

옛날 옛적에 2판 Once Upon A Time

2~명 / Atlas Games

내용물

- 옛날 옛적에 (이야기) 카드 112장
- 그 뒤로 오래오래 행복하게 살았습니다 (결말) 카드 56장
- 규칙서

이야기 카드	보통	끼어들기	백지
등장인물	20	5 (노랑)	2
물건	12	3 (초록)	1
장소	16	4 (주황)	2
묘사	20	5 (파랑)	1
사건	16	4 (보라)	1
결말 카드	55		1

옛날 옛적에는 동화에 나오는 소재를 나타내는 카드를 써서 이야기를 만드는 놀이이다. 한 명이 이야기꾼이 되어 자기 카드에 나온 소재로 이야기를 만들고, 자기가 바라는 결말로 이야기를 이끌어간다. 다른 사람들은 자기 카드를 써서 그 사람의 이야기 중간에 끼어들고 새로운 이야기꾼이 되려고 한다. 이 놀이의 목표는 이야기를 만들면서 서

로 즐기고 재미있는 이야기를 지어내는 데 있다. 손에 든 이야기 카드를 모두 쓰고 자기 결말에 맞게 이야기를 맺는 사람이 이긴다.

준비하기

시작하는 사람이 이야기를 시작한다. 자기 카드 중 하나에 있는 소재를 집어넣어 이야기를 하면서 그 카드를 앞면이 보이도록 탁자 위에 내려놓는다. 만약 이야기 속에서 다른 사람이 갖고 있는 카드에 있는 소재를 언급하게 되면, 그 카드를 갖고 있는 사람이 끼어들어 이야기를 건네받을 수 있다. (다른 때에 이야기꾼에게 끼어들 수 있는 특수 카드도 있다.) 자기 이야기 카드를 모두 쓰고 나면 비로소 '그 뒤로 오래오래 행복하게 살았습니다' 카드를 쓸 수 있고 그러면 이긴다.

카드

카드에는 두 종류가 있다. '옛날 옛적에' 카드 ('이야기 카드'라고도 함)와 '그 뒤로 오래오래 행복하게 살았습니다' 카드 ('결말 카드'라고도 함)가 있다. 결말 카드는 1장씩 받고 이야기 카드는 여러 장 받는다.

이야기 카드

이야기 카드에는 이야기에 나오는 인물, 장소, 물건이 그려져 있다. 이 카드는 다시 다섯 종류로 나뉜다.

등장인물 (가면) - 이야기에 나오는 사람이나 생물. 예를 들어 여왕이나 늑대



물건 (초록, 호리병) - 이야기에 나오는 중요한 물건. 예를 들어 칼이나 주문



장소 (굴색, 성) - 이야기에서 등장인물이 찾아가는 장소. 예를 들어 궁전이나 숲



묘사 (해) - 이야기에서 등장인물, 장소, 물건을 묘사하는 방법. 예를 들어 행복하다거나 변장했다는 등의 표현



사건 (보라, 마법 지팡이) - 이야기에서 등장인물에게 일어나는 일. 예를 들어, '논쟁'이나 '만나다'



카드에는 다섯 종류 가운데 그게 어디에 속해 있는지 이름과 그림으로 분명히 나타내고 있다 (등장인물에 속하는 카드인 경우, 카드 아래에 영어로 '등장인물 (Character)'이 쓰여 있고, 작게 가면 그림이 그려져 있다).

특수 카드도 있는데 '끼어들기 카드 (Interrupt)'라고 부른다.

끼어들기 카드는 일반 이야기 카드처럼 쓸 수 있다. 이 카드에도 각자 이야기 소재가 들어 있고 다섯 가지 종류 중 하나에 들어간다. 이 카드는 특별한 방법으로, 다시 말해

이야기꾼이 카드를 내면서 이야기를 할 때 끼어들기 위해 쓰일 수도 있다. 이걸 뒤에서 설명한다.

결말 카드

결말 카드에는 동화에 나올법한 결말이 적혀 있다. 결말 카드는 1장씩 받는데, 각자 자기 카드에 적힌 결말에 이르도록 이야기를 지어내야 한다.

진행 방법

카드를 섞어 나눠준다. 결말 카드는 1장씩 받고 이야기 카드는 사람 수에 따라 다음과 같이 나눠준다.

- 2명 : 10장씩
- 3명 : 8장씩
- 4명 : 7장씩
- 5명 : 6장씩
- 6명 이상 : 5장씩

누가 이야기를 시작할지 정한다. 가장 나이가 많거나 어리거나 아니면 가장 공주님처럼 생겼거나 왕자님처럼 생긴 사람부터 시작한다. 가위 바위 보를 하든가.

이제 그 사람부터 이야기를 시작한다. 하고 싶은 대로 이야기를 만들어 가면 된다. 손에 들고 있는 카드에 구애받을 필요는 없다. 자기 카드 중 하나에 나와 있는 무엇인가를 이야기 속에서 말할 때마다 그 카드를

앞면이 보이도록 탁자 가운데에 낸다.

카드에 있는 소재는 각각 개별 문장에서 언급해야 하고 그 이야기에서 중요한 점이어야 한다. 그저 카드를 쓰기 위해 중요하지도 않는데 그걸 말하고 카드를 버려서는 안 된다.

예시 1) "너는 결코 그 못된 남왕을 죽일 수 없을 거"이라고 여자가 말했습니다. "왜냐면 그 남왕은 아주 멀리 떨어져 있는 산 꼭대기에 있는 절대 부서지지 않는 성에 살고 있으니까."

이 때 성은 지금 하고 있는 이야기에서 중요한 부분이므로 성 카드 (아니면 남왕 카드나 산 카드)를 낼 수 있다.

예시 2) "그래서 남자는 그 산을 찾아 떠났습니다. 가는 길에 말, 양치기 소녀, 새엄마 그리고 개구리가 있는 마을을 많이 보았고 또 거인, 늑대 그리고 말하는 기린 같이 이상한 것들도 보았습니다. 마침내 남자는 그 산에 도착했습니다."

이 이야기를 하는 사람은 말, 양치기 소녀, 새엄마, 개구리, 거인, 늑대, '이 동물은 말할 수 있다' 등의 카드를 낼 수 없다. 이것들이 이야기에 나오긴 하지만, 이야기에서 중요한 게 아니기 때문이다.

이야기꾼은 누군가 끼어들 때까지 이야기를 계속할 수 있다. (아주 어렵긴 하지만) 다른 사람들이 끼어들기 전에 이야기꾼 한 사람이 자기 카드를 다 써버리고 이야기를 마쳐 이길 수도 있다.

통과하기

더 이상 이야기를 이끌어갈 수 없으면 아무 때나 '통과'라고 말하고 자기 차례를 끝낼 수 있다. 통과한 사람은 이야기 카드 더미에서 카드를 1장 가져와야 한다. 그리고 자기 손에서 카드를 1장 버려도 된다. 이제 왼쪽 사람이 이야기를 이어간다.

끼어들기

이야기꾼이 하는 이야기에 끼어드는 데는 두 가지 길이 있다.

1) 이야기꾼이 이야기를 하면서 뭔가를 말했는데, 그게 다른 사람 카드에 있는 것이라면, 그 카드를 가진 사람은 이야기에 끼어들 수 있다.

예시 3) "그래서 여자는 숲에 있는 커다란 떡갈나무 밑에서 잠이 들었습니다."

여기서 숲 카드를 가진 사람은 그걸 내면서 이야기에 끼어들어 자기가 이야기를 이어갈 수 있다.

다른 사람이 끼어드는 걸 피하기 위해 카드에 적힌 정확한 단어를 쓰지 않으려고 해도 소용없다.

예시 4) "그래서 남왕은 나무꾼의 딸과 사랑에 빠졌고 (그러면서 '동이 사랑에 빠지다' 카드를 낸다) 둘은 결혼했습니다. 1년하고 하루가 지나서 그녀는 남

자아기를 낳았습니다.”

여기서 '양자'나 '아이 (Child)' 카드를 가진 사람은 그걸 내고 이야기에 끼어들 수 있다. 비록 이야기꾼이 '양자'라든가 '아이'라는 단어를 쓰진 않았지만, 아기 (Baby)는 아이 (Child)라 할 수 있고 남량의 아들은 양자이기 때문이다.

아직 이야기꾼이 말하지 않은 걸 미리 예측할 수는 없다.

예시 5) "발끝으로 살금살금 동굴로 들어갔더니 크고 낮게 코고는 소리가 들렸습니다.”

여기서 괴물 카드를 내서 끼어들 수는 없다. 왜냐하면 코고는 소리가 꿈이나 마법사가 내는 것일 수도 있고 아니면 지하수가 흐르는 게 코고는 소리처럼 들렸을 수도 있기 때문이다.

끼어들기가 적당한지 아닌지 판단하기 힘들다면, 이야기꾼과 끼어든 사람을 뺀 나머지 사람들끼리 거수로 결정해야 한다.

2) 이야기꾼이 카드를 냈는데, 누군가 그 카드와 같은 종류의 끼어들기 카드를 갖고 있다면 끼어들 수 있다.

예를 들어, 이야기꾼이 이야기 카드 중 물건에 속하는 카드를 낸다면 '끼어들기: 아무 물건 (Interrupt: Any Object)' 카드를 낼 수 있다. (**주의** : 이 때 이야기꾼이 이야기에서 그 물건을 말했을 때는 끼어들 수 없다. 끼

어들기 카드는 이야기꾼이 카드를 낸 뒤에만 쓸 수 있다.)

누군가 끼어들고 나면 그 이야기꾼 차례는 끝나고 이야기 카드 더미에서 카드를 1장 가져가야 한다. 끼어든 사람이 이제 이야기를 받아 거기서부터 이어가야 한다. 새 이야기꾼은 지난 이야기꾼이 하던 이야기를 그럴듯하고 일관되게 이어가야 한다.

이야기꾼을 바꾸는 다른 방법

이야기꾼이 5초 이상 이야기를 멈춘다면 그 사람 차례는 끝나고 이야기 카드 더미에서 카드를 1장 가져가고, 그 왼쪽 사람이 새 이야기꾼이 된다.

이야기꾼이 말하는 게 두서가 없고 이치에 닿지 않고 진짜 말도 안 되는 얘기를 하거나 앞서 나온 얘기와 모순되는 얘기를 한다면, 그 사람 차례는 끝나고 역시 카드를 1장 가져가고 이제 다음 사람 차례가 된다.

이런 식으로 이야기꾼 차례를 끝내야 하는지 판단하기 힘들다면 거수로 정한다. 사실 이런 때는 모두들 "말도 안 돼!"하고 큰소리로 외치기 마련이다.

*** 주의** : 이 두 가지 규칙은 재미있고 믿을만한 이야기를 만들고 빨리 진행되도록 하기 위해 만든 것이다. 곧 이길 것 같은 사람을 막기 위해서, 아니면 어리거나 말을 조리 있게 잘하지 못하는 사람을 괴롭히기 위해서 이 규칙을 쓸 수는 없다.

누군가 끼어들기를 시도했는데 그게 정당하지 않다고 판결 났다면, 그 사람은 끼어들기에 실패한 카드를 버리고 이야기 카드 더미에서 카드를 2장 가져온다.

만약 동시에 두 명이 끼어들기를 시도했다면, 카드를 먼저 낸 사람이 새 이야기꾼이 된다. 하지만 끼어들지 못한 사람에게 벌칙을 주지는 않는다.

끝내기

자기가 가진 이야기 카드를 다 쓰고 나면 결말 카드를 써서 이야기를 끝낼 수 있다. 결말이 말이 되고 모두들 받아들일만한 것이면 이야기는 거기서 끝나고 그 결말 카드를 낸 사람이 이긴다.

마지막으로 낸 이야기 카드와 자기 결말 카드 사이를 잇기 위해 한두 문장을 넣을 수는 있지만, 결말 카드를 내기 전에 이야기에 새 소재를 집어넣을 수 없다.

만약 다른 사람들이 끝마무리가 말도 안 되고 납득할 수 없다고 한다면, 그 사람은 결말 카드 더미에서 1장 그리고 이야기 카드 더미에서 1장 카드를 가져와야 한다. 그리고 다음 사람 차례가 된다.

(특히 어리거나 이 놀이에 익숙하지 않은 사람들에게는 이 규칙을 너무 심하게 적용하지 않기 바란다. 결말이 진짜 말도 안 되는 때에만 적용하는 게 좋다.)

변형 규칙

결말 선택

시작할 때 결말 카드를 2장 받는데. 둘 중 아무거나 하나를 골라 이야기를 끝낼 수 있다. 처음 해 볼 때 좀 더 쉽게 하기 위해, 아니면 잘 하는 사람과 그렇지 못한 사람들 사이에 균형을 맞추기 위해 이 변형 규칙을 쓰면 좋다. 잘 못하거나 익숙하지 않은 사람들에게 결말 카드를 2장씩 준다.

결말 바꾸기

이야기를 하다가 통과할 때, 자기 결말 카드를 버리고 새 결말 카드 1장을 뽑아올 수 있다. 대신 이야기 카드 더미에서 이야기 카드를 2장 가져와야 한다. 하지만 결말 카드와 이야기 카드를 동시에 둘 다 버릴 수는 없다.

다른 식으로 시작하기

처음에는 평소 하던 대로 시작한다. 그리고 그 다음부터는 지난번에 끝났을 때 손에 카드를 가장 많이 들고 있던 사람부터 시작한다. 이렇게 하면 잘 못하는 사람에게도 이야기를 시작해 조절해가도록 기회를 줄 수 있다.

이야기 만들기의 한 예

마루치 : "옛날 옛날에 여자 늙은이 한 명이 살고 있었습니다."

(‘여자 늙은이 (Old Woman)’ 카드를 낸다)

"여자 늙은이는 매우 슬펐습니다. 못된 남왕이 다스리는 가난한 나라에 살고 있었거든요."

(‘남왕’ 카드를 낸다)

"남왕은 사람들에게 세금을 엄청 많이 물렸습니다. 모두들 누군가 와서 그 남왕을 몰아내 주길 바랐지만, 그 양국에는 것처럼 용기 있는 사람이 없었습니다. 여자 늙은이는 직접 나가서 도라준 영웅을 찾기로 결심하고, 긴 여행을 떠났습니다."

(김박사가 ‘여행 (Journey)’ 카드를 낸다. 이제 김박사가 새 이야기꾼이 된다. 마루치는 이야기 카드 더미에서 카드를 1장 가져온다.)

김박사 : "여자 늙은이는 며칠을 여행한 끝에 어느 마을에 도착했습니다."

(‘마을 (Village)’ 카드를 낸다)

"여자 늙은이는 혹시 이 마을에 영웅이 없냐고 물어보았지만 사람들은 우리가 알고 있는 유일한 영웅은 근처에 있는 산 꼭대기에 살고 있다고 말했습니다."

(‘산’ 카드를 낸다)

"여자 늙은이는 몇 시간 동안 힘들게 그 산을 올라가서 성에 도착했습니다. 여자 늙은이는 문을 두드렸습니다."

(‘문’ 카드를 낸다)

(그때 아라치가 ‘아무 물건 (Any Item)’ 끼어들기 카드를 낸다. 문은 물건이기 때문에 이 끼어들기는 정당하다. 김박사는 이야기 카드를 1장 가져가고 아라치가 이야기를 이어받는다.)

아라치 : "문을 두드렸지만 아무도 대답하지 않아서 여자 늙은이는 가까이 있는 창문으로 안을 들여다보았습니다."

(‘창문’ 카드를 낸다)

"여자 늙은이는 탁자에 앉아 있는 남자를 보았습니다."

(파란해골이 ‘사람들이 만나다 (People Meet)’ 카드로 끼어들기를 하려고 했지만, 아직 둘이 실제로 만난 게 아니라는 다른 사람들의 지적이 있어서, 파란해골은 자기가 낸 카드를 도로 가져오고 또 이야기 카드 더미에서 카드를 1장 가져온다. 아라치는 이야기를 계속한다.)

아라치 : "아까 말한 대로, 여자 늙은이는 안을 들여다보았고 탁자 위에 마치 정지한 것처럼 앉아 있는 남자를 보았습니다. 여자 늙은이는 창문을 통해 불러보았지만 그 남자는 대답하지 않았습니다. 그래서 여자 늙은이는 그 남자가 무사한지 살펴보기 위해 창문을 밀어 열고는 안으로 넘어 들어갔습니다. 창문턱에서 뛰어내렸을 때, 탁자 밑에서 갑자기 개구리 한 마리가 뛰어올랐습니다. 놀랍게도 개구리가 여자 늙은이에게 말을 했습니다."

(‘이 동물은 말할 수 있다’ 카드를 낸다)

"그리고 자기는 탁자 위에 앉아 있는 남자의 하인인데 마녀가 주문을 걸어 자기를 개구리로 만들고 주인은 돌처럼 얼려 버렸다고 말했습니다. 여자 늙은이는 잠시 생각하더니…… 음, 여자 늙은이가 그 뒤로 어떻게 하기로 했는지 모르겠다. 통과할래."

(이제 아라치 왼쪽에 앉아 있던 파란해골에게 차례가 돌아간다. 아라치는 손에 들고 있던 카드들 중에서 하나를 버리고 이야기 카드 더미에서 새 카드를 1장 가져온다.)

Design: Richard Lambert, Andrew Rilstone, & James Wallis