RPG LITERÁRIO

Produzido por Catharina Guerra, Giovanna Molinari, Isabella Eduarda, Fernanda Basílio e Maria Luiza Fevereiro – 2A

O JOGO

Temos como principal objetivo a diversão, mas também queremos que vocês conheçam um dos clássicos da literatura brasileira, escrito por Machado de Assis, Dom Casmurro.

COMO O JOGO VAI FUNCIONAR?

O Jogo vai ser um RPG literário, onde cada pessoa que vai jogar vai representar um personagem do livro. No jogo vai ter as batalhas com os dados, para ver quem vai decidir o rumo da história. Além disso, nas cartas vão ter as escolhas do que fazer, como se fossem uma pergunta de múltipla escolha, porém essas perguntas vão estar relacionadas com o contexto do livro. Já as cartas do narrador são fatos importantes que ajudam os jogadores nas escolhas e a irem construindo sua história. Portanto, cada personagem vai construindo sua história. E como o livro que nós escolhemos tem um final aberto, não sabe se traiu ou não traiu, as pessoas podem jogar tomando as decisões e construindo a história do jogo sem saber o que realmente vai acontecer no final.

CONTÉM:

01

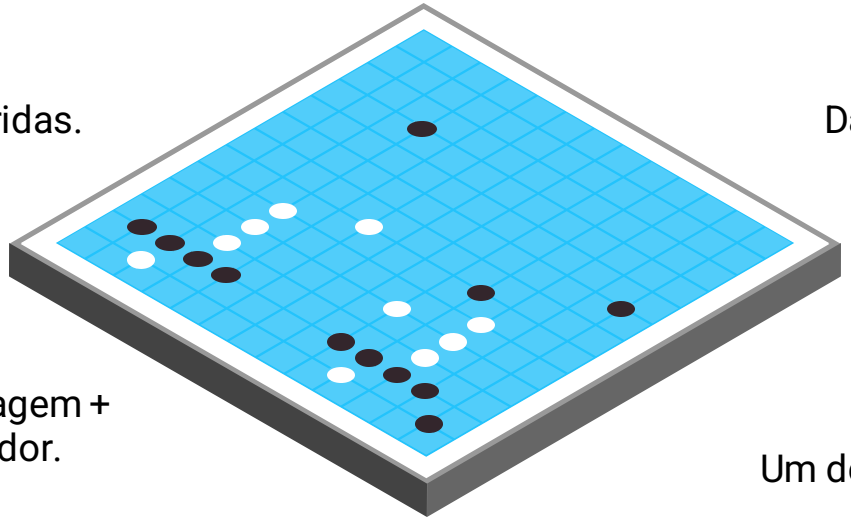
Tabuleiro

Com as casas coloridas.

03

Dados

Dados de 6 lados.



70

Cartas

10 para cada personagem +
10 cartas do narrador.

06

Peões

Um de cada personagem.

“Não, não, a minha memória não é boa. Ao contrário, é comparável a alguém que tivesse vivido por hospedarias, sem guardar delas nem caras nem nomes, e somente raras circunstancias. A quem passe a vida na mesma casa de família, com os seus eternos móveis e costumes, pessoas e afeições, é que se lhe grava tudo pela continuidade e repetição.”

—Dom Casmurro

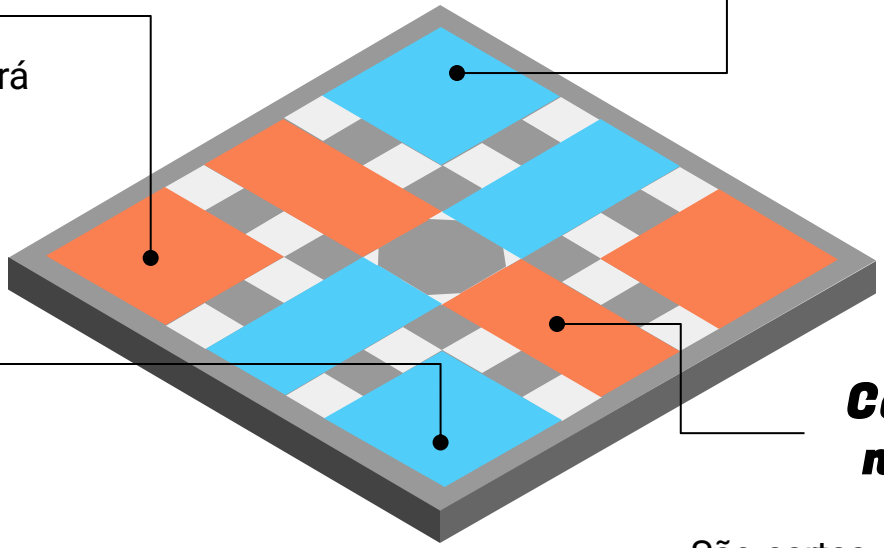
DETALHES IMPORTANTES

Jogadores

Cada jogador escolherá um personagem, que terá uma cor de carta (numeradas) e a sua peça.

Cartas

As cartas devem ser separadas por cor e mantidas na ordem numérica.



Cores e personagens

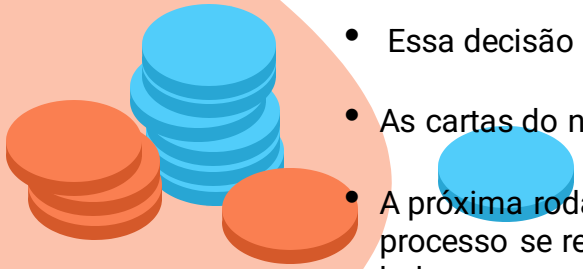
Capitu – amarelo
Bentinho – azul
Justina – rosa
Ezequiel – verde
José Dias – roxo
Dona Glória – vermelho

Cartas do narrador

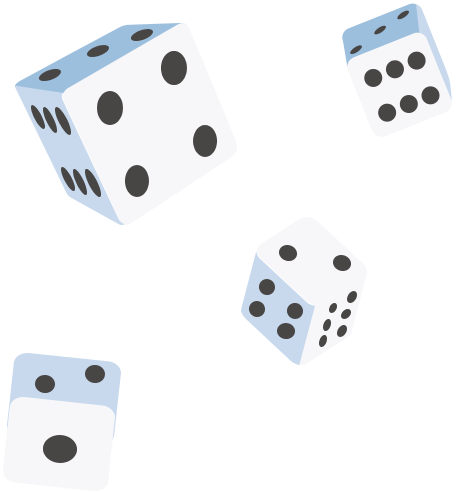
São cartas com fatos importantes que influenciam no jogo.

REGRAS DO JOGO

- Cada personagem possui uma “ficha do personagem”;
- As escolhas realizadas pelos personagens mudam a trama;
- O jogo funcionará por rodadas;
- Cada personagem terá um bolo de cartas, formado por 10 cartas onde cada uma delas apresenta rumos ou decisões que o personagem pode tomar;
- Para começar, todos devem jogar o dado e quem tirar o número mais alto pega uma carta do seu bolo;
- O jogador decide o que fará com a informação da carta, se realizará ou não a ação etc;
- Essa decisão tomada afeta o rumo do jogo;
- As cartas do narrador deverão ser lidas durante a partida;
- A próxima rodada começa quando todos os jogadores lançam de novo o dado é o processo se repete, e o jogo é finalizado quando um participante zera suas cartas do bolo.



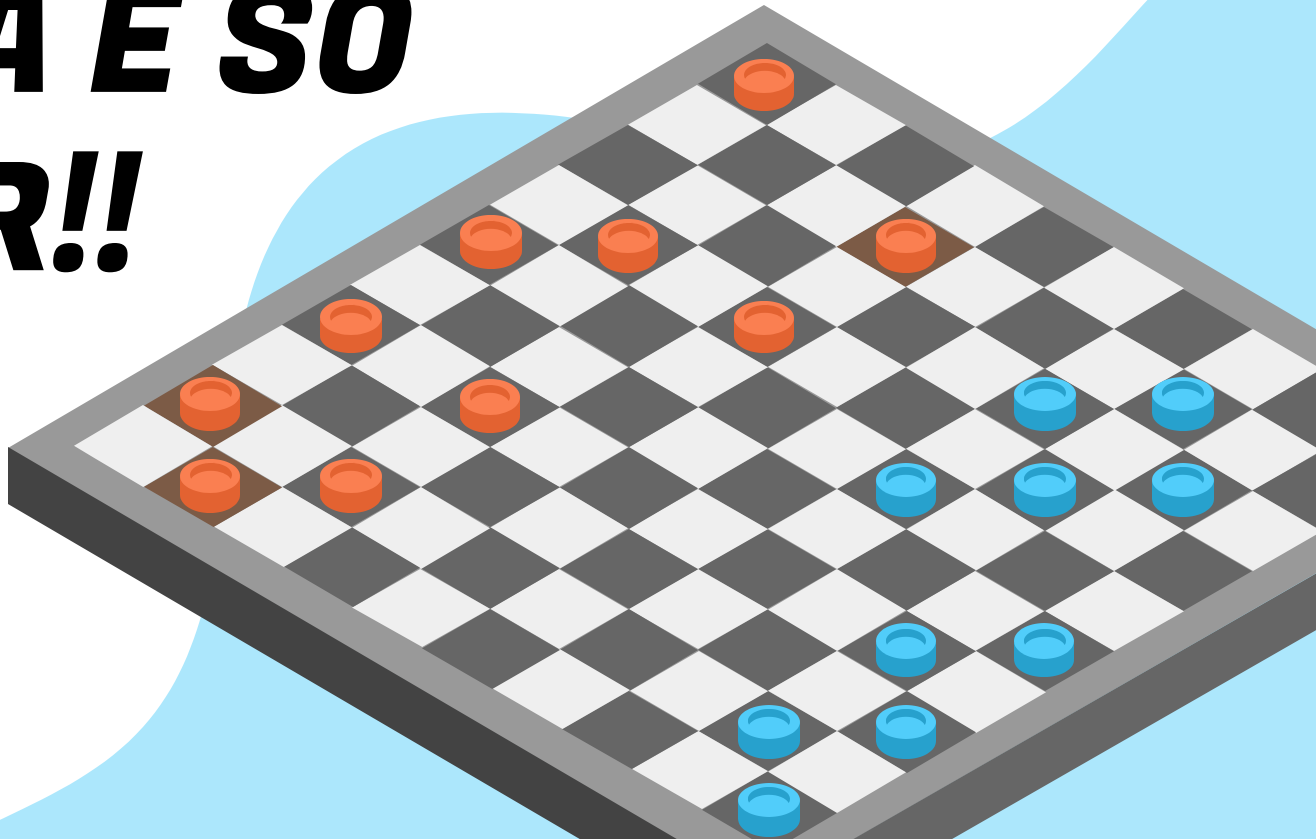
MATERIAIS



APRENDA MAIS!

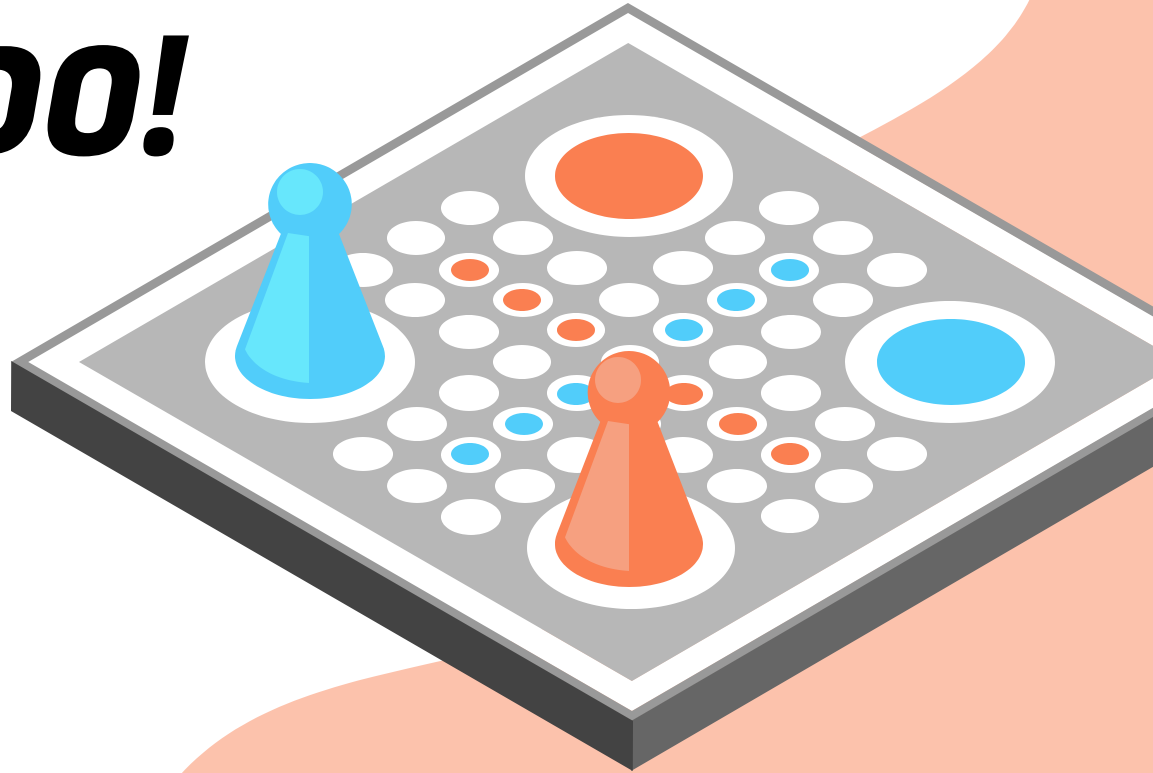
O RPG Literário tem vídeos muitos divertidos no Youtube! Lá você pode aprender mais sobre a Capitu e o Bentinho!

AGORA É SÓ JOGAR!!



OBRIGADO!

Alguma questão?
rpgliterario@contato.com
+91 620 421 838
rpgliterario.com



This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik.**

Please keep this slide for attribution.