

Não apertem o botão vermelho!



Um jogo solo sobre evitar uma guerra nuclear entre os Estados Unidos da América e a Rússia

Autoria, revisão e diagramação
Lu Cavalheiro

<https://cicerone.gitlab.io/publicacoes>

Licença

Licença CC-BY-SA 4.0 Internacional

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR

Arte

Paweł Marynowski, "The Big Red Button", 2008

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Big_Red_Button_%283085157011%29.jpg)

[The_Big_Red_Button_%283085157011%29.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Big_Red_Button_%283085157011%29.jpg)

Licença CC-BY 2.0 Genérica

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.pt_BR

Este jogo simula uma hipotética situação na qual os presidentes dos Estados Unidos da América e da Rússia decidem iniciar uma guerra nuclear entre seus países, situação que certamente destruiria o planeta Terra tal como o conhecemos. Seu personagem é um diplomata apontado pela Organização das Nações Unidas como o último recurso para evitar a catástrofe.

Não apertem o botão vermelho! é um manifesto contra guerras em geral, e em particular contra o uso de armamentos nucleares.

Introdução

Os presidentes dos Estados Unidos da América e da Rússia decidiram agir de um modo bastante insensato – **mais do que o normal** – para incentivar suas respectivas indústrias armamentistas e declararam uma guerra nuclear entre seus países. Se essa guerra de fato acontecer, será o fim do mundo como o conhecemos: o inverno nuclear vai bloquear a luz solar por décadas, a radiação vai contaminar tudo, e os sobreviventes serão resquícios de pessoas agonizantes e implorando pelo fim de suas próprias vidas.

A Organização das Nações Unidas tentou todos os métodos diplomáticos para evitar essa guerra, mas sem sucesso. Como último recurso, ela conseguiu convencer os dois presidentes a se sentarem em uma mesa com um **Diplomata** – você, jogador – para dialogar. Cabe a você ser bem sucedido nesta missão – o futuro de bilhões de pessoas está, literalmente, em suas palavras!

Para jogar **Não apertem o botão vermelho!**, você precisará de um baralho comum com as 54 cartas (as 52 duas comuns e os dois coringas).

Criando os personagens

Para jogar **Não apertem o botão vermelho!**, será preciso que você crie o seu **Diplomata**, bem como os presidentes dos Estados Unidos da América e da Rússia.

Criando seu Diplomata

Criar seu **Diplomata** é relativamente simples: embaralhe o baralho, e, com as faces das cartas viradas para baixo, pegue quatro. Ignore os naipes neste momento, e se você puxar um coringa, descarte-o e puxe uma nova carta.

Atribua os valores das cartas às suas **Características** na ordem em que elas foram pegadas. Lembrando que neste jogo, o valete (J) vale 11, a rainha (Q) vale 12, o rei (K) vale 13, e o ás (A) vale 14.

- A primeira carta é seu valor em **Bom Senso**, sua capacidade de argumentar apelando à lógica e à razão. Neste jogo, ele é representado pelo naipe de **Espadas** (♠);
- A segunda carta é seu valor em **Economia Global**, sua capacidade de argumentar apelando aos fatores que regem a economia mundial. Neste jogo, ela é representada pelo naipe de **Ouros** (♦);
- A terceira carta é o seu valor em **Empatia**, sua capacidade de apelar à empatia e às emoções. Neste jogo, ela é representada pelo naipe de **Copas** (♥);
- A quarta carta é seu valor em **Estratégia Militar**, sua capacidade de argumentar apelando para a compreensão das forças militares envolvidas. Neste jogo, ele é representado pelo naipe de **Paus** (♣).

Além disso, você possui 5 **Pontos de Retórica**, que serão explicados mais à frente. Devolva as cartas sorteadas e as reembalhe.

Criando os Presidentes

Os presidentes devem ser criados do mesmo modo que seu **Diplomata** foi criado, mas com três mudanças:

- Subtraia 2 do valor de **Bom Senso** de cada um deles;
- Adicione 2 ao valor de **Estratégia Militar** de cada um deles;
- Presidentes não possuem **Pontos de Retórica**.

Jogando Não aperte o botão vermelho!

Após embaralhar todas as cartas, coloque-as em uma pilha de compras com as faces viradas para baixo. Compre as cinco primeiras cartas, que serão os seus **Argumentos**.

Sorteie qual dos presidentes vai falar primeiro puxando a primeira carta: se o naipe for ♠ ou ♣, será o presidente dos Estados Unidos da América; se o naipe for ♦ ou ♥, será o presidente da Rússia; se for um dos coringas, desconsidere e puxe uma nova carta.

Para representar a fala do primeiro presidente, puxe a primeira carta da pilha de compras. Observe o naipe da carta puxada e some ao valor dela a **Característica** do presidente em questão ao valor da carta. Esse será o **Peso do Argumento** dele. Para vencê-lo na argumentação, jogue um **Argumento** do mesmo naipe puxado e some o valor da sua **Característica** correspondente para obter o seu **Peso da Resposta**. Se o **Peso do Argumento** do presidente for maior do que o seu **Peso da Resposta**, ele

argumentou melhor do que você e marcará um ponto contra você. Se o seu **Peso da Resposta** for melhor do que o **Peso do Argumento** dele, você argumentou melhor e marcará um ponto contra o presidente. Se o **Peso da Resposta** e o **Peso do Argumento** forem iguais, ninguém marcará um ponto.

Se entre seus argumentos não houver um naipe correspondente ao puxado pelo presidente, você tem duas opções: jogar qualquer **Argumento**, o que fará com que aquele presidente marque um ponto contra você; ou usar um **Ponto de Retórica**.

Mova as cartas para a pilha de descartes e repita o processo com o próximo presidente.

Usando os coringas

O coringa automaticamente vence a disputa e permite que o lado vencedor marque dois pontos. Se for o presidente que puxou o coringa, você não precisa jogar um **Argumento** na mesa. Se você jogou o coringa, ganhe 1 **Ponto de Retórica**.

Pontos de Retórica

Caso você não possua entre seus **Argumentos** um naipe correspondente ao puxado pelo presidente, você pode gastar 1 **Ponto de Retórica** para descartar um dos seus **Argumentos** e comprar um novo. Você pode fazer isso quantas vezes quiser, mas uma vez que os seus **Pontos de Retórica** acabem, você não tem mais acesso a esse recurso.

Fim de jogo

Se você marcar cinco pontos contra um presidente, ele se dará por convencido e não argumentará mais, restando a você convencer o outro presidente. Se você marcar cinco pontos contra os dois presidentes, meus parabéns: você evitou a guerra nuclear!

Se um presidente marcar cinco pontos contra você, ele se recusará a argumentar mais, estando por demais convencido da necessidade da guerra. Resta a você tentar convencer o outro presidente. Caso você marque cinco pontos contra o presidente restante, ainda haverá uma guerra, mas ela será convencional, sem armas nucleares. Caso o outro presidente também marque cinco pontos contra você, a guerra nuclear acontecerá. Você falhou em sua missão.



Será que você vai conseguir impedir que eles apertem o botão vermelho?