



Caga Tío

- Un Cuento de Navidad -



El Refugio
de Ryhope

20  21

Folclore Rol

JAM^{RR}

II EDICIÓN

Proyecto

Grupo Creativo Sal (SAL)

Idea y Texto

«Gorre GR» (Idea original/texto), «Dr. Alban», «Cable»

Maquetación e Ilustraciones

Miguel Ángel «Cable» / CC BY NC SA / Pixabay

Corrección

«Dr. Alban»

Licencia





Caga Tió

Un Cuento de Navidad

Sinopsis

En esta aventura, cuatro valientes ratoncitos tendrán que enfrentarse a una terrible y bárbara tradición catalana para salvar a su viejo amigo Tió de las garras de los humanos.

Género



Aventura, fantasía.

Sistemas



Puedes jugar esta aventura utilizando el sistema de juego de **Mausritter** o el sistema **Peque System**. Si se va a jugar con el primero se tendrá que adaptar las fichas de personaje. Si, por el contrario, se juega con el sistema de la casa, Peque System se puede encontrar junto a muchos de nuestros juegos aquí:

www.sites.google.com/view/grupo-creativo-sal/

Además, más adelante en este mismo documento, se han incluido algunas reglas especiales que puedes utilizar con uno u otro sistema.

Personajes Sugeridos



Se han preparado cuatro ratoncitos aventureros, Martín, Pilar, Luis y Ariadna. El DJ debe sentirse libre de adaptarlos a su mesa de juego en función de los diferentes gustos de sus jugadores.



Época

La aventura transcurre en la actualidad, sin embargo, esta tendrá lugar en un mundo fantástico donde los personajes son ratones que se creen caballeros. Del DJ depende cómo de fantástico quiere que sea el mundo.

El DJ puede plantear esta idea como mejor le convenga e ir desde lo más real, donde las sarnosas ratas no tienen ni manos, hasta lo más fantástico, donde el caballero ratón lleva un casco hecho a medida y blande una espada. Se recomienda que se utilice un punto intermedio. El diseñador de esta partida tenía en mente la película Toy Story mientras la escribía.

Lo que está Sucediendo

En esta partida, nuestros simpáticos ratoncitos emprenderán un viaje lleno de aventuras y peligros para poner fin a una de las injusticias catalanas más sádicas y brutales: la tradición del Caga Tió.

Al llegar a la casa de los Carbonell, los ratones conocerán al Tió, quien convencido de tener que llevar a cabo su tradicional función, se negará a ser rescatado. Si los ratoncitos son inteligentes, encontrarán en la canción popular del Tió la razón de su maltrato y la forma de impedirlo.

La Tradición del Caga Tió

El Tió de Nadal o «Caga Tió» es un elemento muy arraigado de la cultura y la tradición navideña en gran parte de Cataluña.

Esta tradición consiste en utilizar un pequeño tronco de madera que se coloca en el suelo y, con frecuencia, cerca del árbol de navidad. Este tronco generalmente tiene la cara pintada para representar un rostro, viste una «barretina» o gorro tradicional catalán de color rojo vivo sobre la cabeza y una pequeña manta cubre su cuerpo desde la cabeza.

El Tió viene a ser un Papá Noel catalán que inicialmente traía dulces, aunque hoy en día hoy en día también trae juguetes. Los regalos del Tió suelen colocarse ocultos, bajo la manta que cubre su cuerpo la noche previa a la navidad.

Para que el Tió haga aparecer sus regalos mágicamente, es necesario que los niños entonen una canción popular muy especial y que golpeen el tronco repetidamente, para posteriormente despojarlo de su manta y descubrir los regalos.



La Historia del Anciano

Escena 1

La aventura comienza con un recuerdo de la juventud de los ratones. El anciano ratón reúne a los suyos alrededor de una hoguera y les explica que hace muchos años tuvo un amigo llamado Tió. Estuvieron poco tiempo juntos, pero el anciano recuerda que era un buen orador, culto y que usaba un característico sombrero rojo sobre la cabeza (una barretina tradicional catalana). Por desgracia, tuvieron que separarse porque los humanos le dieron caza.

Como tantas otras historias del anciano, la del Tió quedó en el olvido durante años. Sin embargo, esa misma tarde, víspera de Nochebuena y después de tanto tiempo, el anciano ha visto a su amigo en una casa, a través del cristal de la ventana. ¡Tió sigue vivo! ¡Hay que rescatarlo! Los ratones sacan sus espadas y realizan un juramento.

Resumen

- Reunión con el anciano.
- Historia romántica sobre un antiguo amigo y su característica combrero tradicional (barretina).
- Juramento para rescatar al Tió de la barbarie.

El Viaje hasta la Casa

Escena 2

El anciano conoce bien al humano que mantiene prisionero al Tió. Pertenece a la familia Carbonell. Una familia numerosa y de mala ralea, que envenenó sus tierras para mantener a los ratones alejados.

La llegada hasta la casa no será sencilla. Mas si lo logran, deberán cargar con Tió (que es muy grande) porque seguro que esos barbaros lo tendrán encarcelado en pésimas condiciones.

Escena Flotante. Cruzar el Río

Los ratoncitos en su periplo hasta la casa se enfrentarán al peligro que supone atravesar una carretera de doble sentido atestada de coches y tener que trepar un enorme palo para cruzar un inusual puente, que zumba y les pone los pelos de punta.

Resumen

- Cruzar una carretera sorteando los coches para llegar al poste eléctrico.
- Trepar por los cables eléctricos que cruzan el puente hasta llegar al centro del puente.
- Utilizar los cables eléctricos que iluminan la otra mitad para llegar al otro extremo.

Escena Flotante. La Panadería

Una casa con una gran pared de cristal y un montón de luces doradas. Se trata de una tienda de chucherías, aunque los ratones no la conocen como tal. Su contenido les llamará la atención.

Resumen

- Los jugadores descubren que se trata de una tienda de chucherías.
- Reforzar la idea de que los ratoncitos no entienden el mundo de los humanos.
- Plantar la pista de que aquí se pueden conseguir caramelos.

Escena Flotante. La Estación de Tren

Al llegar a la estación de tren los personajes descubrirán que Jordi, el hijo mayor de los Carbonell, recoge a su hermana en dicha estación. La invita a subir en su Ferrari rojo «pagado con dinero público»: un espectacular coche bajo, rojo y que chilla como un gato. La matrícula personalizada dice «CARBONELL-7».

Ya en el coche ambos discuten sobre dónde colocar los regalos que ella carga y ante la falta de espacio la mujer le reprocha que no hubiera traído alguno de los otros, como por ejemplo el Mercedes.

Astutamente, nuestros ratoncitos pueden aprovechar el descuido de los humanos discutiendo para colarse en el maletero del coche y llegar así rápidamente a la casa.

Resumen

- Presentar a la familia Carbonell y su ostentoso estilo de vida pijo.
- Utilizar la situación para conseguir llegar antes a la casa.
- Escuchar la charla incómoda de los hermanos que hace mucho que no se hablan.

Escena Flotante. El Sabio y su Acordeón

Un mendigo se prepara para pasar la noche cerca de la estación de trenes. Vestido de Papá Noel, refunfuña entre los cartones y filosofa sobre la vida mientras los humanos le ignoran. El Papá Noel tiene un sombrero parecido al del Tío.

Los ratoncitos se acercarán a él para ver si está allí su amigo. Al hacerlo, el mendigo se pondrá a hablar con ellos. Si les pregunta por los Carbonell responderá que los conoce bien. Sabrá decir donde viven y qué camino tienen que seguir. Además, ¡son 9! Y ciertamente, no les tiene ningún aprecio.

Si le preguntan sobre el Tío, les dirá que le conoce. Lo recuerda en su infancia en el orfanato de la iglesia y que, en las Navidades, la madre superiora les hacía golpear al Tío con un palo. Lo recuerda como una época triste, ya que las monjas lo trataban mal y constantemente le decían que era tan grande y tonto que nadie le querría jamás. Papá Noel corta la conversación súbitamente emocionado, cuando sus ojos empiezan a humedecerse por los malos recuerdos.

En ese momento, de entre las sombras, un gato aparecerá inesperadamente y saltará sobre los personajes, quienes deberán huir de la zona mientras el mendigo trata de coger a su gato «Neu/Nieve».

- Nota Para el DJ -

Durante esta escena, se ha de intentar que el mendigo sea un personaje entrañable para los ratoncitos, aunque para los jugadores la visión sea totalmente distinta.

Se ha de utilizar al gato para cortar la conversación cuando se considere que los ratones cuentan ya con todos los datos necesarios para concluir la escena.

Sería genial que se consiguiera transmitir la idea de que Papá Noel se ha quedado luchando con el gato para que ellos escapen, aunque la realidad sea que solo se trate de un mendigo sin hogar más, que seguramente morirá de frío si no de cirrosis, y que está tan borracho que habla con cualquiera, incluso con los ratoncitos.

Escena Flotante. El Jardín Helado

Siguiendo las indicaciones del mendigo, tendrán que atravesar un jardín que, con el tiempo que está haciendo, estará helado con los múltiples peligros que pueden llevar.

Dependiendo de lo ajustado de tiempo que se encuentre la partida, se puede obviar esta escena y hacer una elipsis del estilo de «tras pasar por un jardín helado con mucha precaución...» o bien jugarlo con todas sus consecuencias.

El jardín tiene mucha escarcha y hielo por doquier. Mucho frío por todos lados, ojalá lleven buenas prendas de invierno. El suelo está tan helado que se incrementa el riesgo de caída por resbalones. De las ramas cuelgan carámbanos que están a punto de caer sobre nuestros ratoncitos si hacen mucho ruido (por las posibles caídas). De vez en cuando se levanta una niebla tan densa que apenas deja ver a un palmo (de manita de ratón), pudiendo perderse muy fácilmente.

Resumen

- Frío y niebla en esta localización.
- Resbalones y caídas.
- Carámbanos de hielo afiladísimos.

¡Ratones al Rescate!

Escena 3

Tras muchos infortunios consiguen llegar a la casa de los Carbonell: una casa enorme, cálida y anaranjada. Hay dos maneras de poder arribar a esta escena: con el coche, en cuyo caso se empezará la escena en el garaje rodeados de otros coches de lujo, o se puede haber llegado a pie siguiendo las indicaciones de Papá Noel. Si es así, habrán cruzado un enorme bosque (el jardín) helado.

Los ratoncitos entrarán en la casa y se encontrarán al Tió en el suelo de una sala de estar con una chimenea. La familia está cenando (es Navidad), pero no están muy lejos de allí. Después de la cena será cuando matarán al Tió a golpes entre histriónicas risas de psicópatas. ¡Hay que salvarlo!

El Tió es muy amable y catalán (hay que poner el mejor acento francés que se tenga) y les explicará que está orgulloso de poder servir a la familia. Si le preguntan, el Tió les dirá que durante todo el día los Carbonell le han tratado muy bien e incluso le han dado de comer (pan rancio mohoso y agua) y que sabe que esta noche habrá una gran fiesta ¡Está muy emocionado! Si le preguntan cómo sabe esto, le señalará las fotos en la estantería en las que se ven a los Carbonell celebrando año tras año el Caga Tió.

Si los ratoncitos investigan cerca de las fotografías (o en cualquier otro lado) encontrarán álbumes de fotos o libros que explicarán la historia del Tío.

El DJ puede buscarla en Wikipedia. pero en esencia viene a decir que es un tronco que se compra para navidad, se le engorda a base de pan y agua, y después se les muele a palos para que dé regalos. ¡El Tío no es consciente de lo que le van a hacer!

Si los jugadores se ponen pesados intentando convencerle de que algo malo va a pasar, hay que intentar mantener al Tío intransigente en que no quiere marcharse, porque los humanos le quieren mucho. Si la cosa se complica habrá que echar mano del resto de escenas flotantes o inventarse algo.

Resumen

- Llegada a la casa.
- Descubrimiento de la historia del Tío.
- Buscar un plan para que no lo maten.

Escena Flotante. Los Humanos

En algún momento, a conveniencia del DJ, los humanos grandes hablarán con los humanos pequeños y les explicarán que después de cenar harán cagar el Tío, que seguro que les cagará muchos regalos.

Resumen

- Presentar la historia del Tío (si no la han descubierto antes).
- Poner un cronómetro para el final de la partida. Controlar el tiempo que queda de juego y márcaselo a los jugadores «en una hora haremos cagar el tío» (por ejemplo).
- Reforzar la idea de que los humanos son monstruos terribles.

- Nota para el DJ -

Hay que imaginar esta escena como un juego de sombras chinescas, con un niño y un padre que le explica que como se ha portado muy bien, seguro que el Tío le traerá regalos. Sería genial si se consigue un punto del estilo de Toy Story, en el que los padres dicen cosas horribles de manera muy agradable y natural.

Escena Flotante. El Ritual

Los jugadores pueden conocer el ritual (canción del Tío) porque lo hayan escuchado en la calle, de la boca de Papá Noel o de los niños.

También podrán encontrarla anotada detrás de las fotografías, leerla en algún libro, la wikipedia o escucharla a los niños que juegan en su cuarto practicando sus golpes con bates de béisbol contra una almohada llevados por un inusitado y delirante frenesí, mientras los adultos preparan la cena, charlan animadamente de sus inversiones en Andorra y degustan una tabla variada de quesos de importación.

La letra de la canción dice así:

*«Caga tíó, neules i torrons,
Sinó cagues ara... cop de bastó!!!
Caga tíó, tíó de Nadal,
No caguis arengades que son molt salades
Caga torrons que són més bons
Sinó cagues torrons ... cop de bastó, cop de bastó
Cop - de - bastó!!!!
Caga tíó, neules i torrons,
D'aquells bastons
I un confit de tan en tan
Que vagi rajant!»*

Que traducido directamente del catalán viene a decir...

*«Caga Tió, barquillos y turrone,
Si no cagas ahora... ¡¡¡golpe de bastón!!!
Caga Tió, Tió de Navidad,
No cagues arenques que son muy salados
Caga turrone que son mejores
Si no cagas turrone... golpe de bastón, golpe de bastón
¡¡¡Golpe de bastón!!!
Caga Tió, barquillos y turrone,
De aquellos bastone
Y algo confitado de vez en cuando
¡Que vaya rayando!»*

De la que se puede extraer que van a matar a bastonazos al pobre Tió si no les da barquillos y turrone.

La idea sería que los personajes decidieran en el momento de conocer el ritual que deben falsear la entrega de barquillos y turrone. ¡Porque es evidente que el Tió no los tiene!

En este punto hay dos opciones: buscar por la casa lo que encuentren (no habrá muchos dulces y quizás deban improvisar con otras cosas, latas de fabada, tubos de pasta de dientes y garbanzos secos), o emprender el viaje de regreso hasta la panadería que se ha descrito con anterioridad en busca de suministros.

Resumen

- Conocer el ritual del Caga Tió.
- Analizar el críptico significado de la canción.
- Encontrar la forma de salvar a su amigo.

Escena Flotante. Barquillos y Turrones

Los ratoncitos pueden encontrar los barquillos y turrones necesarios para salvar al Tió en varios sitios.

Dependiendo del tiempo del que dispongan para dedicar a la búsqueda de los dulces navideños, se les podrá hacer volver a la panadería descrita en la escena flotante anterior. Si van cortos de tiempo pueden encontrarlos repartidos en diferentes lugares de la casa. Estas son algunas sugerencias.

La Panadería

- Enfrentarse al gato callejero (Papá Noel duerme).
- Colarse en la tienda.
- Buscar la forma de llevar los barquillos y turrones.

La Cocina

- Esquivar a los sirvientes y familiares.
- Esquivar las trampas para ratas.
- Cargar con los turrones que están en la estantería de arriba.

El Garaje

- Evitar el succulento veneno para ratas.
- Abrir el Ferrari para coger los turrones.
- Salvar las empinadas escaleras.

La Mesa de Comensales

- Saltar sobre la mesa mientras todo el mundo grita.
- Esquivar escobazos, servilletazos y desmayos.
- Huir por algún lugar al que no puedan seguirlos (fuera de la casa, un agujero en la pared, etc.).

Resumen

- Encontrar barquillos y turroneos para salvar a Tió.
- Lidar con distintas amenazas.
- Aplicar las reglas de inventario que son una pasada.



El Destino del Tió

Escena 4

El ritual empieza y la familia se reúne alrededor del sonriente Tió. La chimenea crepita a su espalda. Los niños están eufóricos: muestran grotescas sonrisas en sus rostros deformes y desencajados, apenas iluminados por las llamas, mientras esgrimen en alto sus bastones. Todos ríen sobre el Tió como hienas hambrientas.

Cubren al Tió con una manta cegándolo. El Tió, ilusionado, cree que jugarán al escondite. Acto seguido los humanos grandes y los pequeños empiezan a cantar al unísono y muelen a palos al pobre Tió con golpes secos que hacen crujir y quebrarse su diminuto cuerpo de madera. La idea es que repitan esto varias veces llevados por la euforia, hasta que finalmente se cansen.

Resumen

- Descubrir el ritual súper sádico (un bastonazo le hace caer un ojo, por ejemplo).
- Jugar con los sentimientos de todos para mostrar la barbarie.
- Conseguir poner los barquillos sin que los adultos los vean.

Posibles Finales

Escena de Epílogo

La partida puede terminar de muchas maneras. Hay muchos frentes abiertos y los jugadores pueden escapar de la casa de varias formas.

Aunque la partida está pensada para que intenten salvar a Tió llevándole las cosas que tiene que «cagar», no sería la primera vez que la casa termine ardiendo por obra y gracia de los jugadores.

Algunas ideas que se pueden utilizar para cerrar la trama son:

- Todo Bien -

Los padres alucinan con la cantidad de cosas que han aparecido este año, la mayoría no tienen ni idea de donde han salido. No saben cómo reaccionar y parecen algo confusos, aunque finalmente eso no les impide darle el pasaporte al Caga Tió después de la primera y brutal paliza. Todo en orden.

- Ni Fu, ni Fa -

Los ratones no salvan al Tió de la paliza, pero evitan que muera en ella. De alguna manera logran protegerlo o engañar a los humanos y estos dejan al Tió en paz: después de todo solo querían sus regalos, así que, si los ratones se los dan, puede considerarse como una victoria.

El Tió, sin embargo, estará traumatizado de por vida y tendrá miedo de los humanos para siempre. Incapaz de asumir lo sucedido, el Tió entrará en shock y su subconsciente borrará todo rastro de los brutales abusos que ha sufrido durante la noche.

- Todo Mal -

Los personajes no han hecho nada. Los padres machacan a golpes al Tió una y otra vez, mientras los personajes descubren cómo los humanos altos, aprovechan que los humanos pequeños no miran para meter cosas debajo de la manta. Debería ser un final frustrante y triste, porque Tió está allí solo para sufrir durante minutos que parecen horas, entre llantos y quejidos mientras pide una ayuda que nunca llega. Nada tiene sentido y la partida termina con un sabor amargo por la inacción de los jugadores. Los ecos de las risotadas histéricas de los humanos acosaran en pesadillas a los ratones durante mucho tiempo.

- ¡Terrible! -

Los padres descubren a los ratones. Se monta un follón terrible. Empiezan con los escobazos e insecticidas, que pronto prenderán con una vela decorativa o la chimenea. El fuego salta a las cortinas y luego a la alfombra. La gente grita, todo es caos y horror. El Tió no sabe qué hacer y depende del DJ decidir si los ratones lo sacan vivo de la casa o no. El Tió es grande (y no tiene piernas traseras) pero más que un problema logístico es mejor que se consensue con los jugadores de la mesa cuál será su destino final. Si se cree que favorecerá el drama, que el Tió muera. Si no, que lo saquen.

- Tierno -

Sucede lo inesperado, uno de los niños el más pequeño se abraza al Tió cuando ve que los padres le pegan y recibe un golpe accidental que le deja un buen chichón. Los adultos, sorprendidos, no saben cómo reaccionar, pero salvan la situación haciendo que los niños en lugar de dar bastonazos «acaricien» al Tió, le hagan pesigollas (cosquillas) y le digan cosas bonitas. Es posible que esto forme a partir de ahora una nueva tradición que quizás se termine extendiendo por toda Cataluña.

Reglas Especiales

Sistema de Inventario

En esta partida se implementan dos nuevas mecánicas de juego: reglas para gestionar el inventario y para las heridas, Estas últimas emulan las que se pueden encontrar en Mausritter.

Heridas

Por cada tres puntos de herida perdidos, el personaje tacha una casilla de su inventario, reduciendo así su capacidad de almacenamiento y carga.

Inventario

Todos los objetos en la partida van a ocupar un espacio, y van a tener una forma. No van a ser realistas ni necesariamente coherentes. La idea es que den juego en una gestión de inventario, haciendo que los jugadores tengan que ajustar las piezas al espacio disponible.

Por lo general, los objetos pequeños ocuparán un espacio. Los grandes dos o incluso tres.

Tableta de Turrón (4x2)



Barquillo (3x1)



Rosco de Anís (2x2)



Mazapán Pequeño (2)



Caga Tío

Vida:

15

50%
8

75%
4

Nombre

MARTÍN «KUNTA KINTE» GARRIDO

Arquetipo

LADRÓN

Acc. Opuestas

PUEDE CARGAR POCO PESO Y NO ES UN RIVAL TEMIBLE EN EL COMBATE.

Acc. Características

COLARSE A TRAVÉS DE LAS GRIETAS, HUECOS Y AGUJEROS. PUEDE MOVERSE CON MUCHO SIGILO.

Especial

CUANDO EL PERSONAJE PIERDE TODOS SUS PUNTOS DE VIDA, VUELVE A RECUPERAR 1D6 (SOLO UNA VEZ POR ESCENA).

Armas / Distancia / Daño

--	--

Mochila

	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> </table>	□	□	□	□	□	□
□	□	□					
□	□	□					

Caga Tío

Vida:	17	50%	9	75%	5
-------	----	-----	---	-----	---

Nombre

ARIADNA «SERGEI» CASTRO

Arquetipo

GUERRERA

Acc. Opuestas

SU PUNTO DÉBIL SON LOS MOLINOS, YA QUE A VECES INTENTA COMBATIRLOS CONFUNDIÉNDOLOS CON GIGANTES.

Acc. Características

HÁBIL EN COMBATE, HA ESCAPADO MUCHAS VECES DE LOS HUMANOS CON EL QUESO ENTRE LOS DIENTES Y ES CAPAZ DE CARGAR UNA GRAN CANTIDAD DE PESO.

Especial

PUEDE REPETIR CUALQUIER TIRADA RELACIONADA CON LA AGILIDAD, ESPECIALMENTE SI ES PARA HUIR DE SUS PERSEGUIDORES.

Armas / Distancia / Daño

Mochila



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		

Caga Tío

Vida:

15

50%
8

75%
4

Nombre

LUÍS «CUATEHMOC» CASTEJÓN

Arquetipo

BARDO

Acc. Opuestas

ES ALGO TORPE Y MUY INOPORTUNO POR LO QUE ES POSIBLE QUE TERMINE LLAMANDO LA ATENCIÓN SOBRE LOS SUYOS EN EL MOMENTO MÁS INESPERADO.

Acc. Características

SE LE DA BIEN REALIZAR MALABARES. COMIENZA CON LA MITAD DE SU INVENTARIO LLENO CON PEQUEÑOS OBJETOS «BASURA».

Especial

PUEDE REPETIR CUALQUIER TIRADA RELACIONADA CON DISTRAER A LOS ENEMIGOS GASTANDO UN OBJETO DE SU INVENTARIO. SI FALLA CAUSARÁ ALGÚN TIPO DE ESTROPICIO O ACCIDENTE.

Armas / Distancia / Daño

Mochila

Caga Tío

Vida:

12

50%
6

75%
3

Nombre

PILAR «ABDULÁH» COPÓN

Arquetipo

MAGO

Acc. Opuestas

SE SIENTE ATRAÍDO POR LOS OBJETOS BRILLANTES Y ES FÁCIL QUE SE ENTRETENGA ADMIRANDO CUALQUIER TIPO DE ABALORIOS.

Acc. Características

CONOCE EL LENGUAJE DE LOS HUMANOS Y POR ELLO PUEDE LEER ALGUNOS TEXTOS. ADEMÁS, SU CAPACIDAD DE CARGA ES SUPERIOR A LA DEL RESTO DE RATONES.

Especial

UNA VEZ POR ESCENA PUEDE SACAR ALGUNA HIERBA DE SU ZURRÓN QUE LE PERMITE RECUPERAR 106 PUNTOS DE VIDA.

Armas / Distancia / Daño

Mochila

	□□□
	□□□
	□□□