

obiad rodzinny w czterech smakach

- LARP MENU -



KILKA SŁÓW OD SZEFA KUCHNI:

Pamiętasz te wszystkie obiady rodzinne, podczas których po kilku głębszych najstarsi członkowie rodziny kłócili się o to, kto na kogo głosował, a ty zagryzałeś gniew pierogami, żeby tylko nie wypalić, co naprawdę o tym wszystkim myślisz? Pamiętasz te wszystkie niewygodne pytania o to, kiedy wreszcie weźmiesz ślub? Własne zapewnienia, że na studiach wszystko w porządku, bo bałeś się przyznać, że rzuciłeś je już dawno temu? Udawanie, że dostałeś awans, żeby matka nie dowiedziała się, że znowu jesteś bezrobotny?

Przeżyj to jeszcze raz - tym razem w kontrolowanych warunkach! Sprawdź, jak wyglądałby rodzinny obiad, gdyby na pewnym jego etapie wszyscy odważyli się wykrzyknąć prawdę.

Obiad rodzinny w czterech smakach to larp eksperymentalny dla ośmiu graczy (trzech kobiet i pięciu mężczyzn), podzielony na pięć aktów: starter, smak kwaśny, smak gorzki, smak ostry oraz deser.

Na dwie godziny gracze wcielą się w członków jednej rodziny, która spotyka się na niedzielnym obiedzie. Tym razem jednak nie wszystko może pójść tak, jak oczekiwano...

- LARP MENU -

SZEF KUCHNI POLECA:

Danie dnia: improwizacja

Mimo iż każdy gracz otrzyma przed grą kartę postaci, o niektórych sprawach będzie mógł dowiedzieć się jedynie z rozmowy z innymi postaciami. Wynika to pokrótce z tego, że do niektórych sytuacji nie przywiązujemy wagi - coś, co dla kogoś innego było niezwykle istotnym wydarzeniem w życiu rodziny, dla nas może być tylko mglistym wspomnieniem. Dlatego też gracze będą działali według zasady: "Tak i...". Oznacza to mniej więcej tyle, że jeśli jeden z graczy wypomni drugiemu, że ten pięć lat temu zapomniał o odebraniu dziecka ze szkoły, to znaczy, że faktycznie miało to miejsce. Dlaczego jednak do tego doszło i kto faktycznie był temu winien (jeśli ktokolwiek), pozostaje już w gestii graczy.

OFERTA SPECJALNA:

Larp podzielony jest na pięć aktów. Z każdym kolejnym aktem, poczynając od aktu drugiego, gracze będą otrzymywać dodatkowe informacje - o tym, co będzie się działo w nadchodzącym akcie lub jakie emocje nimi targają w związku z czymś, co właśnie sobie uświadomili. Wszystko po to, by atmosfera stopniowo się zagęszczała - aż do finału w akcie czwartym.

INFORMACJE DLA ALERGIKÓW:

- Gra tylko dla uczestników pełnoletnich.
- No pain, czyli dozwolony kontakt niesprawiający dyskomfortu.
- Gra porusza tematy uznawane za trudne.
- W grze obecny jest wulgarny język.
- Może zawierać śladowe ilości orzeszków arachidowych.

°°° STARTER °°°

Podczas pierwszego aktu obecnych będzie tylko sześciu graczy. To czas wprowadzających, grzecznościowych rozmów, przygotowywania obiadu i oczekiwania na ostatniego gościa.

°°° DANIA GŁÓWNE °°°

• smak kwaśny

Akt drugi rozpoczyna się w momencie przybycia ostatniego gracza.

• smak gorzki

Akt trzeci to faza niewygodnych pytań i wzajemnych pretensji, na tym etapie wypowiedzanych raczej w formie żartu.

• smak ostry

Akt czwarty to faza rodzinnej kłótni: nikt już nie zaciska zębów, każdy mówi dokładnie to, co go męczy.

°°° DESER °°°

W tym momencie moglibyśmy skończyć. Ale zamiast zostawiać graczy z negatywnymi emocjami, przejdziemy jeszcze przez fazę deseru. W akcie piątym gracze cofają się do początku aktu czwartego i odgrywają go tak, jakby tego wieczoru nic się nie stało. Każde z nich zaciska zęby, by nie powiedzieć tego, co naprawdę myśli. Przeżywają obiad rodzinny dokładnie takim, jakim byłby, gdyby żadne z nich nie powiedziało zbyt wiele.

Tak to właśnie już bywa na rodzinnych obiadkach, czyż nie?

KONTAKT DO SZEFA KUCHNI:

SIT.LARPY@GMAIL.COM