

# ESTAS PESSOAS NA SALA DE JANTAR

*um dinner larp agridoce sobre paladares e despedidas*

## *Francis está de partida.*

*E ele nos convidou para um jantar de despedida. Nós somos as pessoas mais próximas a ele, parentes, amigos, Cônjuge e não nos conhecemos muito bem. Francis vai atrasar cerca de uma hora pra chegar, mas não sabemos disto ainda. Assim, vamos usar este tempo para nos conhecer melhor, nos aproximarmos e descobrir porque Francis é tão caro para nós. Também não sabemos ainda para onde vai, o porquê ou por quanto tempo. Talvez descubramos isto juntos, durante o jantar.*

*Talvez descubramos mais do que isso.*

## RECEITA

Estas pessoas na sala de jantar é uma espécie de *dinner larp freeform*, familiar (*close to home*) para 3 ou 4 pessoas com aproximadamente uma hora de duração. Ele irá demandar algum preparo prévio, mas nada muito complicado. Você e seus amigos irão se reunir na casa de alguém, preparar um jantar de verdade e jogar este jogo, interpretando personagens familiares. Cada jogador um terá algumas responsabilidades individuais. À medida que forem jogando, tanto os seus personagens, quanto a figura de Francis irá se moldando naturalmente. Após o fim do jogo, aproveitarão a situação para terem um agradável jantar entre amigos e conversarem sobre a experiência que acabaram de ter.

### *Alguns dias antes do jogo*

Você que está lendo estas regras provavelmente será o responsável por organizar a experiência. Você deverá **realizar o convite formal**, com alguns dias de antecedência. Para isso, **imprima** as fichas que acompanham este manual, **lacre-as** e entregue a cada participante, ressaltando que ele **só deverá abrir o lacre quando o jantar for servido**. Não se preocupe, o que eles precisam saber e fazer antes do jogo estará do lado externo do convite. Decida arbitrariamente onde será o jantar (e consequentemente quem é o Anfitrião), quem trará as bebidas (o Amigo), quem fará o jantar (o Parente) e quem definirá o clima do evento, trazendo a música ao preparar uma playlist (o Cônjuge). É interessante que ninguém saiba muito bem quais são os outros personagens, e o que eles vão levar.

Lembre-se de que haverá um jantar real, então providencie talheres, copos, pratos, guardanapos e o que o Parente achar necessário para a preparação de seu(s) prato(s).

### *Uma hora antes do jogo*

Quando todos estiverem reunidos, comecem a preparar o jantar, e aproveite este tempo para explicar como o jogo vai funcionar. Auxilie-os a preparar os Segredos, as Lembranças e agrupe os Souvenirs em algum lugar da mesa. Tire as dúvidas que surgirem.

### *Na hora do jogo.*

O jogo começa quando o jantar é servido pelo Parente. Peça a todos para que digam qual sua relação com Francis, **Quem é Você** e qual o **Seu Papel**. Diga que o **Você Quer** deve ainda ser mantido em sigilo por enquanto. O Cônjuge inicia a playlist (*aproveitem para ficarem em silencio, e refletirem sobre seus personagens*), o Amigo serve as bebidas. O Anfitrião checa se todo mundo está confortável.

**Comecem a interagir entre si como personagens, quando a primeira música acabar.** Brinquem com as mecânicas do jogo. Quando a primeira música repetir, é um sinal de que o jogo está acabando. Estejam preparados para interromper a interação, com o fim da música.

*Francis bate na porta, ele finalmente chegou.*

### ***Depois do Jogo***

Após mais ou menos uma hora de jogo - quando a primeira música se repetir – Francis finalmente chega, batendo à porta, sinalizando o fim do jogo. Disparem-se dos personagens ao aproveitem para desfrutar a situação arranjada fora dos personagens, para comerem, beberem e conversar sobre a experiência. Troquem entre si, as lembranças trazidas para Francis.

*É uma singela forma de tornar este encontro memorável para todos.*

## **INGREDIENTES**

### **O Acordo Positivo**

Sempre que alguém introduzir alguma informação, um fato, ou lhe perguntar algo, faz parte da etiqueta deste jogo, você assumir esta informação, não negando-a, ou respondendo “sim, e...” elaborando em cima da criação do outro. É polido não desfazer da verdade criado pelo outro participante.

### **Os Gatilhos**

Os Gatilhos são pequenas mecânicas que servem para dinamizar as relações entre os personagens, aprofundando o conhecimento sobre eles, sobre Francis e sua partida. Elas utilizam como alegoria, gestos e comportamentos comuns de qualquer jantar entre próximos, e disparam alguma informação relevante sobre a situação. Eles podem ser disparados por você, disparados por alguém lhe dando oportunidades, ou disparados pelo acaso.

**Os gatilhos são:**

- **Tocar** alguém
- **Passar Algo** a alguém
- Sua **Música** tocando
- **Fazer um Brinde.**

**Eles disparam tais informações:**

- O que **Você Quer** neste jantar
- sua **Lembrança**
- o **Destino** de Francis
- o **Segredo** que guarda sobre ele.

### **Fatos**

- **Ninguém sabe o que está para acontecer com Francis:** Pode estar com uma doença terminal, saindo de férias, fugindo de alguma confusão barra pesada, indo para guerra, para o internato, para o sanatório, para a prisão, ou pode estar mentindo.

- **O gênero de nenhum dos personagens está definido:** Até mesmo Francis, que tem um nome unisex. Isso serve para garantir que tanto o sexo dos personagens se encaixe com o dos participantes (ou não), como para explorar questões de gênero durante a sessão.
- **Curiosamente ninguém se conhece direito:** Francis pode até ter comentado sobre um personagem para outro, contado uma história, mostrado fotografias, mas os convidados nunca se encontraram pessoalmente.

### *Notas de design:*

O jantar talvez seja um dos momentos mais ítimos que um grupo de pessoas podem partilhar socialmente em suas vidas. Este jogo é uma tentativa de exaltar este aspecto inerente dos jogos que tanto gostamos - o encontro, os amigos, a preparação para a sessão – tornando estes aspectos, a própria essência do jogo. Pense como mais uma forma de metalinguagem, se quiser.

Analizando superficialmente algumas mecânicas, podemos observar: que quando você se expõe e se abre, (**Fazer um Brinde**) se torna também mais transparente, e as pessoas podem exergar coisas sobre você que talvez não queira partilhar. Ao usarmos o guardanapo, ou ouvirmos uma música, é um momento que não estamos falando. Por instantes voltamos ao nosso interior e fragmentos de pensamentos e lembranças se formam (**Lembrança**). A forma como toca as pessoas, é também uma forma de linguagem, de se comunicar (**Toque**). Ou quando dizemos algo extremamente mundano e automático como “me passe o sal” e estamos querendo dizer outras coisas na verdade (**Passar Algo**).

## MENU de personagens

## O Amigo

Você é o melhor amigo de Francis e já viveram juntos as mais loucas experiências.

**Seu Papel no Jantar** é trazer ou preparar as bebidas preferidas de Francis, deixando os outros convidados à vontade e conquistando elogios sobre seu bom gosto para bebidas.

**Você quer apoiar** Francis com sua decisão de partir. Pense o porquê disto e memorize.

## Segredo

Escreva em seu **Porta-copos** um **Segredo** que só você sabe sobre **algo que Francis realmente precisa** em sua partida:

- Caso você **Faça um brinde (Monólogo)**, os convidados sentados ao seu lado poderão ler discretamente seu **Segredo**;
- Caso alguém do seu lado **Faça um Brinde**, você poderá discretamente ler o **Segredo** dele.

## Lembrança

Escreva em um **Guardanapo** a **Lembrança** da experiência **que mais se arrepende** ao lado de Francis, e pela qual deseja o seu perdão:

- Quando **sua música tocar**, você poderá **dividir esta sua Lembrança** com os outros convidados.
- Se você **Fizer um Brinde (Monólogo)**, após terminá-lo, poderá pegar qualquer um dos Guardanapos sobre a mesa, e ler a **Lembrança** de alguém.

## Sugestões para o Amigo

Cerveja – Vinho – Destilados – Sucos – Drinks Exóticos – Chá

O que você deverá fazer:

### Antes do jogo

- Escolher um presente simbólico para Francis levar consigo em sua partida como **Souvenir** (*Você pode fazer, comprar algo barato, ou mesmo levar algo seu, o importante é que não se esqueça de levar consigo no dia do jogo*).
- Enviar ao Cônjuge a sugestão de uma música para ele inserir na playlist
- Lembre-se de confirmar sua presença e levar consigo o seu Convite no dia do jogo.

### 1 hora antes do jogo

- Coloque sobre a mesa, no lugar determinado pelo Anfitrião, o **Souvenir** que trouxe para Francis;
- Escreva em um **Guardanapo** qual **Lembrança** mais significativa você tem de Francis;
- Escreva em seu **Porta-copos** qual o **Segredo** você tem sobre Francis;
- **Pense e memorize** qual você acredita ser o real **Destino** de Francis.

### Durante o jogo

- Se **tocar sua música**, você poderá **contar a sua Lembrança de Francis**;
- Se alguém **lhe tocar**, você poderá perguntar a ele como personagem - o **“Você quer”** da ficha dele e o porquê você quer isso, e ele lhe responderá com sinceridade;
- Se alguém **pedir para lhe passar algo** (*o sal, manteiga, talher...*), pergunte-lhe discretamente qual ele acredita ser, o real **Destino** de Francis;
- Se você decidir fazer um **Monólogo**, introduza-o fazendo **um Brinde a alguma coisa que você ache importante sobre esta reunião**, abrindo sua alma. **Enquanto a música que estiver tocando não acabar**, você poderá falar sobre o que quiser, e **ninguém poderá lhe interromper**. Enquanto isso, os convidados ao seu lado poderão espiar o seu **Segredo**. Ao final do **Monólogo**, você poderá pegar **qualquer Guardanapo** da mesa (*afinal você falou demais e precisa secar a boca*).
- Quando **achar sincero**, **Elogie o Papel** de alguém no jantar.

## O Cônjuge

Você é o parceiro romântico de Francis.

**Seu Papel no Jantar** será estabelecer o clima do jantar trazendo uma playlist de uma hora de duração com as músicas que Francis mais gosta, agradando os ouvidos dos outros convidados (*inclusive incluindo suas sugestões de músicas enviadas previamente*) e conquistando elogios sobre o relacionamento de vocês (*Você deverá iniciar e finalizar a playlist com a música mais importante da trilha sonora romântica de vocês. Isso servirá para demarcar o início e o fim do jogo*).

Você quer mudar a cabeça de Francis e **impedir que ele parta**. Pense o porquê disto e memorize.

## Segredo

Escreva em seu **Porta-copos** um **Segredo** que só você sabe sobre **algo realmente valioso** que Francis está levando consigo em sua partida:

- Caso você **Faça um brinde (Monólogo)**, os convidados sentados ao seu lado poderão ler discretamente seu **Segredo**;
- Caso alguém do seu lado **Faça um Brinde**, você poderá discretamente ler o **Segredo** dele.

## Lembrança

Escreva em um **Guardanapo** a **Lembrança da experiência mais triste** que já teve ao lado de Francis:

- Quando **sua música tocar**, você poderá **dividir esta sua Lembrança** com os outros convidados.
- Se você **Fizer um Brinde (Monólogo)**, após terminá-lo, poderá pegar qualquer um dos Guardanapos sobre a mesa, e ler a **Lembrança** de alguém.

## Sugestões para o Cônjuge

LP's – K7 – CD's - Aplicativos de Música

## O Parente

**Você é** o parente mais próximo de Francis (*pode ser um dos pais, algum irmão, um dos tios, cunhado o pai dotivo, etc.*).

**Seu Papel no Jantar** será preparar a refeição preferida de Francis, agradando o paladar dos outros convidados e **conquistando elogios** de seus dotes culinários.

**Você quer** de volta **algo muito valioso** que uma vez deixou com Francis. Pense o que é isto e memorize.

## Segredo

Escreva em seu **Porta-copos** um **Segredo** que só você sabe sobre **porquê é uma péssima ideia Francis prosseguir** em sua partida nesse momento:

- Caso você **Faça um brinde (Monólogo)**, os convidados sentados ao seu lado poderão ler discretamente seu **Segredo**;
- Caso alguém do seu lado **Faça um Brinde**, você poderá discretamente ler o **Segredo** dele.

## Lembrança

Escreva em um **Guardanapo** a **Lembrança mais antiga que tem de Francis**:

- Quando **sua música tocar**, você poderá **dividir esta sua Lembrança** com os outros convidados.
- Se você **Fizer um Brinde (Monólogo)**, após terminá-lo, poderá pegar qualquer um dos Guardanapos sobre a mesa, e ler a **Lembrança** de alguém.

## Sugestões para o Parente

Jantar Chique – Petiscos – Pizza - Lanche – Churrasco

## O Anfitrião

**Você é** um curinga. Ninguém sabe ao certo qual o seu relacionamento com Francis, somente que ele pediu à você para ceder seu lar para realizar o jantar. Além disso, assumimos que será você quem irá apresentar este jogo e auxiliará os demais convidados.

**Seu Papel no Jantar** será recepcionar os outros convidados, fazendo-os se sentir em casa e **conquistar elogios** por sua polidez. Além disso, você poderá oferecer sobremesas e a promessa de que despedidas podem também trazer boas mudanças.

**Você quer** entregar a Francis algo que será de suma importância em sua partida. Pense o que é isto e memorize.

## Segredo

Escreva em seu **Porta-copos** um **Segredo** que só você sabe sobre **sobre a vida amorosa de Francis**:

- Caso você **Faça um brinde (Monólogo)**, os convidados sentados ao seu lado poderão ler discretamente seu **Segredo**;
- Caso alguém do seu lado **Faça um Brinde**, você poderá discretamente ler o **Segredo** dele.

## Lembrança

Escreva em um **Guardanapo** a **Lembrança da encrenca mais perigosa** em que Francis se meteu:

- Quando **sua música tocar**, você poderá **dividir esta sua Lembrança** com os outros convidados.
- Se você **Fizer um Brinde (Monólogo)**, após terminá-lo, poderá pegar qualquer um dos Guardanapos sobre a mesa, e ler a **Lembrança** de alguém.