# THE COOL CLUB

T.J.

# THE COOL CLUB

Um grupo de **críticos pseudo-intelectuais hipsters** sentados em um café ou pub discutem os livros que acabaram de ler.

## PREPARAÇÃO

Para jogar The Cool Club, primeiro você vai precisar de um tablet (de preferência iPad, já que vocês só usam Apple, obviamente), um pub ou café (ou sua casa, desde que seja em um local aconchegante perto da sua prateleira com seus prêmios e diplomas) e blocos para anotação para cada um (de preferência moleskines originais). Pode ser jogado com qualquer quantidade de jogadores.

Antes de começar, cada jogador necessariamente precisa estar usando um cachecol, bigode, gravata borboleta, óculos chamativo ou um chapéu exótico (usado meio inclinado propositalmente). Todos então devem sentar em circulo (ou qualquer outro formato se achar que círculo é muito mainstream) e começar o jogo!

# RESUMO DO JOGO

Aquele que leu mais romances, escolhe quem começará o jogo. Em caso de empate ou desconhecimento, aquele que leu mais livros "antes de sair o filme/série" é quem escolhe.

O primeiro jogador então apresenta o jogador a sua esquerda (chamado agora de "Jogador Alvo"), inventando um nome e um título ou profissão (veja exemplos adiante). Então ele pega a tablet e acessa o site The Cool Club que gerará automaticamente o livro na qual o Jogador Alvo trouxe para o ser criticado pelos participantes. Você então lê os dados e passa a palavra para ele.

O jogador alvo então deverá falar sobre o porque escolheu aquele livro e porque o escritor merece ser citado. À partir deste momento, todos outros jogadores (em sentido horário) poderão falar se gostaram ou não do livro e porque (rodada de críticas). Depois que todos se pronunciaram, o jogador ativo pegará a tablet, apresentará o novo jogador alvo (o próximo à sua esquerda) e gerará aleatoriamente (através do site) o livro deste.

O jogo segue assim até que todos tenham falado sobre seus livros. É contabilizado os pontos de Ego e declarado o "maioral" (sim, este jogo tem vencedor).

# A APRESENTAÇÃO

Sempre que um jogador precisar apresentar o próximo jogador alvo, ele terá que inventar um nome, título e o livro que trouxe. Você pode falar como quiser ou seguir nossa dica:

"Estamos aqui com o nosso amigo floriculturista, Juarez de Bragança. Ele falará sobre o livro 'O Violão e O Caramujo' de Pedro Afred de Queiroz."

O nome pode ser qualquer um (fale o primeiro que vier na cabeça) e sem se preocupar com qualquer coisa. O jogador alvo terá que aceitar este nome que você der, podendo APENAS corrigí-lo quanto a pronuncia do mesmo.

O título/profissão também pode ser qualquer coisa. Mas para entrar no clima, aqui temos uma lista para ajudar:

**Arquiteto**

**Artista de Rua**

**Artista Plástico**

**Astrólogo**

**Ativista**

**Ator**

**Cineasta**

**Comunista**

**Designer Gráfico**

**Diretor de Arte**

**Dramaturgo**

**Estilista**

**Estudante**

**Feminista**

**Fotógrafo**

**Game Designer**

**Jornalista**

**Músico**

**Poeta**

*PS: Não se limite a esta lista! Invente o que quiser!*

**Depois disso, você pegará o tablet e acessará o site ( www.coisinhaverde.com/thecoolclub ).**

Ali será gerado um livro aleatoriamente e você deverá ler as informações deste para todos. Após isto, você entrega o tablet para o jogador ativo que deverá então falar.

## A RESENHA

O jogador ativo então, assim que pegar o tablet, poderá seguir com sua resenha do livro em duas partes: “Porque o livro é bom” e “Porque o autor é importante”. Aqui, o jogador ativo pode inventar o que quiser. Tente ser breve, mas também não fale muito pouco. Falar sobre o autor é uma coisa muito importante pois as vezes o livro é uma merda, mas os críticos amam por algo que o autor fez durante o tempo que escreveu, ou simplesmente porque o autor “é o máximo”.

## A RODADA DE CRÍTICAS

Este é o momento alto do jogo. Após o jogador ativo fazer sua resenha, todos outros jogadores poderão dar suas críticas ao livro. É seguido em sentido horário no círculo. Obviamente, TODOS ali leram aquele livro (leram até antes dele ser conhecido), e poderão falar brevemente o porque gostaram, ou o porque não gostaram. Aqui, os jogadores podem adicionar fatos ao livro, ou torcer fatos já dito pelo jogador ativo, mas nunca negando-os!

Depois que todos criticaram o livro, é anotado (por todos) a quantidade de pessoas que gostaram e a de que não gostaram. Quanto mais divergente for este número, melhor será a posição dele no final do jogo (veja adiante).

# PONTOS DE EGO

Todos devem estar sempre cientes do nome do livro, autor e de cada membro da roda, então mantenha seu moleskine sempre atualizado com estas informações. Se em algum momento alguém se confundir, falar errado, ou mostrar que não sabe algo sobre o livro ou membro da roda, todos poderão anotar 1 ponto de ego para si.

No final das rodadas de críticas, todos poderão ganhar pontos de ego para cada ponto divergente na avaliação do seu livro. Exemplo: Um livro teve 2 pessoas que gostaram e 3 que não gostaram. Logo, 3-2= 1 ponto de ego. Não importa se foi positivo ou negativo. Se todos críticos gostarem ou se todos críticos não gostarem, você além de ganhar pontos de ego referente ao total de jogadores, ganha 2 pontos a mais.

# FINAL DO JOGO

No final cada um diz o número de pontos de ego. Todos aqueles que “gostaram” do livro do que teve mais pontos de ego, ganhará 1 ponto a mais, e todos que não gostaram do livro de quem tiver menos ponto de ego também ganharão 1 ponto a mais. E com a pontuação final é declarado o “Maioral”. Todos hipsters querem ser como ele agora, até descobrirem que todos querem ser como ele, pois dai eles vão tentar não ser como ele. Mas isso é um assunto para outro jogo.