

Leo

în drum spre frizer

Un joc de echipă bestial
pentru 2-5 jucători de peste 6 ani

Leul Leo are urgent nevoie de o tunsoare, deoarece coama lui a scăpat literalmente de sub control.

De aceea, Leo pornește la drum ca să ajungă la salonul de frizerie al lui Bobo. Dar, ca întotdeauna, leul nostru zăbovește mult în plimbarea sa, stând la taifas la marginea drumului cu animalele pe care le întâlnește.

Încercați să țineți minte, ce fel de animale întâlnește pe drum și uniți-vă forțele pentru a-l aduce la frizer, înainte ca părul lui să crească prea mare!

PIESELE JOGULUI

30 de cartonașe de drum

Fețele cartonașelor – indicatoare de direcție și animale:



5× indicator,
0 ore



5× zebură,
1 oră



5× rinocer,
2 ore



5× crocodil,
3 ore



5× papagal,
4 ore



5× leoaică,
5 ore

Fiecare dintre indicatoarele de direcție și fiecărui animal îi este alocat un anumit număr de ore de la 0 la 5 pe care îl găsiți inscripționat în simbolul cu ceas deșteptător din colțul din dreapta sus de pe cartonaș.

Fiecare cartonaș cu animale există în culorile: **albastru**, **galben**, **roz**, **roșu** și **violet**.

Versoul cartonașelor – junglă:



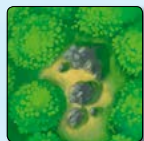
6× pădure



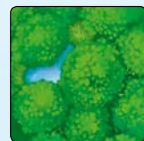
6× luminis



6× palmieri



6× stânci



6× lac

20 de cărți de deplasare

Fața cărților – cu Leo în mișcare:



5× valoarea 1



5× valoarea 2



5× valoarea 3



5× valoarea 4

Fiecare valoare există în culorile **albastru**, **galben**, **roz**, **roșu** și **violet**.

Versoul cărților – amprente de labă:



1 cartonaș de pornire
patul lui Leo



1 cartonaș de destinație
scaunul de frizerie



5 piese puzzle
coama lui Leo



1 ceas deșteptător
cu un arătător



1 pion din lemn
Leo



1 capsă din 2 piese

pentru prinderea arătătorului de ceasul deșteptător



SCOPUL JOCULUI

LEO ÎN DRUM SPRE FRIZER este un joc care necesită cooperare între jucători. Aceștia **trebuie să își unească forțele** pentru a-l aduce pe Leo la salonul de frizerie al lui Bobo înainte de ora închiderii. Au la dispoziție în total 5 zile. În primele zile jucătorii au posibilitatea să cunoască mai bine drumul și încearcă să-l memoreze. Dar pentru a câștiga partida, cel târziu până în seara celei de-a 5-a zi trebuie să fi reușit să-l aducă pe Leo la frizer.

PREGĂTIREA JOCULUI

Înainte de prima partidă trebuie să scoateți cu atenție piesele ștanțate din cadrele lor. Apoi montați cu ajutorul capsei arătătorul pe ceasul deșteptător conform figurii din dreapta.

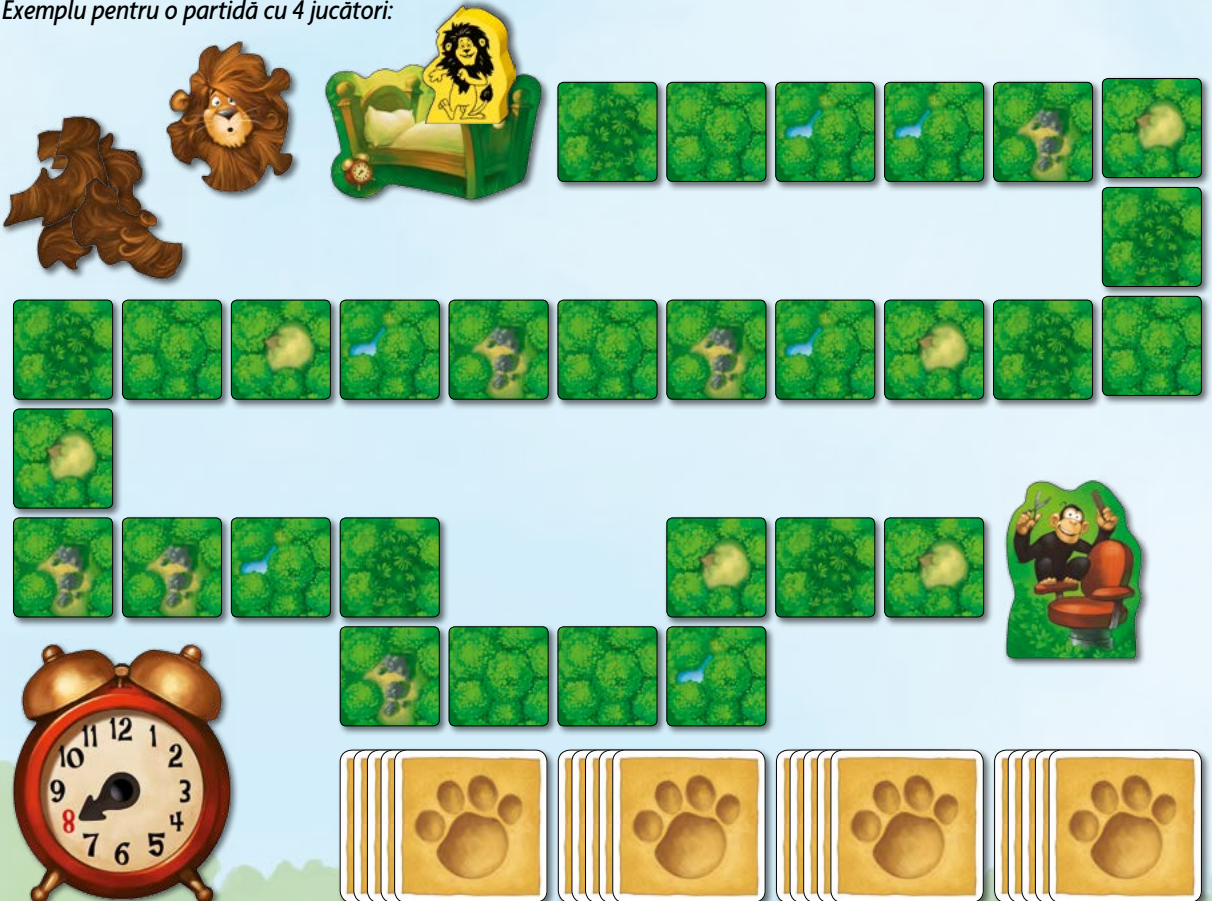


Atenție: după ce ați închis capsă, aceasta nu se mai deschide!

- Depuneți cartonașul de pornire cu patul lui Leo în mijlocul mesei și așezați pe acesta pionul din lemn care îl reprezintă pe Leo.
- Amestecați acoperit toate cartonașele de drum, fețele cu junglă ale cărților fiind întoarse în sus. Pornind de la cartonașul de pornire, jucătorii formează din cartonașele de drum un traseu cu parcurs aleatoriu. Drumul nu are voie să aibă ramificații, dar poate avea oricât de multe curbe.
- Așezați la capătul drumului cartonașul de destinație cu scaunul de frizerie din salonul lui Bobo.
- Depuneți elementul puzzle cu chipul lui Leo lângă cartonașul de pornire și așezați lângă acesta, drept rezervă, restul pieselor ce formează coama.
- Jucătorul cu părul cel mai scurt așează ceasul deșteptător în fața sa și potrivește arătătorul ceasului la ora 8.
- Jucătorul cu părul cel mai lung începe partida.
- Amestecați cărțile de deplasare întoarse cu fețele în jos și împărțiți-le pe toate rând pe rând, începând cu jucătorul de pornire. Jucătorii își iau cărțile în mână, astfel încât ceilalți să nu poată vedea fețele cărților lor.

Atenție: Dacă la partidă participă 3 jucători, 2 cărți rămân în plus. Acestea sunt împărțite pur și simplu următorilor doi jucători, aceștia urmând să aibă în această rundă câte 1 carte în plus în mână.

Exemplu pentru o partidă cu 4 jucători:



DESFĂȘURAREA JOCULUI

O ZI

Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic. Când un jucător urmează la rând, acesta joacă o carte la alegere din mână și o depune descoperită în fața sa. Apoi avansează cu Leo pe drum cu numărul de pași indicat pe cartea pe care tocmai a jucat-o.

Întoarce cartonașul pe care s-a oprit Leo, însă fără a modifica ordinea cartonașelor. Pentru ca toți să poată vedea clar cartonașul tocmai descoperit, îl așează pe Leo lângă cartonaș.

În acest moment sunt posibile **3 situații**:

1. Cartonașul de drum arată un animal, iar culoarea acestuia **nu** corespunde culorii cărții tocmai jucate:

Vai! Leo pierde timp prețios. Mutați arătătorul ceasului deșteptător înainte cu numărul de ore indicat de simbolul cu ceas de pe cartonașul cu drum.



2. Cartonașul de drum arată un animal, iar culoarea corespunde culorii cărții tocmai jucate:

Ați avut noroc! Leo nu-și pierde timpul. Nu mutați mai departe arătătorul ceasului deșteptător.



3. Pe cartonașul de drum este reprezentat un indicator de direcție:

Ați avut noroc! Leo nu-și pierde timpul. Nu mutați mai departe arătătorul ceasului deșteptător.



După ce a verificat dacă trebuie să modifice poziția arătătorului sau nu, jucătorul îl depune pe Leo pe cartonașul tocmai descoperit. Cartonașul rămâne în continuare descoperit. Apoi urmează la rând următorul jucător în sensul acelor de ceasornic.

SFÂRȘITUL UNEI ZILE

În momentul în care arătătorul ceasului deșteptător arată din nou ora 8 sau trece de această oră, la salonul de frizerie al lui Bobo este ora închiderii, iar lui Leo nu-i rămâne altceva de făcut, decât să-și încerce norocul încă o dată în ziua următoare. Jucătorii pregătesc noua zi după cum urmează:

- Leo se întoarce pe cartonașul de pornire.
- Coama lui Leo crește, jucătorii atașând de capul lui Leo o piesă de puzzle cu coamă la alegere din rezervă.
- Arătătorul ceasului deșteptător este potrivit din nou la ora 8.
- Jucătorul care ar fi urmat la rând în ziua precedentă, va fi jucătorul de pornire din noua zi.
- Amestecați toate cărțile de deplasare conform descrierii din capitolul „Pregătirea jocului“ și împărțiți-le jucătorilor.
- În timp ce pregătesc noua zi, jucătorii încearcă să **memoreze** cât se poate de bine cartonașele de drum descoperite. Apoi aceste cartonașe sunt întoarse și ele cu fața cu junglă în sus, fără ca ordinea cartonașelor să fie modificată.



O NOUĂ ZI

După încheierea pregătirilor, începe o nouă zi care se desfășoară conform descrierii de mai sus.

Acum jucătorii dispun de ceva mai multe informații despre cartonașele care formează drumul spre frizer. Ei pot profita de aceste cunoștințe pentru a ajunge cu cărțile din mâna lor direct pe cartonașe de drum de aceeași culoare, evitând pierderea de timp.

Regulă generală: Jucătorii își pot da reciproc sugestii în legătură cu cartea care ar trebui jucată și își pot împărtăși cunoștințele referitoare la cartonașele de drum. Dar la urma urmei, jucătorul care este la rând poate decide singur, ce carte dorește să joace.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul ia pe loc sfârșit într-una dintre următoarele 2 cazuri:

1. Leo se așează pe scaunul de frizerie înainte ca arătătorul ceasului să indice sau să treacă de ora 8.

Ați reușit! Leo a izbutit să ajungă la timp la frizerie și jucătorii au câștigat partida.

Atenție: Leo nu trebuie să ajungă neapărat exact pe cartonașul de destinație. Pentru a-l aduce pe Leo cu succes la destinație, puteți juca și o carte cu valoare mai mare decât este necesar.

2. La pregătirea celei de-a 5-a zi, jucătorii finalizează puzzle-ul cu coama lui Leo, însă nici în cursul celei de-a 5-a zi nu reușesc să-l aducă pe Leo în timp util la frizer. În acest caz jucătorii, din păcate, au pierdut partida. Dar nu-i nimic! Puteți începe o partidă nouă fiindcă Leo trebuie să ajungă, totuși, la frizer!

Atenție: Partida poate fi câștigată chiar și din prima zi. Cei care reușesc acest lucru, au avut o porție mare de noroc și le este recomandat să și-l încerce neîntârziat din nou!

VARIANTE

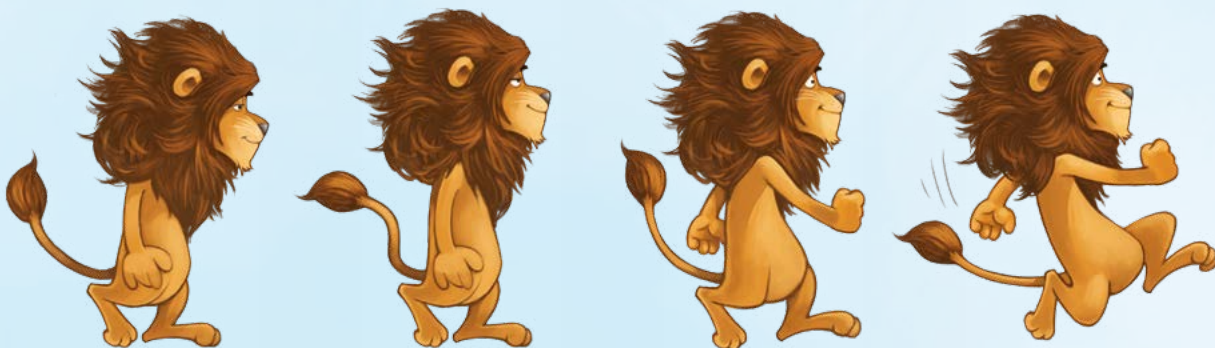
PREA DIFICIL?

Pentru a simplifica puțin jocul, jucătorii își pot depune cărțile din mână pe masă, astfel încât acestea să fie vizibile pentru toți. Jucătorii pot decide împreună, ce carte ar fi bine să joace jucătorul care este la rând.

PREA SIMPLU?

1. Pentru a face jocul puțin mai dificil, la începutul fiecărei noi zile jucătorii au interdicția de a discuta între ei. Doar după ce Leo a ajuns pe un cartonaș de drum cu un papagal, jucătorii au din nou voie să vorbească între ei și să-și dea reciproc sugestii, dar numai până la sfârșitul zilei în curs.

2. Pentru a îngreuna jocul și mai mult, jucătorii nu au voie să pășească direct pe cartonașul de destinație. Ei trebuie să se oprească în orice caz pe ultimul cartonaș de drum dinaintea scaunului de frizerie din salonul lui Bobo, indiferent de valoarea cărții pe care au jucat-o. Ei întorc cartonașul cu fața în sus și verifică în modul obișnuit, dacă arătătorul ceasului deșteptător trebuie modificat sau nu. Dacă nici după verificare nu este încă ora 8, au câștigat partida.



Autor: Leo Colovini

Ilustrator: Michael Menzel

Importator și distribuitor în România: Lineart SRL, Cluj-Napoca, str. Ion Meșter nr. 4, ap. 50

© 2016 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich

Fabricat în Germania. Toate drepturile rezervate.

