般的ですが）最も髭の長いプレイヤーであっても構いません。あるいは物語カードをデッキからそれぞれ引き、「A」や「The」などの冠詞を除く単語の最初の1文字がアルファベット順で最も若いカードを引いたプレイヤーでも構いません。カードゲームの所有者が決定方法を選ぶのがよいでしょう。また、一連のゲーム中は決定方法を変えない方がよいでしょう。

最初に選ばれたストーリーテラーが物語を語り始めます。手札の物語カードに縛られずに好きなように語って構いません。手札の物語カードにある要素がストーリーテラーの物語に登場すれば、その物語カードをテーブルの上に表向きにプレイします。

それぞれの物語カードの要素は別々の文で語られなければいけません。そして物語において重要な要素でなければいけません。物語カードをプレイするためだけに、理由なく要素を出すべきではありません。

例

ストーリーテラー: 「あなたは邪悪な王を殺すことはできないでしょう」と彼女は語りました。「なぜなら彼は遙か遠くの山にある不壊の宮殿に住んでいるのです」

この時点でストーリーテラーは「Palace (宮殿)」の物語カードをプレイできます。なぜならその宮殿はこれから語られる物語上で重要な舞台になるからです。この場合、「King (王)」、「Mountain (山)」でも構いません。

ストーリーテラー: 「そして彼はその山を捜して旅立ちました。旅の途中で彼は多くの馬を飼い、女羊飼い」と継母と蛙、巨人や狼、喋るキリンなどの奇妙なものが多い村を通りました。そして彼は山にたどり着きました」

ストーリーテラーは「Horse (馬)」、「Shepherdess (女羊飼い)」、「Stepmother (継母)」、「Frog (蛙)」、「Giant (巨人)」、「Wolf

(狼)、「This Animal Can Talk(しゃべる動物)」などの物語カードをプレイできません。前述したとおり、これらは物語上重要な要素ではないからです。

ストーリーテラーは誰かが割り込みをしてくるまで物語を語り続けることができます。一人のストーリーテラーが誰にも割り込みをかけられずに自分の物語カードをすべてプレイして、結末カードで物語を終えることも不可能ではありません。

パス

ストーリーテラーはいつでも「パス」と宣言して、物語を中断しても構いません。この時、物語カードを1枚引き、手札から物語カードを1枚捨てます。左隣のプレイヤーが新たなストーリーテラーとなって物語を引き継ぎます。

割り込み

ストーリーテラーの物語に割り込むには主に2種類の方法があります。

1:ストーリーテラーが物語で出した要素が他のプレイヤーの物語カードにあれば、そのプレイヤーが割り込んで物語を引き継ぐことができます。

例

ストーリーテラー:「森の大きな樫の木の下で彼女は眠りに落ちました」

この時、「Forest(森)」の物語カードを持っている他のプレイヤーは、「Forest(森)」をプレイして物語を引き継ぐことができます。

割り込みをする時、ストーリーテラーは正確にその単語を使っている必要はありません。

例

ストーリーテラー:「そして王は木こりの娘と恋に落ち(「Two People Fall in Love(恋に落ちる二人)」をプレイして)、結婚しました。1年と1日後に彼女は男の赤ん坊を産みました」

この時、「Prince(王子)」か「Child(子供)」の物語カードを持っているプレイヤーは、割り込んでその物語カードをプレイすることができます。ストーリーテラーはこれらの単語を使っていますが、赤ん坊は子供ですし、王の息子は王子だからです。

プレイヤーはストーリーテラーがまだ話していないことについて心配する必要はありません。

ストーリーテラー:「彼は用心深く洞窟を進み、深く大きないびきを聞きました」

プレイヤーは「Monster(化け物)」の物語カードを持っていても、割り込めません。いびきの主は熊や魔法使いかもしれませんし、地底の川のせせらぎがいびきのように聞こえているのかもしれません。

割り込みが適切かどうか判断が難しい時は、このチャレンジに参加していないプレイヤーの挙手によって適切かどうか決めるべきです。

2:ストーリーテラーが物語カードをプレイした時、他のプレイヤーはその物語カードと同じグループの割り込みカードをプレイして物語に割り込むことができます。

例えば「Interrupt Any Object(物品で割り込み)」の割り込みカードは、ストーリーテラーが物品(Object)グループの物語カードをプレイした時に使えます。しかし、ストーリーテラーが物語で物品を出した時には使えません。割り込みカードはストーリーテラーが物語カードをプレイした時にだけ使えます。

ストーリーテラーが割り込みをされた時、物語カードをデッキから1枚引いてターンを終えます。そして、割り込みをしたプレイヤーが新しいストーリーテラーとなって物語を引き継ぎます。前のストーリーテラーが語っていた物語の流れに従い、矛盾しないように物語を進めなければなりません。

それ以外のストーリーテラーの交代方法

5秒以上ストーリーテラーが物語に詰まった時、ストーリーテラーのターンは終わります。ストーリーテラーはデッキから物語カードを1枚引き、左隣のプレイヤーが新しいストーリーテラーとなります。

ストーリーテラーの物語がいい加減になり始めたり、意味不明だったり、馬鹿げたことを起こし始めようとしたり、前の物語と矛盾するようになったら、そのストーリーテラーのターンは終わります。ストーリーテラーはデッキから物語カードを1枚引き、左隣のプレイヤーが新しいストーリーテラーとなります。もしもこのようなことになり始めたら、挙手で決めるのがよいでしょう。「それは馬鹿げてる!」と宣言して挙手を行うのがよく見受けられます。

(重要:上の2つのルールは楽しくて信じられる物語を作り出そうとするプレイヤーを後押しし、ゲームをスムーズに進めるためのルールです。これらのルールをゲームに勝ちそうになっているストーリーテラーを妨害するためや、若いプレイヤーや慣れていないプレイヤーへの嫌がらせのために使ってはいけません)

誰かが割り込もうとした時、その割り込みが正しくないと判断されたら、割り込もうとしたプレイヤーはその割り込みカードを捨ててデッキから物語カードを2枚引かなければいけません。

2人以上のプレイヤーが同時に割り込もうとした時は、早く割り込みカードを出して割り込みに成功したプレイヤーが新しいストーリーテラーになります。この場合、割り込みに失敗したプレイヤーにペナルティはありません。

結末

ストーリーテラーが物語カードをすべてプレイしたら、物語を終えるために結末カードをプレイすることができます。この結末が納得できて満足のいくものであれば、そのストーリーテラーが勝者となってゲームと物語を終えることができます。

ストーリーテラーは結末カードをプレイする前に、1つか2つの文を付け足して結末カードにつなげなければなりません。この時、物語に新しい要素を付け加えてはいけません。

他のプレイヤー達がストーリーテラーの物語の結末に納得も満足もできない時、ストーリーテラーは新しい結末カードと

デッキから1枚の物語カードを引き、左隣のプレイヤーが新しいストーリーテラーとなります。

(若いプレイヤーや慣れないプレイヤーとゲームしている時は、結末が全くでたらめでない限りこのルールをあまり厳しく使っ
てはいけません)

ゲームの例

トム、クリフ、スパイク、ジェシカ、アミィ、ジェームズが遊びます。必要なカードをそれぞれに配り、クリフが最初のストーリーテラーに決まりました。

クリフ「昔々、あるところに老女が居ました。
(「Old Woman(老女)」をプレイ)

彼女は悲しみに暮れていました。なぜなら邪悪な王の支配するとても貧しい国に住んでいたからです。
(「King(王)」をプレイ)

王は国民に過酷な税をかけていました。すべての人々は誰かが王を追い払って欲しいと思っていましたが、誰もそれだけの勇気を持っていませんでした。老女は自分が英雄を見つけようと思い立ち、長い旅に出ました」

スパイクが「Journey(旅)」をプレイして、新しいストーリーテラーとなります。クリフはデッキの一番上から物語カードを1枚引き、ゲームを続けます。

スパイク「彼女は何日も旅をし、ある村へたどり着きました。
(「Village(村)」をプレイ)

彼女はその村で英雄を訪ね回りましたが、彼らは近くの山の頂に一人いるのを知っているだけでした。
(「Mountain(山)」をプレイ)

老女は苦勞しながら山を登り、城にたどり着きました。そして彼女は扉を叩きました。
(「Door(扉)」をプレイ)

ここでジェシカが「Any Item(品物何でも)」の割り込みカードをプレイします。Door(扉)は品物ですので、この割り込みは成功します。スパイクはデッキの一番上から物語カードを1枚引き、ジェシカが物語を引き継ぎます。

ジェシカ「ノックをしても何も応答がありませんでしたので、老女は手近の窓から中を覗き込みました。
(「Window(窓)」をプレイ)

彼女は男がテーブルに付いているのを見ました」

トムはここで「People Meet(人々の出会い)」をプレイしましたが、まだ実際に会ったわけではないと考えた残りのプレイヤーによって却下されました。トムはその物語カードを捨て、デッキの一番上から物語カードを2枚引き、ジェシカが物語を続けます。

ジェシカ「私が語っていたとおり、彼女は窓を覗き、テーブルに付いている男を見たところでした。彼女は窓越しに呼びかけましたが、その男は返事をしませんでした。彼女は窓を押し開け、彼が大丈夫かどうか部屋の中に入って確かめようと思いました。彼女が窓枠から飛び降りようとしたその時、テーブルの下から一匹の蛙が跳ね出てきました。驚いたことにその蛙は彼女に話しかけてきたのです。

(「This Animal Can Talk(しゃべる動物)」をプレイ)

そして自分はこの男の召使いで、魔女がこの男を動けなくさせた呪文によって蛙に変えられてしまった、と話したのです。老女はしばらくの間考え込み…。この続きを考えられないからパスします」

ジェシカの左隣に座っていたトムが新しいストーリーテラーとなります。ジェシカは手札の物語カードから1枚を捨て、デッキの一番上から物語カードを1枚引きます。

ルールのバリエーション

マルチエンド(複数の結末)

このバリエーションでは、各プレイヤーは2枚の結末カードを引き、どちらかを選んで最後の結末を付けることができます。これはこのゲームを習い始めた初心者にはよいルールです。また、熟練者の間に初心者が混ざってゲームをする時には、バランスを取るために初心者にだけ適用するのがよいでしょう。

結末の変更

ストーリーテラーが途中で詰まって左隣のプレイヤーにパスした時、そのストーリーテラーは自分の結末カードを捨てて新しい結末カードを引いても構いません。ただし、普通は1枚引くだけでよい物語カードを2枚引かなくてはなりません。結末カードと物語カード1枚を同時に捨てることはできません。

異なった開始方法

最初のゲームは普通に始めますが、2回目からは最も物語カードを残したプレイヤーが最初のストーリーテラーとなります。これは引込み思案なプレイヤーや、手持ちの結末カードの内容を既に物語で語られてしまったプレイヤーに、次回のゲームで物語を進めるチャンスを与えるものです。

結末カード一覧

And for all I know they may be dancing still.
「そして私の知る限り、彼らは今でも踊り続けているのです」
And he listened to his mother's advice from then on.
「それ以来彼は母親の忠告を聞くようになりました」
And he was reunited with his family.
「そして彼は家族と一緒にになりました」
And in the course of time they became king and queen.
「そして時と共に彼らは王と女王になりました」
And never as long as she lived could it be removed.
「そして彼女が生きている間、それは離れることはありませんでした」
And she was reunited with her family.
「そして彼女は家族と一緒にになりました」
And so the prophecy had been fulfilled.
「そして予言は本当となったのです」
And the flames rose higher and the evil place was destroyed.
「そして炎が高く立ち上がり、邪悪な居所は破壊されました」
And the king was delighted with such an unusual gift.
「そして王は特別な贈り物(才能)をととても喜びました」
And the kingdom rejoiced at the end of the tyrant's reign.
「そして王国は暴君の支配が終わったことを喜びました」

And the parents were reunited with their long-lost child.
「そして両親は長く行方不明だった子供と一緒にになりました」
And there they sit to this very day.
「そしてそこに彼らは今日に至るまで座っているのです」
And they were blind for the rest of their days for their wickedness and falsehood.
「そして彼らはそのよこしまさと嘘のために死ぬまで目が見えなくなりました」
And to this day no one knows where she ran to.
「彼女がどこに行ったのか誰も知りません」
And when they died they passed it on to their children.
「そして彼らが死んだ時、彼らの子供達にそれは託されました」
As dawn broke they could see it was perfect.
「そして夜明けと共に彼らはそれが完璧だったことを知ったのです」
But it had vanished as mysteriously as it had appeared.
「しかしそれは現れた時と同じように不思議な消え方をしたのです」
But no matter how hard they searched they were never able to find it again.
「しかし彼らがどんなに一生懸命に捜しても、それは二度と見つかりませんでした」
But she still visited them from time to time.
「しかし彼女は折にふれ彼らを訪れました」
He picked up his weapon and went on his way.
「彼は自分の武器を手を去って行きました」
He saw the error of his ways and repented.
「彼は自分の過ちに気づき、後悔しました」
Her sorrow came to an end and her joy began.
「彼女の悲しみは終わりを告げ、喜びが始まりました」
His dedication had broken the spell.
「彼の献身が呪文を破ったのです」
It fit perfectly.
「それは完璧でした」
She always wore it to help remind her.
「彼女は忘れないようにいつもそれを身に付けていました」
She never let it out of her sight again.
「彼女は二度とそれから目を離すことがありませんでした」
So everything was restored to its former glory.
「すべてはかつての栄光と同じく元通りになりました」
So he forgave her and they were married.
「そして彼は彼女を許し、彼らは結婚しました」
So he realized how loyal his brother had been.
「そして彼は彼の兄弟がどれだけ忠実であったのか気づいたのです」
So he told her he was the Prince and they lived happily ever after.
「そして彼は彼女に自分が王子であったことを告げ、彼らは幸せに暮らしました」
So it was transformed back into human form.
「そしてそれは人間の姿に立ち戻ったのです」
So she revealed her true identity and they were married.
「そして彼女は本当の身分を明かし、彼らは結婚しました」
So the evil-doers were thrown down a well.
「そして悪者は井戸に投げ入れられました」
So the king agreed to spare his life.
「そして王は彼の命を救うことに同意しました」
So the king relented and the two were married.
「そして王は彼らを許し、二人は結婚しました」

So the queen gave them the prize as she had promised.
「そして女王は彼らに約束したとおりの褒美を与えました」
So the riddle was finally answered.
「そして謎かけは最後に解かれたのです」
So the rightful ruler was placed once more on the throne.
「そして再び正しい支配者が王座に座ったのです」
So the spell was broken and they were free.
「そして呪文は破れ、彼らは自由の身となりました」
So the village was restored to prosperity.
「そして村は元通りになって栄えました」
So they changed places and everything was back to normal.
「そして彼らは住処を変え、すべては元通りになりました」
So they escaped their captors and fled home,
「そして彼らはさらい手から逃れ、我が家に逃げ戻りました」
So they promised never to fight again.
「そして彼らは二度と戦わないことを約束しました」
So they returned it to its original owner.
「そして彼らはそれを元の持ち主の元に戻しました」
The curse was lifted as had been foretold.
「呪いは予言どおりに解かれました」
The king fulfilled his side of the bargain and everyone was happy.
「王は約束を守り、皆が幸せになりました」
They ate it at the feast and it was delicious.
「彼らはそれを食事に出し、とてもおいしく食べました」
They looked after it until she was old enough.
「彼らは彼女が年老いるまでその世話をしました」
They thanked the hero who had saved them all.
「彼ら全員を救った英雄に彼らは感謝しました」
True love had broken the enchantment.
「真実の愛が魔法をうち破ったのです」
Which is how the kingdom got its name.
「それが王国の名前の由来なのです」
Which proves that a pure heart will always triumph in the end.
「最後には純真さが勝つということを証明したのです」
Which proves that one should always be more careful of one's companions.
「仲間にもっと気を遣わなければいけないことを証明したのです」
With the rival dead they could get married at last.
「ライバルが死ぬと共に彼らは最後には結婚しました」
“You have freed me from my enchantment and tomorrow we will be married.”
「あなたは私を魔法から解放してくれました。明日、私と結婚してください」

Copyright 1995, 2003 Trident, Inc. Once Upon A Time is a trademark of John Nephew, used under license. All rights reserved.

Translated by Atsushi Moriike and supervised by Kazushi Nagayama with permission from Atlas Games.