

I GIOCHI LIVE DI ATUTTOTONDO

Il Gioco di Ruolo Live consiste nell'interpretare dei personaggi che, **interagendo** fra loro, devono riuscire a perseguire determinati obiettivi. Viene condotto da un master che all'inizio spiega le regole, assegna

A ciascun partecipante viene consegnata una *scheda segreta* che contiene il background del personaggio e gli **obiettivi** che dovrà cercare di raggiungere. Il tutto si basa sull'improvvisazione e sulla voglia personale di giocare. È possibile, ma non obbligatorio, anche utilizzare costumi adeguati.

Conduce il gioco un *moderatore* (master) il quale assegna le parti, spiega le (poche) regole, consegna eventuali oggetti, controlla i tempi, risponde alle domande tecniche e decide sulle conseguenze delle azioni fatte dai personaggi.

Le parti (i personaggi) possono essere assegnate anche in precedenza, oppure decise al momento; esistono personaggi più o meno impegnativi,

Possono essere previsti anche attori professionisti, per rendere il gioco più dinamico e coinvolgente.

E' preferibile un ambiente di gioco che preveda sia uno spazio centrale molto capiente, dove possano aver luogo eventi che riguardano tutti i partecipanti, sia molti piccoli spazi diversi per permettere incontri intimi fra pochi personaggi

Abbiamo 3 scenari diversi, per un minimo di 12 fino ad massimo di 104 giocatori.

Si può giocare lo scenario durante il pomeriggio, oppure contestualmente ad una cena, oppure dopo cena (es: simulando una "festa a sorpresa"). La durata del gioco è variabile, solitamente si svolge entro le 3 ore.

Ogni Live viene adattato alla Location e all'occasione; è possibile **personalizzarlo** in base all'Azienda che ci coinvolge.

NB: Il gioco è interamente basato sulle **relazioni** che i partecipanti decideranno di instaurare fra di loro.

E' possibile anche fare un incontro post-gioco per condividere l'esperienza appena vissuta.

UNA FESTA A SORPRESA

Una festa dove tutto può succedere...

Da un minimo di 20 giocatori, di cui almeno 5 di sesso femminile, ad un massimo di 50, di cui almeno 10 di sesso femminile; 2 obiettivi per personaggio; non servono costumi, occorre un servizio bar con alcolici e musica.

Durata del gioco variabile a secondo del numero dei partecipanti, da un minimo di 2 ore ad un massimo di 3, oltre alla presentazione e la conclusione (calcolare circa altri 60 minuti)

Versione estesa: se ci fossero oltre 50 partecipanti, gli altri possono giocare "sé stessi" che si relazionano con i personaggi. In questo caso i partecipanti possono arrivare fino ad 80-100

Si può fare sia durante una cena che durante un pomeriggio o dopocena.

KONG

1841, un naufragio costringe il naturalista inglese Sir Arthur Medney a sbarcare su un'isola sperduta, abitata da esseri primitivi che inneggiano ad un certo Kong ...

12 giocatori, rigidamente 5 di sesso femminile e 7 di sesso maschile, 4 obiettivi per personaggio; gli 11 selvaggi dovranno avere la faccia dipinta di scuro, si consigliano indumenti adeguati.

Durata del gioco 2 ore, oltre a 20 minuti per la presentazione e a 10 minuti per la conclusione.

AL PALAZZO

Il Re Giorgio di Svezia festeggia i vent'anni di regno ed organizza una festa sperando di annunciare il fidanzamento della figlia ...

La versione base è per 16 giocatori di cui almeno 6 di sesso femminile, 4 obiettivi per personaggio, occorre un servizio bar con alcolici (è possibile farlo durante un aperitivo) e si consigliano indumenti adeguati.

Versione estesa è possibile giocare fino a 30 giocatori.

Durata del gioco 2 ore, oltre alla presentazione e alla conclusione.