

Escola de Beleza Leila Cabeleireira

Por Led Lima

60 – 80 minutos 2 – 4 jogadores

Você é estudante da Escola de Beleza Leila Cabeleireira fazendo a prova final prática de graduação procurando ser quem mais rápido consegue provar que possui habilidades técnicas e adquirir mais Diplomas atendendo clientes comuns e se bonificando com clientes VIP.

Componentes

2 cartas de Tempo

12 cartas Individuais do jogador

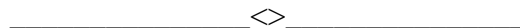
6 cartas de Cadeiras

59 cartas de Clientes

18 cartas de Diplomas

Objetivo

Durante rodadas, procure aprender técnicas mais rápido que demais aprendizes de cabeleireiro, combinando clientes e cadeiras, de modo que adquira Diplomas. Ganha quem tiver mais Diplomas, em um mínimo de três.



Atenção!!! Este manual está inteiramente escrito no gênero feminino dos substantivos. Isso não conclui que há segregação de qualquer gênero neste jogo, apenas de que há participação inteiramente femina em sua criação.

De uma mulher apoiando mulheres.

Preparação

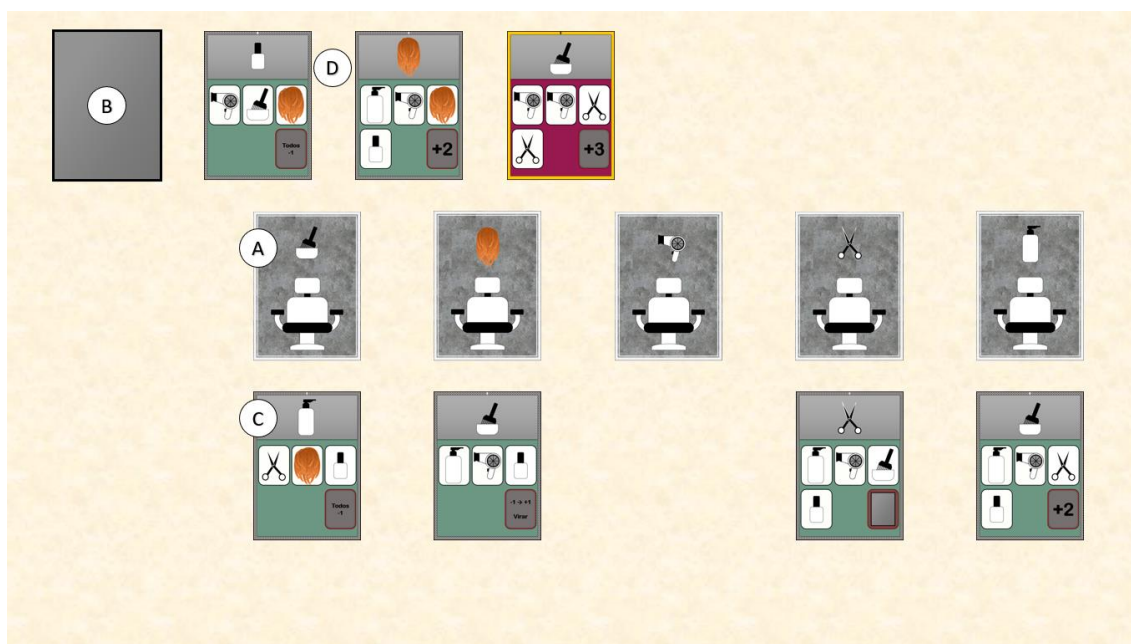
Cada jogadora deverá escolher 1 das 4 cores disponíveis (cinza, verde, amarelo, azul) e pegar todas as Cartas Individuais da sua respectiva cor, sendo um coringa e duas da cor.



Separe, para cada tipo de diploma, a quantidade de jogadoras da partida menos 1. Exemplo: 3 jogadoras = 2 Diplomas de cada técnica.

Defina a primeira jogadora como aquela que mais recente fez algum procedimento estético no cabelo (ou alguma jogadora sorteada).

- A) Assim definido, ela deve embaralhar as cartas de cadeira e abrir 5 deixando o lado branco visível. A que restar volta para a caixa.
- B) Embaralhe todas as Cartas de Clientes e deixe de lado. O jogo terá sentido horário de rodada.
- C) A partir da primeira jogadora, com o baralho fechado, pegue uma Carta de Cliente e abra. Se for Cliente VIP, devolva ao fim do baralho. Repita até abrir uma Cliente Comum. Isso feito, coloque-a na base de uma das cadeiras disponíveis. Todas as outras jogadoras devem fazer o mesmo no sentido da rodada. Na primeira rodada, haverá tantas clientes em cadeiras quanto há de jogadoras. Lembre de deixar espaço suficiente embaixo para colocar as Cartas de Cliente utilizadas em modo de Técnica.
- D) Somente após isso, abra 3 Cartas de Cliente ao lado do respectivo baralho.



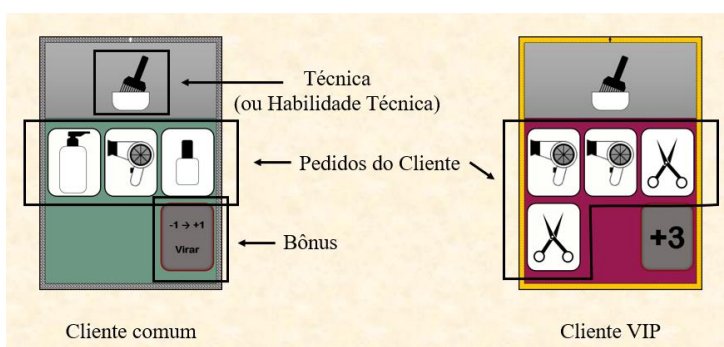
- **Cartas de Cliente**

Cada Carta de Cliente pode ser utilizada de 3 maneiras.

- Como Técnica (mostrado no lado superior da carta).

- Como Cliente quando estiverem exatamente abaixo da Carta de Cadeira e demonstrando seus Pedidos no centro da carta, além do bônus no canto inferior direito (adquirido ao completar o atendimento da cliente).

- Como Habilidade Técnica representada pela Técnica da carta, porém localizada na mesa à frente da jogadora que a adquiriu. Se a carta estiver deitada, terá valor dobrado.

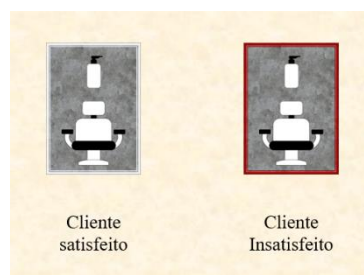


- **Carta de Cadeira**

Há 6 tipos, cada uma representando uma Técnica. Cada Carta de Cadeira será representada de 2 modos.

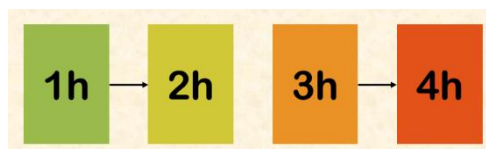
- Cliente satisfeito mostrado pelo lado branco.

- Cliente insatisfeito mostrado pelo lado vermelho.



- **Carta de Tempo**

São duas cartas com frente e verso representando a hora (a rodada) do jogo. Entre as 4 horas e 1 hora há o intervalo. (Ver página 4).



Visão Geral

Uma partida dura várias rodadas.

- **Estrutura da Rodada**

Cada rodada consiste de turnos das jogadoras.

A primeira rodada do jogo conterà 5 cadeiras e tantas Cartas de Clientes quanto há de jogadoras na partida. (3 jogadoras = 3 Cartas de Clientes). Assim, é normal ter uma ou mais cadeiras vazias durante essa rodada. A partir da segunda rodada, sempre haverá

tantos clientes quanto há de cadeiras disponíveis. Dessa forma, a primeira jogadora da segunda rodada, antes de realizar sua ação, irá completar a(s) cadeira(s) que falta(m).

Quando a rodada termina, a Carta de Tempo passa em 1 hora (Exemplo: de 1h para 2h) e todas as clientes sofrerão a fase de Insatisfação. Logo após, troca-se a primeira jogadora que será aquela que estiver à esquerda da antiga primeira jogadora, ou seja, sempre passará em sentido horário. Essa, antes de iniciar sua ação, irá completar a(s) cadeira(s) que falta(m), se for o caso.

Ao final das 4 horas (das 4h para 1h), ocorre o Intervalo dos alunos. Assim, todas as clientes, atendidas ou não, sofrerão Insatisfação.

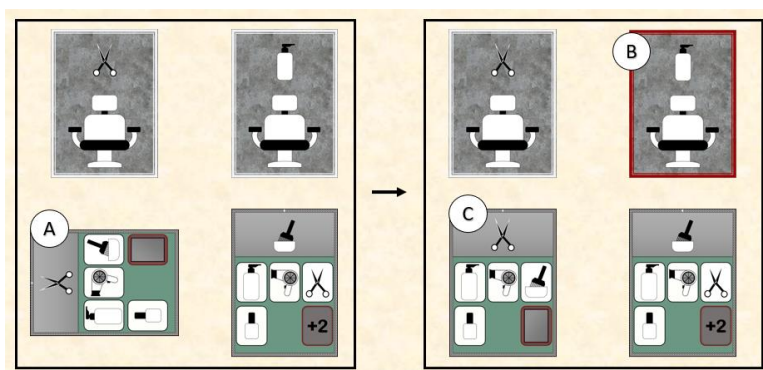
- Insatisfação

Quando uma cliente é atendida, por completo ou não, gera satisfação na cliente por estar recebendo atenção. Isso será representado deixando a Carta de Cliente de modo deitado e pela Carta de Cadeira virada para o lado branco.

Com a entrada de uma nova cliente, esta entrará já deitada. (Como na imagem da Cadeira da Tesoura em A).

Se, após o fim de uma rodada, uma cliente não tiver sido atendida de qualquer modo, sua

respectiva cadeira será virada para o lado vermelho representando Insatisfação. (Como na imagem da Cadeira do Shampoo em B).



No fim da rodada, a última jogadora deve fazer o setup das cartas. Quem não foi atendida (Carta de Cliente em pé no fim da rodada) sofrerá Insatisfação. Cartas de Clientes atendidas, ficam novamente em pé. (Como na imagem da Cliente em C).

Se uma cliente está Insatisfeita e ocorre seu atendimento, imediatamente a Carta de Cadeira mudará para o lado branco, demonstrando Satisfação. Lembrando que a Carta de Cliente ficará deitada.

Atenção!!!

Clientes deitadas não ficam impedidas de serem atendidas durante a rodada, apenas é a representação que houve atendimento nesta rodada.

-- Desistência da Cliente

A repetição de uma Insatisfação na mesma Cliente gerará Desistência da Cliente e ela irá embora. Se a Cliente já tinha começado a ser atendida, todas as técnicas utilizadas serão descartadas, inclusive a carta da Cliente, e as Cartas Individuais utilizadas sofrerão as suas respectivas consequências, conforme a regra. (Ver Página 6)

Porém, se a cliente não havia sido atendida por ninguém e houve uma repetida Insatisfação, ela irá embora, mas não para o descarte comum. Formará um novo descarte a parte e exclusivo para esse tipo de Desistência com o verso da carta voltada para cima.

Assim, se essa pilha chegar ao número de 3, uma das Cadeiras será removida permanentemente da partida. Essa Cadeira será a que estiver com Cliente não atendida mais à esquerda. A carta dessa cliente irá para o descarte comum. Se essa condição não existir, será removida a Cadeira mais à esquerda, ocorrendo os efeitos das cartas conforme a regra.

- **Estrutura do Turno**

Durante o turno poderá ser realizada 1 entre 2 ações:

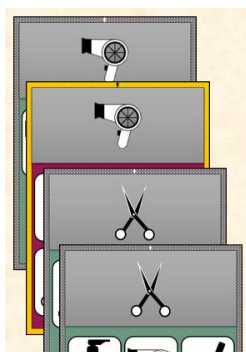
- **Comprar Cartas de Clientes**

Nesta ação, a jogadora tem direito a apenas comprar 2 Cartas de Cliente, podendo ser entre abertas e fechadas, em qualquer ordem. Se uma carta for comprada, imediatamente abre-se uma nova.

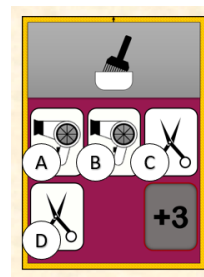
As jogadoras terão limite de mão de no máximo 6 cartas. Isso não inclui as Cartas Individuais.

- **Atender uma Cliente.**

Nesta ação, a jogadora terá o direito de atender 1 única cliente podendo descer quantas cartas desejar com as respectivas técnicas dos pedidos da cliente e necessariamente em ordem. (Na foto à direita, primeiro A, depois B, C e D).



É possível que a cliente seja atendida completamente em apenas uma ação.



As cartas, quando dispostas como Técnica, deverão estar embaixo da Carta da Cliente deixando a imagem da Técnica aparente. Nessa etapa, não faz diferença se a Carta de Cliente é Comum ou VIP.

Quando termina o atendimento da cliente, a(s) jogadora(s) recebem o respectivo bônus, se possível, e adquire(m) uma Técnica, que se transformará em Habilidade Técnica. (Ver página 8).

Então, a cliente irá embora e a jogadora do turno irá repor a respectiva cadeira com uma nova Cliente Comum dentre as Cartas de Clientes abertas ou, se VIP, baixar da sua mão. (Ver páginas 6 e 7). Essa nova cliente será colocada com a carta na posição deitada.

-- Cartas Individuais

Todas as jogadoras possuem 3 Cartas Individuais: 1 carta coringa e 2 cartas de cor.

A Carta Coringa funciona como 1 entre as 6 Técnicas disponíveis no jogo. Essa carta poderá ser utilizada a qualquer momento no seu turno ao Atender uma Cliente. Porém, a Técnica aqui utilizada não servirá para se transformar em Habilidade Técnica.

Obrigatoriamente para descer uma cliente VIP, deve-se utilizar a Carta Coringa como identificação da jogadora, conforme imagem ao lado.

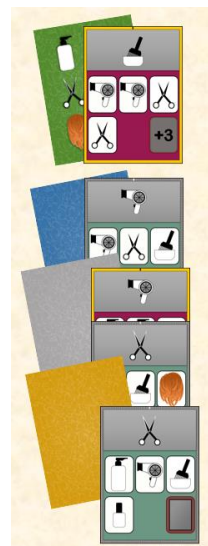
As cartas de cor servem para diferenciar quais Técnicas foram utilizadas pelas jogadoras no Atendimento da Cliente. Essas cartas indicarão qual a Técnica que poderá se tornar Habilidade Técnica para cada respectiva jogadora que a utilizou. (Ver página 8)

Na imagem ao lado é um exemplo. A jogadora Verde desceu uma cliente VIP usando sua Carta Coringa. As demais jogadoras, em ordem (azul, depois cinza e amarelo), utilizaram suas Técnicas e as identificaram apenas com a Carta de Cor. Nada impede de utilizar Carta Coringa como Carta de Cor, seja somente para representar a cor ou de representar a cor e Técnica.

As cartas utilizadas permanecerão em uso até que a cliente seja completamente atendida ou haja Desistência. (Ver página 4)

Atenção!!!

Após o fim do uso da Carta Coringa em uma rodada, esta deverá ficar até o final da mesma na mesa à frente da jogadora. Ou seja, não poderá ser utilizada em mais de uma cliente na mesma rodada. Mas Cartas de Cor não. Após o uso, voltam imediatamente para a mão.



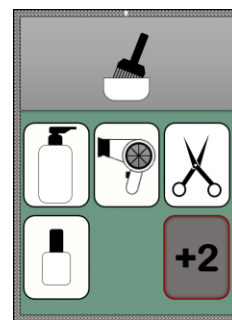
Cartas de Clientes

Há 2 tipos de clientes.

- Cliente Comum

É a cliente rotativa do dia a dia de um Salão de Beleza. Está representada pela Carta de Cliente de fundo verde e borda cinza. Cliente comum vai para a cadeira quando, sendo possível, as jogadoras decidem baixar das Cartas de Cliente abertas.

Assim que designada a uma cadeira, esta cliente não fica fixa a uma jogadora, ou seja, qualquer jogadora poderá começar a atendê-la. Assim que fizer, deverá marcar com uma Carta de Cor. Lembrando que a Carta Coringa tem dupla função (Técnica e Cor).



Dessa forma, esta Cliente somente poderá ter seu atendimento concluído pela jogadora que iniciou. Porém, se a cliente estiver Insatisfeita (cadeira do lado vermelho), poderá outra jogadora terminar o atendimento.

Os efeitos das recompensas serão:

- 1) o Bônus será igual para todas que atenderam a cliente;
- 2) a Técnica a se tornar Habilidade será exclusiva daquela jogadora que a utilizou na Cliente. (Ver o mesmo exemplo utilizado nas Cartas Individuais).

- Cliente VIP

É a cliente assídua já de muito tempo. Está representada pela Carta de Cliente de fundo roxo e borda amarela. Cliente VIP vai para a cadeira quando a jogadora decide baixar direto da sua mão, portanto não pode vir direto das cartas abertas. Lembrando que é obrigatório utilizar, nesse caso, a Carta Coringa. (Ver página 6).



O efeito dessa carta é forçar as outras jogadoras a contribuir com o atendimento dessa cliente, começando pela jogadora à esquerda daquela que desceu a carta. Assim, esta não sofrerá a mesma obrigação que aquelas. Enquanto a Cliente não tiver sido completamente atendida, o efeito perdurará para as outras jogadoras durante apenas essa rodada, ou seja, até que chegue naquela que desceu a carta.

Se a jogadora atender com ao menos uma carta (lembrando de utilizar uma das Cartas de Cor ou Coringa) estará desobrigada da condição de contribuição podendo realizar uma ação como se fosse um turno normal. Ou se a jogadora não quiser atender, poderá descartar duas cartas quaisquer da sua mão e realizar seu turno normal.

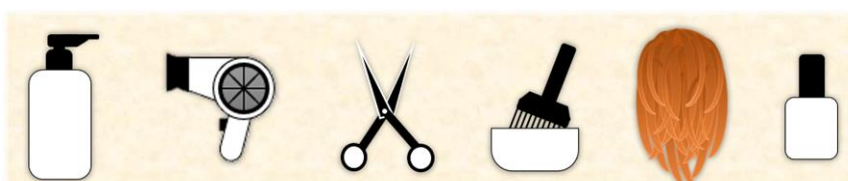
Os efeitos das recompensas serão:

- 1) o Bônus será exclusivo da jogadora que desceu a Cliente VIP;
- 2) a Técnica a se tornar Habilidade, será exclusiva daquela jogadora que a utilizou na Cliente. (Ver o mesmo exemplo utilizado nas Cartas Individuais);
- 3) se a jogadora que desceu a carta não chegou a atender a cliente, e após as demais jogadoras já terem escolhido suas Habilidades, ela poderá escolher qualquer uma das Técnicas restantes para se tornar Habilidade.

Lembrando que Carta Coringa utilizada não se torna Habilidade Técnica.

Atenção!!!

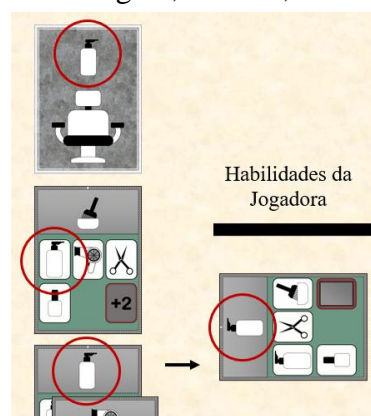
A Cliente VIP não gera uma rodada extra., ou seja, será normal conforme as regras.



Habilidade Técnica

Técnica é cada pedido da cliente (Ver página 3). Há 6 tipos: Lavagem, Escova, Corte, Pintura, Penteadado e Manicure (e seus respectivos Diplomas). Após a conclusão do atendimento da Cliente, poderá a jogadora adquirir uma Habilidade Técnica que consiste em, ao final do turno, escolher uma Técnica que utilizou no atendimento e deixá-la na sua frente na mesa.

Se a Técnica escolhida e utilizada combinar com a respectiva cadeira, gerará Habilidade Técnica em dobro, demonstrada pela carta deitada. Por exemplo, a imagem ao lado. A jogadora que escolher Lavagem para ser Habilidade Técnica, terá valor em dobro.



Cartas de Diploma

Há 6 tipos de Diplomas: Lavagem, Escova, Corte, Pintura, Penteadado e Manicure. Uma para cada Habilidade Técnica adquirida.

Quando uma jogadora atinge um total de 3 Habilidades Técnicas iguais poderá trocá-las (pilha de descarte comum) por um Diploma da respectiva Habilidade. Lembrando ser possível que uma carta da Habilidade Técnica tenha valor dobrado.



Não será possível a mesma jogadora ter Diplomas iguais. Lembrando que, para cada tipo de Diploma, haverá a quantidade de jogadoras da partida menos 1. Exemplo: 3 jogadoras = 2 Diplomas de cada técnica.

Não há limite de trocas das Habilidades pelo Diploma na mesma rodada.

Fim de jogo





O jogo termina quando uma jogadora conseguir 3 Diplomas. Será essa a última rodada do jogo, finalizando no turno da última jogadora da rodada. É possível que alguma jogadora consiga mais de três Diplomas nessa mesma rodada final.

Em caso de empate, ganha aquela que tiver mais Habilidades não diplomadas. Mantendo o empate, aquela que estiver mais próxima da primeira jogadora dessa rodada final.




Bônus

Bônus é adquirido ao completar o atendimento de uma Cliente. Há 7 tipos de bônus:

- Nas Cartas de Clientes Comuns

	Compre duas Cartas de Cliente, podendo ser entre abertas e fechadas, em qualquer ordem.
	Compre uma carta fechada e mantenha fechada na mesa na sua frente. Essa carta, dessa forma, poderá ser utilizada como Técnica coringa no atendimento. Ela não será utilizada para se tornar Habilidade Técnica.
	Retire uma carta da mesa que foi utilizada como Técnica e coloque-a em sua mão. Necessariamente deverá ser a última Técnica que foi utilizada na Cliente. Essa ficará Insatisfeita e, portanto, sua cadeira ficará do lado vermelho. Se já estiver, a Cliente Desistirá do atendimento, conforme a regra.
	Todas as outras jogadoras perdem uma carta da mão, sendo à escolha delas. Essas cartas irão para o descarte comum. Não terá efeito naquela que não possuir carta na mão.

- Nas Cartas de Clientes VIP

	Compre três Cartas de Cliente, podendo ser entre abertas e fechadas, em qualquer ordem.
	Não descarte a carta da Cliente e a adquira como Habilidade Técnica, conforme a regra. É possível aplicar os efeitos em dobro da cadeira.
	Assim que a Cliente tiver seu atendimento concluído, atenda imediatamente uma nova Cliente Comum como ação livre. Não será possível utilizar a Carta Coringa.

Todas as imagens produzidas foram criadas por Led Lima via Padrões do PowerPoint.