NÁVOD KE HŘE BYL JEDNOU JEDEN (ONCE THERE WAS)

Všichni hráči musí kočičce pomoci dostat se na její vysněný hrad, kde prší sýr, kde v řekách teče mlíčko, kde je bezpočet klubíček vlny na hraní, a kde neustále svítící slunce znamená, že jedinou povinností je ležet a sladce spát. Na zámku je ráj pro kočky, ale dovnitř se dostane jen několik vyvolených – těch nejšikovnějších, nejchytřejších a nejvtipnějších. Pouze ony mohou vytvořit neobvyklý příběh o zvířatech, rostlinách, věcech a barvách, o kterých do té doby ani neslyšely, ani je neviděly. Důležité je se v slovech neztratit a vytvořit zajímavý příběh.

Zábavná hra pro celou rodinu.
Hra rozvíjí představivost a kreativitu, rozšiřuje slovní zásobu, kultivuje paměť a pozorovací schopnosti.

Hra je určena pro 2 – 5 hráčů od 7 let.

Obsah hry
figurka kočky, kostka, 80 karet s obrázky, hrací plocha

Příprava hry
Hráči si sednou okolo stolu, hrací plocha je umístěna doprostřed stolu tak, aby na ni každý dobře dosáhl. Zamíchané karty vložte do menšího otvoru v hrací ploše. Větší otvor je pro odehrané karty. Figurku kočky postavte na startovní pozici (obrázek pergamenu – listiny). Začíná hráč, který naposledy viděl kočku. Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček.

Hra
Hráč hází kostkou. Pokud padne číslo 1 – 3, figurka kočky se posune o právě tolik počet polí.
Pokud skončí na prázdném poli: hráč vezme z balíčku jednu kartu, ukáže ji ostatním hráčům a začíná vytvářet příběh s použitím slova vyobrazeném na obrázku.
Např: na obrázku je sluníčko: „ Sluníčko zapadá a...“ nebo „Když vyšlo slunce...“ nebo „Když slunce strašně pálilo...“
všichni hráči pozorně poslouchají, protože budou příběh opakovat, když na ně přijde řada. Pokud hráč v příběhu neudělá chybu, odehranou kartu si nechává u sebe.
Pokud hráč v příběhu udělá chybu, odloží kartu do úložiště odehraných karet.
Pokud skončí na poli se zelenou šipkou: hráč si vezme kartu z balíčku, ukáže ji všem, ale nevypráví příběh – příběh vypráví následující hráč.
Pokud skončí na poli s červenou šipkou: hráč vezme jednu z karet, kterou už má, ukáže ji všem a odloží ji do úložiště odehraných karet. Karta vypadává z příběhu!
Pokud skončí na poli se dvěma šipkami: výměna – hráč odloží jednu z karet, kterou má a vezme si z balíčku novou. Všichni hráči si musí pamatovat, kde došlo ke změně. Následující hráč pak nahradí část příběhu vážící se ke ztracené kartě novou částí příběhu podle nového obrázku.
Pokud skončí na poli s kočkou:stopka. Hráč si nebere žádnou kartu a na řadě je další hráč.

Co se považuje za chybu:
- část příběhu vypadne
- části příběhu jsou reprodukovány ve špatném pořadí
- v příběhu zůstane část, která už byla vyměněna za jinou.

Není třeba vyprávět příběh slovo od slova stejně. Důležité je neměnit smysl příběhu.

Hra končí, když kočička dojde do zámku. Vyhrává hráč, který nashromáždil nejvyšší počet karet.