



# FABULA RASA

OPOWIEDZ SWOJĄ HISTORIĘ

**MORSKIE OPOWIEŚCI!**



**Autor gry: Nicko Böhnke**

**Zabawa dla 2–5 gawędziarzy w wieku od 8 lat.**

*I znowu nad wybrzeżem zapada zmierzch. Żarzące się czerwienią słońce powoli tonie w błyszczącym morzu. Jednak to wcale nie piękny widok oczarowuje gości małej portowej tawerny – lecz wy, snujący żeglarską opowieść przy zacnym, gorącym grogu. Rozchodzą się pogłoski o pewnym niezwykłym wydarzeniu. Jeden z żeglarzy zaczyna coś opowiadać, ale ktoś inny od razu uznaje, że wie lepiej, i przedstawia własną wersję zdarzeń. I tak w kółko... A jak to się wszystko skończy?*

*Nadchodzi twoja kolej. Zacznij swoją opowieść od słów: „Ahoj, żeglarze! Nie uwierzcie...”.*

## ELEMENTY GRY

- 55 kart z obrazkami
- 1 kostka 
- 1 klepsydra 



**Uwaga:** Jeżeli już grałeś w „Fabula Rasa”, znasz podstawowe reguły zabawy. Przeczytaj tylko wstęp z poprzedniej strony, aby wejść w nastrój rozgrywki.

## CEL GRY

Gracze kolejno opowiadają bezustannie zmieniającą się historię. Przy zapamiętywaniu biegu wypadków opierają się na ustnych wypowiedziach pozostałych uczestników zabawy. Jeżeli uda ci się przedstawić na nowo całą historię, nie popełniając przy tym błędów (łącznie z najnowszymi zmianami) – w nagrodę dostajesz kartę. Zwycięża ten, kto pierwszy zbierze ustaloną wcześniej liczbę kart.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Potasuj karty i połóż obok w zakrytym stosie. Wybierzcie jednego gracza, który na początku zabawy wcieli się w rolę **pierwszego narratora**.

**Pierwszy narrator** ciągnie sześć kart i układa je na ręce w dowolnej kolejności, chowając przed pozostałymi graczami. Potem jedna po drugiej wyklada karty i opowiada historię. Musi w niej zawrzeć pojęcia pasujące do obrazków ze wszystkich swoich sześciu kart, pilnując kolejności ich wykładania. Może używać przenośni.

Każda historia zaczyna się od słów „Ahoj, żeglarze...”. Narrator przedstawia historię i za każdym razem, kiedy używa pojęcia związanego z trzymaną kartą, odkrywa tę kartę.

1



2



3



4



5



6



**Przykład:** „Tydzień temu byłem na **bocianim gnieździe** (1) i zobaczyłem **szczura** (2), który siedział sobie na pokładzie i rzewnie **plakał** (3). Jakiś **potwór** (4) z głębin złapał jego **opiekuna** (5) i wciągnął pod wodę. Po biedaku została tylko srebrna **łyżeczka** (6)...”.

### Reguły opowiadania historii

Odkryte karty tworzą **stos narracji**.

Kładzie się je dokładnie jedna na drugiej, tak aby widać było tylko obrazek z właśnie odkrytej karty.

Historię snuje się w spokojnym tempie, żeby wszyscy słuchający mieli wystarczająco dużo czasu, aby przyrzeć się obrazkom z kolejnych kart.

Aktualny narrator, czyli gracz, który właśnie odkrywa karty, **może używać w stosunku do każdej z tych kart dowolnych pojęć, pod warunkiem że wyraźnie wiążą się one z obrazkiem na karcie.**

### PRZEBIEG GRY

Teraz narratorem zostaje gracz z lewej strony **pierwszego narratora**. Bierze stos narracji i odwraca do góry nogami. Wszystkie obrazki stają się teraz zakryte (karta użyta do rozpoczęcia opowieści znajduje się na wierzchu stosu).

#### Nagroda

Najpierw ustala się **nagrodę** za opowiedzenie historii. Aktualny narrator rzuca kostką, a potem zabiera **jedną kartę ze stosu narracji**. Jeżeli wyrzucił „1”, zabiera pierwszą kartę z wierzchu stosu. Jeżeli wyrzucił „2”, zabiera drugą kartę z wierzchu stosu – i tak dalej. Zabraną kartę kładzie **odkrytą** na środku stołu jako nagrodę. Dzięki temu wszyscy gracze widzą, który obrazek z karty przestaje stanowić części historii. W trakcie rozgrywki nagrodą może być jedna lub więcej kart.

#### Reguły ponownego opowiadania historii

Teraz narrator musi przedstawić swoją wersję całej historii. Opisuje bieg wypadków, używając w prawidłowej kolejności pojęć związanych z kartami ze stosu narracji. Po użyciu pojęcia związanego z kolejną zakrytą kartą ze stosu narracji musi odkryć tę kartę. Odkryte karty tworzą nowy stos narracji.

Narrator **nie może użyć w swojej historii już usuniętej karty**. Usunięcie karty nieodwołalnie **zmienia** historię. Gracz może dowolnie używać w stosunku do każdej z kart zupełnie nowych pojęć, pod warunkiem

że wyraźnie wiążą się z obrazkiem na karcie. Zależnie od swoich wyborów nowy narrator może więc przedstawić historię bardzo podobną – lub zupełnie różną.

Odkryte karty służą do sprawdzenia, czy gracz zapamiętał prawidłową kolejność kart. Dlatego bardzo ważne, aby gracz odkrywał każdą z kart dopiero **po użyciu** w swojej historii odpowiedniego pojęcia – ale jeszcze **przed użyciem** pojęcia odnoszącego się do następnej karty.

**Przykład:** Nowym narratorem zostaje Arek. Wyrzuca na kostce „3” i ze stosu zakrytych kart zabiera trzecią kartę z wierzchu. Na stole (jako nagrodę) kładzie odkrytą kartę z obrazkiem cebuli. Potem zaczyna swoją historię: „Ahoj, żeglarze! Nie uwierzycie, co mi się przytrafiło w trakcie ostatniego rejsu. Właśnie wypatrywałem nieprzyjacielskich **okrętów** (1), kiedy nasz kuk, ten podły **szczur** (2), zdradziecko **złapał** (3) mnie od tyłu. Ledwie mogłem oddychać, ale na szczęście wtedy przyleciała **papuga** (4) kapitana. Złapała łotra dziobem za ucho i rozciągnęła je jak **łyżeczkę** (5)...”.

### Zakończenie historii

Jeżeli narrator opowie nową historię, **nie popełniając żadnych błędów**, otrzymuje w **nagrodę** wszystkie karty ze środka stołu (w powyższym przykładzie jedną kartę, z obrazkiem cebuli). Kładzie kartę (lub karty) nagrody odkryte przed sobą, tak aby każda z nich była widoczna w trakcie następnej kolejki gry. Dzięki temu widać, które karty nie należą już do historii.

Potem gracz dobiera **dwie nowe karty** i używa ich do kontynuowania historii. Układa je w dowolnej kolejności i snuje dalej opowieść, wprowadzając do niej pojęcia związane z obiema nowymi kartami. Za każdym razem, kiedy gracz użyje pojęcia związanego z jakąś kartą, kładzie ją odkrytą na wierzchu stosu narracji.

1



2



3



4



5



**Przykład:** (ciąg dalszy historii)

„... Kuk wrzasnął i mnie puścił. Szybko sięgnąłem po **kordelas** (6), a potem kazałem kucharzowi wracać pod pokład i zająć się szykowaniem **strawy** (7)”.

6



7



Potem zaczyna się kolejka następnego gracza po lewej. Bierze stos narracji, odwraca go do góry nogami i rzutem kostką określa, co będzie **nagrodą**.

### **Błąd w opowieści**

Jeżeli narrator popełni błąd w trakcie opowiadania nowej historii, nie może jej **ukończyć**. Taki narrator nie dostaje **nagrody** i **nie może też dodać do opowieści żadnych nowych kart**.

Wszystkie odkryte już karty z nowego stosu narracji w niezmienionej kolejności odkłada się na stary stos narracji. Narrator przekazuje zakryty stos narracji kolejnemu graczowi.

*Za błąd uważa się sytuację, w której gracz...*

*...nie pamięta, co jest na następnej karcie,*

*...używa w stosunku do tej karty niewłaściwego pojęcia,*

*...używa pojęcia związanego z kartą, która została usunięta ze stosu narracji  
albo*

*...za wcześnie albo za późno odkryje kartę związaną z wybranym pojęciem.*

Kartę, w związku z którą gracz popełnił błąd, usuwa się z historii i kładzie odkrytą pośrodku stołu. **Ta karta powiększa stos nagród**. Jednak w takiej sytuacji następny gracz **nie rzuca już kostką, aby ustalić kartę nagrody**.

## Pomoc w opowieści (wersja opcjonalna)

Jeżeli narrator nie może sobie przypomnieć następnej karty, **może poprosić innych graczy o pomoc** i uniknąć błędu. Pomocy może udzielić każdy z graczy. Jeżeli narrator poprosi kogoś z graczy o pomoc, to kontynuują i kończą historię razem. Dokładny sposób, w jaki obaj gracze tego dokonają, zależy tylko od nich. (Na przykład narrator może kontynuować swoją opowieść, a drugi gracz tylko przypominać mu obrazki z kolejnych kart).

Gracz podczas swojej kolejki może uzyskać pomoc tylko **od jednego innego gracza**.

Jeżeli dwóch graczy wspólnie opowie historię do końca i nie popełni żadnych błędów, narrator otrzymuje kartę (karty) nagrody ze środka stołu, a potem tak jak zwykle dobiera dwie nowe karty, aby kontynuować historię. Gracz, który mu pomógł, dostaje jako **nagrodę** pierwszą kartę ze stosu narracji, o pomoc przy którym go poproszono.

**Przykład:** *Arek zostaje narratorem. Nie może sobie przypomnieć karty z kordelasami. Prosi Sylwię o pomoc. Pamięta za to kartę z puszką. Dzięki pomocy Sylwii prawidłowo przedstawia całą opowieść, może więc w tej kolejce wziąć kartę ze środka stołu i odkrytą położyć przed sobą. Sylwia jako nagrodę dostaje kartę z kordelasami i też ją kładzie odkrytą przed sobą. Następnie Arek ciągnie ze stosu dwie nowe karty i kontynuuje historię, aż wreszcie oddaje głos – oraz stos narracji – graczowi po swojej lewej.*

Jeżeli dwóch graczy wspólnie popełni błąd, to gra toczy się dalej tak, jak gdyby popełnił go jedynie narrator.

## Klepsydra

Gdy narrator zbyt długo się waha albo zbyt długo namyśla w trakcie opowiadania historii, pozostali gracze mogą w każdej chwili obrócić klepsydrę. Wtedy narrator musi albo bezbłędnie odkryć następną kartę, albo poprosić innego gracza o pomoc.

Jeżeli narrator kontynuuje historię i odkrywa następną kartę albo szuka pomocy, klepsydra przestaje być istotna – przynajmniej na jakiś czas. Można ją jednak ponownie odwrócić dopiero po całkowitym przesypaniu się piasku.

Jeżeli narrator nie kontynuuje historii albo nie szuka pomocy innego gracza, a piasek przesypane się do końca, uznaje się, że popełnił błąd, i następną (nieodkrytą) kartę jest traktowana jako błędna, którą po odkryciu dodaje się do kart nagrody na środku stołu.



**Przykład:** Arek opowiada historię, jednak zaczyna się wahać. Sylwia nie chce tak długo czekać, odwraca klepsydrę i proponuje swoją pomoc. Jednak Arek nie chce jej pomocy; stara się przypomnieć sobie następną kartę. Nie udaje mu się przed przesypaniem się piasku w klepsydrze. Jego kolejka się kończy. Karta, której nie potrafił sobie przypomnieć, zostaje odkryta i dołożona do kart nagrody, które już leżą pośrodku stołu. Sylwia, która jako następna (po Arku) opowiada historię, ma teraz okazję, żeby pozyskać dwie karty za jednym zamachem, pod warunkiem że opowie wszystko, nie popełniając żadnego błędu. Nie rzuca się teraz kostką, żeby ustalić nagrodę, bo kartą nagrody będzie ta, w stosunku do której popełniono błąd. Sylwia więc po prostu bierze stos narracji, odwraca do góry nogami i zaczyna opowiadać własną historię.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zbierze odpowiednią liczbę kart nagrody. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

W grze dla dwóch osób zwycięża gracz, który zbierze **7 kart**.

W grze dla trzech osób zwycięża gracz, który zbierze **6 kart**.

W grze dla czterech osób zwycięża gracz, który zbierze **5 kart**.

W grze dla pięciu osób, zwycięża gracz, który zbierze **5 kart**.



**EGMONT.pl**



© 2022 HUCH!  
www.hutter-trade.com

STORY HOUSE EGMONT Sp. z o.o., ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa,  
WydawnictwoEgmont.pl, © 2022 Story House Egmont Sp. z o.o.  
Autor: Nicko Böhnke; Ilustracje: fiore-gmbh.de;  
Projekt: fiore-gmbh.de, HUCH!;  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak;  
Przekład: Maciej Nowak-Kreyer;  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;  
DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy  
o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Grę polecają

