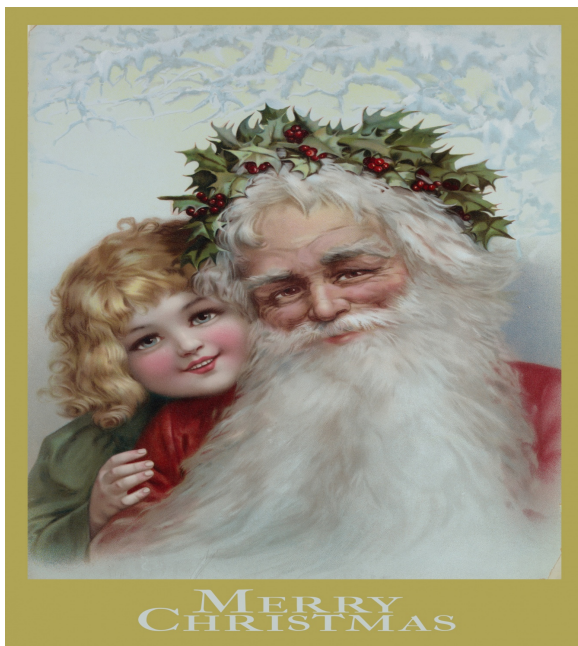


Você foi uma boa criança este ano?



Um jogo solo sobre argumentar com o Papai Noel se você merece seu presente de Natal

Autoria, revisão e diagramação

Lu Cavalheiro (<https://cicerone.gitlab.io/publicacoes>)

Licença CC-BY-SA 4.0 Internacional

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

Arte

Circe Denyer, "Poster Papai Noel e criança"

<https://www.publicdomainpictures.net/pt/view-image.php?image=309953&picture=papai-noel-e-crianca-poster>
Domínio público

Este é um jogo no qual uma criança deverá defender junto ao Papai Noel se ela é merecedora do presente que pediu ou não. Em momento nenhum é feito juízo de valores sobre tradições natalinas de nenhuma espécie. O uso desses elementos se faz com base na ficção com o único propósito de entreter um jogador. Quaisquer semelhanças com a realidade são meras coincidências

Introdução

Você foi uma boa criança este ano? é um jogo solo no qual você interpretará uma criança sendo confrontada pelo Papai Noel para saber se ela é merecedora do presente que pediu ou não. Para tanto, você precisará de um baralho comum de 54 cartas (as 52 de jogo mais os dois coringas) e a tabela ao final deste texto para servir de oráculo.

Criação da Criança e do Papai Noel

Você deverá criar sua **Criança** e o **Papai Noel** que a entrevistará usando as regras abaixo. Neste jogo, o ás (A) vale 1, o valete (J) vale 11, a rainha (Q) vale 12, o rei (K) vale 13, e as demais cartas valem o calor impresso nelas.

A Criança

Pegue o baralho, retire os coringas, embaralhe as cartas e puxe duas. A primeira carta será o seu nível em **Bom comportamento**, e a segunda será seu nível em **Mau comportamento**. Neste jogo, o **Bom comportamento** equivale aos naipes vermelhos (copas ♥ e ouros ♦), enquanto o **Mau comportamento** equivale aos naipes pretos (paus ♣ e espadas ♠).

O Papai Noel

O **Papai Noel** é criado do mesmo modo que a **Criança**, mas ele usa **Satisfação** no lugar de **Bom comportamento**, e **Compreensão** no lugar de **Mau comportamento**.

Regras do jogo

Pegue todas as cartas, incluindo os coringas, embaralhe, e puxe as cinco cartas do topo. Elas serão seus **Argumentos**, a forma como você terá para se justificar ou agradecer o **Papai Noel**.

A seguir, puxe as quatro cartas do topo. Ponha a quarta carta de lado com a face virada para baixo. Consulte a *Tabela de significado das cartas para a construção das narrativas* para construir a narrativa de uma de suas ações neste ano com as três primeiras cartas.

Depois de construir a narrativa, vire a quarta carta para saber como o **Papai Noel** interpretou sua ação: se o naipe da carta for **vermelho**, ele a considerará uma *boa ação*; se o naipe for **preto**, ele a considerará uma *má ação*.

Sua vez de defender seu ponto. Como toda *boa ação* deve vir acompanhada de uma dose saudável de humildade, você precisará demonstrar isso para o **Papai Noel**. Some o valor da quarta carta ao nível de **Satisfação** dele, esse será o **Valor de Satisfação** dele. Você deverá jogar uma carta de naipe vermelho e somar o seu valor de **Bom comportamento** ao valor da carta. Se seu resultado for *menor ou igual* do que o resultado do **Papai Noel**, você mostrou humildade suficiente, agradando o Bom Velhinho e marcando um ponto. Mas se seu resultado for *maior*, você demonstrou orgulho, arrogância ou algum outro comportamento que o desagradou, e ele marcará um ponto.

Mas se você praticou uma *má ação*, será preciso se justificar. Some o nível de **Compreensão** do **Papai Noel** ao valor da carta, e esse será o **Nível de Compreensão** dele. Você deverá jogar uma carta de naipe preto e somar seu nível de **Mau Comportamento** ao valor da carta jogada. Se o seu resultado for *igual ou maior*, de algum modo você engabelou o **Papai Noel** e o convenceu a o perdoar, marcando um ponto. Mas se o seu resultado for *menor*, o Bom Velhinho não engoliu sua pernada e ainda lhe passará um sermão, e quem marcará o ponto será ele.

E se eu não tiver uma carta da cor de naipe certa na mão?

Caso você não possua uma carta da mesma cor da quarta carta e não possuir um coringa, você deverá jogar qualquer carta da sua mão, mas o **Papai Noel** automaticamente marcará um ponto nesta rodada.

Usando os Coringas

Ao comprar as quatro cartas, se uma das três primeiras for um coringa, descarte-a e compre outra em seu lugar.

Se a quarta carta for um coringa, o **Papai Noel** automaticamente marcou um ponto nesta rodada. Descarte uma carta qualquer da sua mão.

Se você tiver um coringa em mãos, poderá jogá-lo a qualquer momento. Você marcará o ponto na rodada em que jogar o coringa.

Fim de jogo

O jogo termina após cinco rodadas. Contabilize quem marcou mais pontos. Se foi você, o **Papai Noel** considerará você uma boa criança, digna do presente pedido. Descreva para si mesmo qual foi o presente que você ganhou.

Mas se foi o **Papai Noel** quem marcou mais pontos, ele considerará você uma má criança, e você ficará sem presente este ano. É a vida, não é?

Tabela de significado das cartas para a construção das narrativas

Naipes	Paus ♣	Copas ♥	Espadas ♠	Ouros ♦
Ás	Fogo	Água	Ar	Terra
2	Domínio	Amor	Paz	Mudança
3	Virtude	Abundância	Tristeza	Trabalho
4	Complitude	Luxúria	Trégua	Poder
5	Contenda	Desapontamento	Derrota	Preocupação
6	Vitória	Prazer	Ciência	Sucesso
7	Valor	Deboche	Futilidade	Falha
8	Rapidez	Indolência	Interferência	Prudência
9	Força	Felicidade	Crueldade	Ganho
10	Opressão	Saciedade	Ruína	Riqueza
J	Ajuda	Romance	Tiranía	Herança
Q	Traição	Exploração	Diplomacia	Amante
K	Poder	Abuso	Autoridade	Patrão