JUEGOS DE SANGRE

UN TRABAJO REALIZADO POR:
FABIO PÉREZ DE LAZÁRRAGA Y MARROYO



LITERATURA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

INTRODUCCIÓN

Expansión transmedia del universo poético del crimen de Níjar.
Bienvenid@ a este documento de creación Transmedia.
En este juego se intenta plasmar una idea que no solo llegase a la gente que ya conoce el Crimen de Níjar o alguna de sus interpretaciones como “Bodas de sangre” de Federico García Lorca o “Puñal de claveles” de Carmen de Burgos. La intención del juego es llegar a todas las personas que no conocen nada o muy poco sobre este maravilloso suceso que no fue tan lejano. En este caso, he centrado mi atención en “Bodas de sangre” por la facilidad a la hora de escoger ciertas frases y momentos de la obra. Pero también, he adquirido recursos narrativos e imágenes creadas en “Puñal de claveles” para tener más dinamismo en el juego. El proyecto se basa principalmente en crear un juego de mesa al estilo “La Oca” pero narrando los diferentes momentos de la obra, siguiendo la línea de tiempo y estructura del montaje. El juego va principalmente dirigido a un público joven para inspirar futuras promesas literarias y promover la cultura teatral y lingüística. Se representan todos los personajes principales de la obra junto a sus frases y escenas más icónicas, buscando así, que las personas que interactúen con el juego se diviertan y adquieran algo de información sobre este suceso, ya sea voluntaria o involuntariamente.

Un recurso que he aprovechado durante todo el trabajo ha sido la interacción con los elementos principales de la obra como el caballo, la luna, la sangre o el cuchillo. Con esto pretendo que los más pequeños despierten algo de curiosidad recordando imágenes de gran interés. El formato físico contiene una caja que incluye las instrucciones, un documento informativo, las fichas, los dados y el tablero. El juego decidí llamarlo: “Juegos de Sangre”, creando así una mezcla entre el nombre de la obra de teatro y el juego de mesa. Como este proyecto por el momento no se llevará a cabo físicamente debido a la situación actual con el confinamiento que nos mantiene retenidos en casa, he decidido que el formato virtual sea descargable para poder imprimir y amenizar el tiempo junto a tu familia, aprendiendo frases, escenas y secretos ocultos que tú mismo tendrás que averiguar.

¿Estás preparado para tirar los dados?

¡Que comience el juego! .



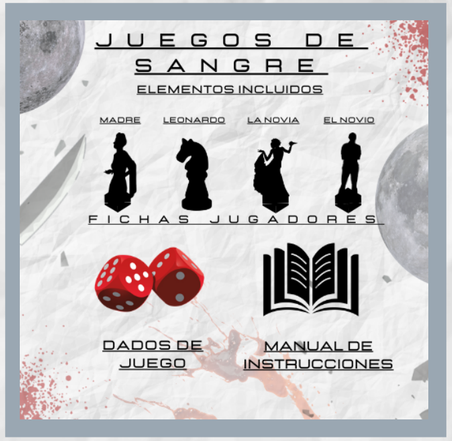
EL PRODUCTO



¿ QUÉ INCLUYE ?



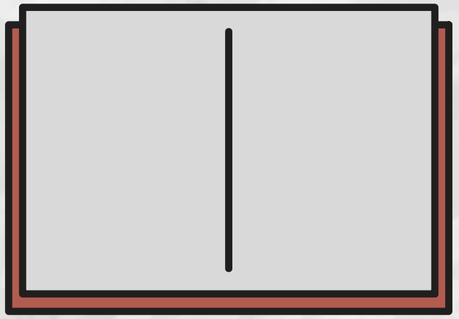
CAJA



FICHA TÉCNICA



TABLERO DE JUEGO



INSTRUCCIONES

LA PORTADA ORIGINAL



LA FICHA TÉCNICA



Bienvenido a "Juegos de Sangre". Me gustaría darte las gracias por estar leyendo las indicaciones del juego. Antes que nada, debes saber que entrarás en un mundo desconocido cuando tires los dados, y es por eso que debes prestar máxima atención a todos los pasos a seguir y a las instrucciones mencionadas en este cuadernillo.

NORMAS DEL JUEGO:

-El inicio de la partida se echará a suerte con una tirada de dados de cada jugador, para que la persona que consiga el número más alto, pueda comenzar la partida.

-El seguimiento de la partida se realizará en el sentido de las agujas del reloj.

-Dentro de cada casilla se indica el paso a seguir para continuar el juego.

-La infracción de alguna de las indicaciones mencionadas en la casilla supone la expulsión automática del jugador.

-Solo se permite una tirada de dados por jugador.

-No se puede abandonar la partida hasta que alguno de los jugadores llegue a la casilla número 36.

-Las casillas marcadas con caballos y una frase que dicta “De nana en nana y tiro por que me da la gana” permiten que cuando caigas encima de ellas, avances hasta la próxima casilla con la misma frase y puedas volver a tirar los dados.

-La casilla número 30 supone el regreso inmediato al punto de salida.

- La casilla de salida es la indicada con el número 1.

-El ganador de la partida será el primero en alcanzar la casilla número 36.

-En el caso de estar cerca de la casilla 36 y no dar con el número exacto en los dados, ello significará contar a la inversa tantos números como hayas sobrepasado con tu lanzamiento.

-El objetivo principal del juego es entender la historia que se cuenta durante el transcurso de la partida y llegar en primer lugar a la casilla número 36.

-Siempre se lanzarán los dos dados a la vez.

-Queda prohibido aportar información sobre posibles pistas escondidas en el tablero de juego.

-Dentro del juego se esconde un trasfondo con una historia que debes intentar descifrar y escribir. Cuando hayáis finalizado una partida, debéis escribir un correo electrónico con vuestra propia interpretación de la historia y enviarlo.

-Todas las historias recibidas en el correo electrónico serán respondidas con una explicación detallada del suceso original y entrarán en concurso junto a más historias donde el ganador será el protagonista del próximo juego creado por la empresa.

¡QUE EMPIECE EL JUEGO!

ENVÍA TU HISTORIA AQUÍ:
juegosdesangresangre@gmail.com

EL TABLERO DE JUEGO

PINCHA AQUÍ PARA DESCARGAR EL TABLERO

TRAILER OFICIAL DEL JUEGO

