

Modificadores de Vania

Manual de uso

Modificadores de Vania: Manual de uso,
Silva, Vania. 1ra edición (2019)
10 pp. Editorial: GDrive. CDMX, México.

TABLA DE CONTENIDOS

| | | |
|--|--------------------------|-----------------------------|
| 1... ¿Qué es un modificador de Vania? | Ojo...4 | Teléfono...8 |
| 1... ¿Cómo funciona un modificador? | Diente...4 | 8... Agradecimientos |
| Uso...1 | X...4 | |
| Duración...2 | 5...Alteraciones | |
| Efectos...2 | Berenjena...5 | |
| Casos extraordinarios y excepciones...2 | Caja...5 | |
| 3... Modificadores | Cámara...5 | |
| 3...Maximizadores | Celular...5 | |
| Boca...3 | Dado...6 | |
| Corazón...3 | Gato...6 | |
| Mano...3 | Globo de pensamiento...6 | |
| O...3 | Grillete...6 | |
| 4...Minimizadores | Mamila...7 | |
| Globo de diálogo...4 | Moneda...7 | |
| Lágrima...4 | Pizza...7 | |

PRÓLOGO

El tiempo en conjunto siempre es bien apreciado, pero la continua convivencia a veces puede llegar a un estancamiento en la cotidianeidad. Pensando en esto, sé que el lector no desea pasar por el aburrido camino de lo estático, lo desabrido, lo "mismo de siempre"; por ello, he pensado en el manual de *Modificadores de Vania*, obra que no puede faltar en su biblioteca electrónica.

La presente, es una recopilación, exposición y explicación de una serie de ítems que pueden ayudar a hacer su rato más entretenido y su día más interesante, pues mezcla juegos y premios canjeables para el provecho del lector.

Sea así bienvenido a este manual sobre *Modificadores para Vania*, pensado en su diversión y en la de su Vania también.

¿Qué es un modificador de Vania?

Un modificador es un ítem/imagen que representa un juego y un posible premio, el cual consistirá en un determinado comportamiento por parte de su Vania.

¿Cómo funciona un modificador?

Uso

Existen tres tipos de modificadores: *maximizadores*, *minimizadores* y *alteraciones*.

- *Maximizadores*: Aumentan la frecuencia o el grado de algún comportamiento común de su Vania.
- *Minimizadores*: Disminuyen la frecuencia o el grado de algún comportamiento común de su Vania.
- *Alteraciones*: Originan un comportamiento que no suele presentarse en su Vania.

Si usted desea utilizar alguno de los ítems, solo debe pintarlo en la palma de su mano y mostrárselo a su Vania, quien se dispondrá a explicarle las reglas del juego y el premio que se disputa.

Debido a que existen diferentes tipos de ítems, estos difieren en el grado de jugabilidad y el porcentaje de éxito para el jugador. Si usted reta a su Vania y sale vencedor, Vania deberá dibujar el ítem en su mano y mantenerlo el resto de la jornada. El uso de estos se restringe a un reto por día, 3 semanales (*Véase Casos extraordinarios y excepciones*).

Duración

La duración varía entre ítem e ítem, pero la mayoría entra en alguna de estas tres categorías:

- *Inmediato*: El premio o efecto se cobran de inmediato.
- *Diario*: El efecto se mantiene durante todo el día.
- *Largo plazo*: El premio o efecto se cobra en días posteriores.

Efectos

Con efecto me refiero a una modificación en el comportamiento de su Vania o un premio diferente a este.

Cada ítem tiene un efecto muy específico, al igual que un grado de dificultad y una jugabilidad diferentes.

Los efectos pueden concretizarse como un comportamiento, un objeto tangible o una actividad.

Casos extraordinarios y excepciones

No se podrá retar a una Vania en los siguientes casos:

- Día de su cumpleaños, día de la mujer, vísperas de Navidad, vísperas de Año Nuevo, fiestas patrias, Halloween, día del traductor.
- Si su Vania se encuentra decaída, de mal humor o en cualquier estado de ánimo que interfiera con el cumplimiento de sus funciones.

Podrá jugarse más de un ítem en los siguientes casos:

- Cumpleaños del retador, día de los inocentes, santo del retador (si lo hay), día de su carrera, aniversario.

El premio/efecto será revocado si:

- Se descubre que el retador hizo trampa.

- Si lo que se pide es demasiado incluso para que Vania lo cumpla.

Modificadores

Maximizadores



Boca

El premio es un efecto sobre su Vania: desbloqueará a la "Vania besucona" por ese día.

El grado de dificultad es bajo. El reto consiste en lanzar una moneda. Usted tendrá derecho a escoger el lado de la moneda. Solo podrá lanzarse una vez.



Mano

El premio es un efecto sobre su Vania. Le tomará la mano y no la soltará por largos períodos durante ese día. Es un buen premio si quiere ver cómo se las ingenia sin su mano.

El juego consiste en tres rondas de *lucha de pulgares*. Gana dos de tres.

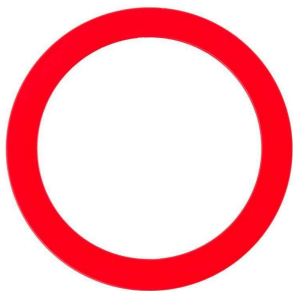
Bonificación: Gane las tres rondas y tendrá derecho a morder su mano.



Corazón

El premio es un efecto sobre su Vania. Conseguirá solo halagos por su parte todo ese día.

Lo que debe hacer es adivinar alguna de las 5 letras en las que pensó. Solo tiene tres intentos.



O

El premio es un efecto sobre su Vania. Conseguirá a la "Vania apapachona". No lo querrá soltar por el resto de ese día.

Para ganar deberá ganarle a su Vania en un juego de 21 (cartas).

Minimizadores



Globo de diálogo

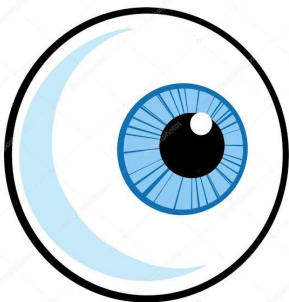
El premio es un efecto: Su Vania no podrá usar la retórica en su contra durante ese día.

Ella abrirá un libro (o cualquier otro documento gráfico) y elegirá 5 palabras al azar, las cuales usted deberá deletrear sin fallo alguno.



Lágrima

El premio es un efecto sobre su Vania: Vania sumisa. No le hará berrinches ni pucheros, no se quejará y le hará caso por todo ese día. Para ello, deberá contarle algo tan gracioso como para que no retenga la risa. Si la hace reír, ganará.



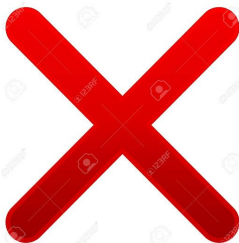
Ojo

El premio es un efecto sobre su Vania. Esta dejará de mirar a otro lado excepto a donde está usted por todo un día. Deben elegir un objeto que esté muy lejano a ustedes y adivinar lo que es. Acérquense para ver quién acertó o se acercó más.



Diente

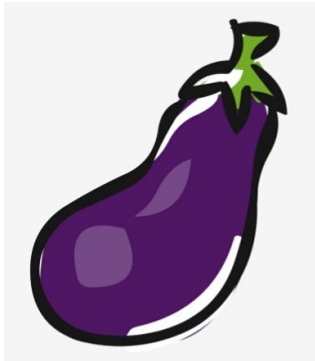
El premio es un efecto sobre su Vania. Conseguirá que no le muerda durante ese día. Lo que debe hacer es conseguir morderla 5 veces en la misma oreja.



X

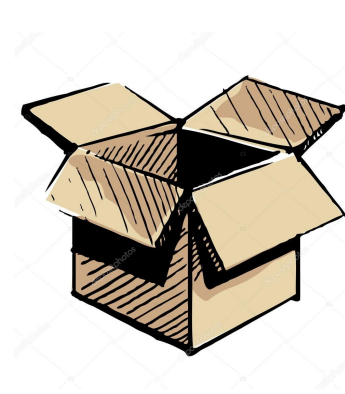
El premio es un efecto sobre su Vania. No le soplará por ese día. Lo que necesita es lanzar una moneda al piso y lograr que se mantenga parada. Tiene tres oportunidades.

Alteraciones



Berenjena

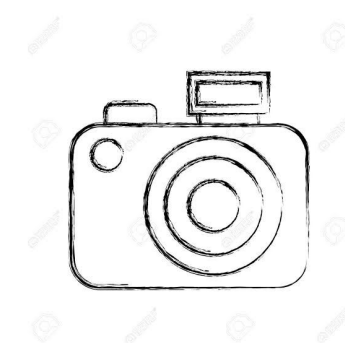
El premio es un efecto sobre su Vania: Vania salvaje. Se recomienda usarlo cuando estén los dos solos. Es salvaje, es coqueta, no suele decir que no. Para desbloquearla, deberá tirar los dados y acertar el resultado que se obtendrá sin mirar (tres veces).



Caja

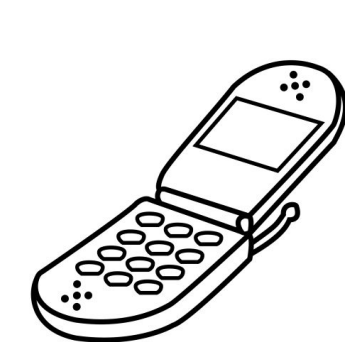
El premio es una actividad. Deberá pedir el reto un día antes para que su Vania prepare la caja. Ella meterá n cantidad de papeles, cada uno con diferentes retos; usted podrá introducir tres retos. Se mezclan los papeles. A continuación saca uno y debe cumplir el reto. Si lo consigue, obtendrá un premio sorpresa.

Bonificación: si saca uno de sus retos automáticamente ganará el premio. Su Vania deberá cumplir el reto en su lugar, pero si no lo logra, usted recibirá otro premio más.



Cámara

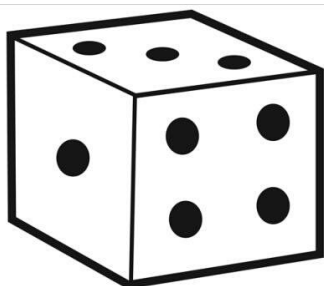
El premio es un efecto sobre su Vania por todo un día. Posará para n fotos que quiera tomarle. Lo que debe hacer es jugar ahorcado con ella. Debe adivinar la palabra/frase. Podrá escoger entre palabra y frase, además del tema.



Celular

El premio es un efecto sobre su Vania. Conseguirá a la "Vania cavernícola". No podrá usar por ese día ningún aparato electrónico sin su consentimiento. Para ganar debe completar un Sudoku en menos de 5 minutos.

Dado



El premio es desconocido. Vania pensará en una palabra. Usted tiene solo 20 preguntas para adivinar. Si adivina, podrá tirar un dado de 6 caras. Cada cara es un premio (actividad, objeto, efecto). Usted podrá elegir tres ítems/objeto/actividad y ella elegirá los otros tres; ustedes asignarán los números. Tire el dado y averigüe el premio.

Nota: No están sujetos a elección Grillete, Teléfono, Dado, Globo de pensamiento y Berenjena (ni nada relacionado a estos).



Gato

El premio es un efecto sobre su Vania. Esta le maullará, ronroneará, etc. Todo para su ternura y diversión. Deberá imitar un animal tan bien para que su Vania lo adivinó. Si lo hace, su Vania le responderá con la imitación de un gato (más o menos).



Globo de pensamiento

El premio es un efecto sobre su Vania. Conseguirá que le diga todo lo que está pensando durante ese día. Lo que debe hacer es jugar un juego de 'cierto o falso' con ella. Debe acertar 3 de 5. Ella le explicará las reglas.



Grillete

El premio será una Vania esclavizada por todo un día. Debe decirle un día antes a su Vania para que preparé las cosas. El premio es alto, pero también la dificultad del juego. Debe completar una serie de tareas que Vania le dará en una lista. Termínelas antes

de que termine el día (cuando usted y su Vania se separen) y tendrá a su Vania esclava por tres días consecutivos.

Nota: su Vania se compromete a no poner cosas que sepa ella están fuera de sus posibilidades.



Mamila

El premio es random. Se le debe avisar a su Vania un día antes para que prepare el material. Se girará una ruleta con premios y castigos. Lo único que debe darle a su Vania es una moneda como forma de pago para girar la ruleta (o el botón random). Tendrá la oportunidad de volver a girar dos veces más para cambiar el resultado, pero cada giro vale una moneda.



Moneda

El premio es un efecto sobre su Vania. Por cada vez que Vania diga una c, m, t (usted elige alguna de esas), esta le deberá dar una moneda. Si ella no trae el cambio suficiente para saldar su deuda, podrá cobrarse después o con otra moneda de cambio. No podrá despintarse el ítem hasta haber cumplido su deuda.

Nota: Como moneda de cambio puede darse besos, abrazos, trabajos forzados o comida (el costo de la comida equivale a las monedas que se paguen [1\$]).



Pizza

El premio es un efecto sobre su Vania. Conseguirá que le invite dos rebanadas de pizza. Es acumulable el premio (no tiene que canjearse al momento). Debe enlistar diez alimentos/platillos que le gustan a su Vania. No podrá despintarse el ítem hasta haber cumplido su parte.



Teléfono

El premio es uno muy codiciado. Conseguirá una videollamada (modalidad guiño guiño). El premio es acumulable (no tiene que canjearlo la momento). Lo que debe hacer es conseguir que su Vania responda a una llamada (de cualquier clase) durante clase, durante la madrugada o durante un entrenamiento.

Cuando ella le conteste debe decirle el código "teléfono" para que sepa que cayó. No podrá despintarse el ítem hasta haber cumplido su parte.

Agradecimientos

Le doy gracias a todos aquellos animalitos y personas que alegran la vida de una Vania, pero sobre todo a mi novio Chris, quien aun no puedo creer que siga leyendo esto. Le mando muchos besitos y le deseo que le parezca entretenida la práctica de este manual.

Espero que encuentre este manual útil e ilustrativo.

Si le queda alguna duda, consulte a su Vania más cercana. Si no la encuentra llame al 044 55xxxxxxx.