

Leo

goes to the barber

Een beestig leuk team spel voor 2 tot 5 spelers vanaf 6 jaar.

Leo de leeuw moet dringend naar de kapper, zijn manen zijn bedekken bijna zijn hele hoofd. Daarom gaat hij vroeg op pad naar bobo' kapsalon. Maar Leo heeft de gewoonte onderweg een praatje te maken met andere dieren die zijn pad kruisen. Hou rekening met de dieren die Leo op zijn pad vindt en breng hem samen naar de kapper, alvorens zijn manen te lang zijn geworden.

Spelmateriaal

30 pad tegels

De voorzijde toont een wegwijzer of een dier:



5x Wegwijzer,
0 uur

5x Zebra,
1 uur

5x Neushoorn,
2 uur

5x Krokodil,
3 uur

5x papegaai,
4 uur

5x leeuw,
5 uur

Het klokje op de tegels geeft een aantal uren aan (van 0 tot 5), het getal in het klokje in de rechterbovenhoek.

Van elk dierentegel is er 1 in de kleuren **blauw**, **geel**, **roze**, **rood** en **paars**

De achterkant van de tegel toont de jungle



6x bos



6x open plek



6x palm bomen



6x rotsen



6x meer

20 Verplaatsingskaarten

Met Leo in beweging aan de voorkant

en een pootafdruk op de achterzijde



5x waarde 1



5x Waarde 2



5x Waarde 3



5x Waarde 4



Van elke van de kaarten is er 1 in de kleuren **blauw**, **geel**, **roze**, **rood** en **paars**

1 start tegel

Leo 's bed



1 Aankomst tegel

Bobo's kapsalon



5 puzzelstukken

Leo 's manen



1 klok

met 1 wijzer



1 houten speelfiguur

Leo



1 drukclip

2 delen om de wijzer aan de klok te bevestigen



Doel van het spel

Leo gaat naar de kapper is een coöperatief spel. Spelers proberen samen Leo naar Bobo's kapsalon te brengen alvorens deze 's avonds de deuren sluit. Ze hebben 5 dagen om dit tot een goed einde te brengen. Tijdens de eerste dagen leren ze het pad kennen en proberen ze dit te onthouden. Maar om te winnen, moeten ze Leo tot in het kapsalon brengen voor het einde van de 5de dag.

Spelopstelling

Druk voor het eerste spel voorzichtig alle onderdelen uit de stansramen. Gebruik de drukclip om de wijzer aan de klok te bevestigen, zoals getoond in de afbeelding rechts.

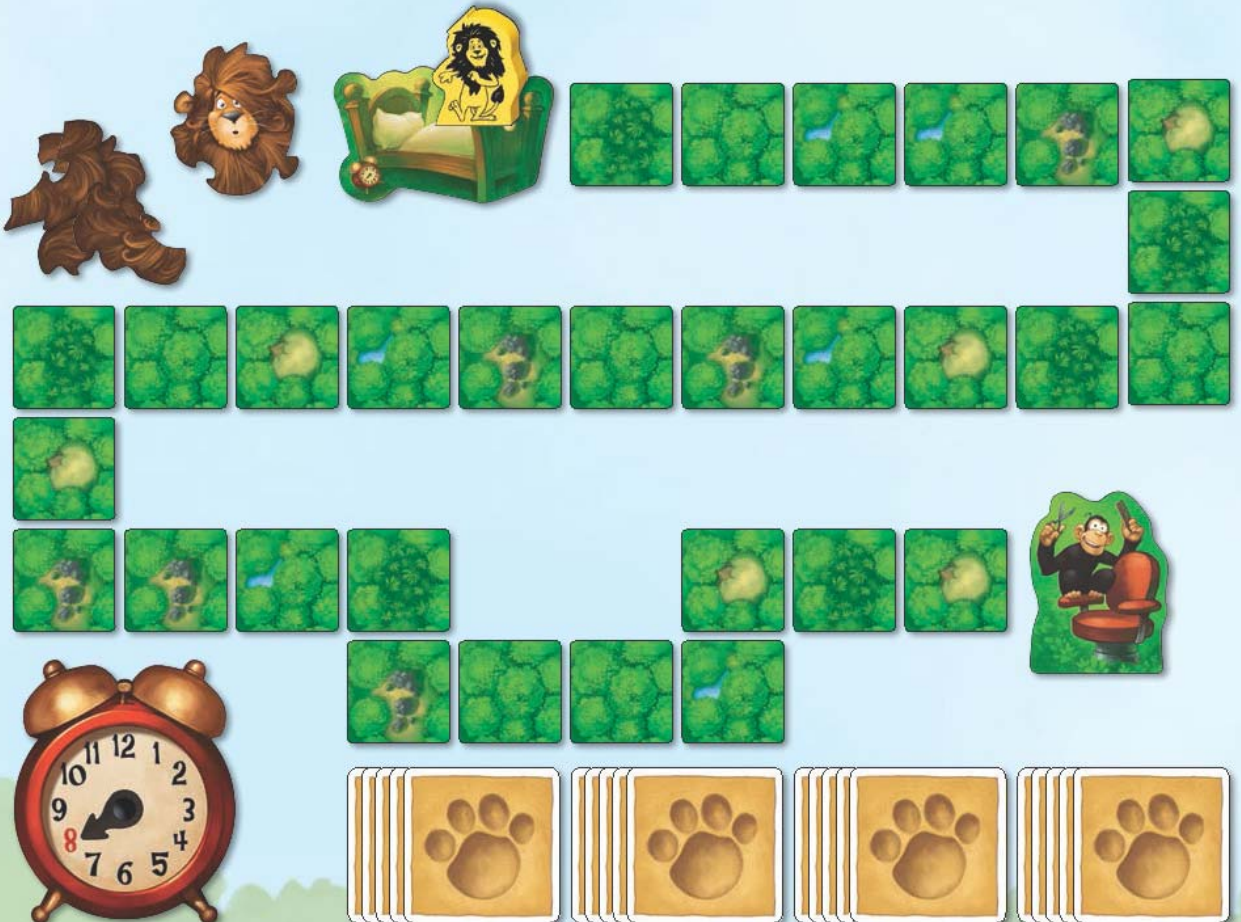


Opgelet: van zodra de clip is aangedrukt, kan je deze niet meer openen.

- Leg de start tegel met het bed in het midden van de tafel en zet de houten speelfiguur "Leo" hier op.
- Schud alle tegels gedekt, d.w.z. met de jungle zijde naar boven. Leg de tegels vervolgens neer vertrekkend bij de starttegel in één lang pad, het pad mag kronkelend zijn maar geen afsplitsingen hebben.
- Leg de aankomsttegel (Bobo's kapsalon) aan de laatste tegel.
- Leg de losse puzzelstukken van Leo 's hoofd en manen naast de starttegel.
- De speler met het kortste haar legt de klok voor zich neer en zet de wijzer op 8 uur.
- De speler met het langste har wordt de startspeler.
- Schud de verplaatsingskaarten gedekt en deel deze vervolgens allemaal uit beginnend bij de startspeler. De spelers nemen de kaarten op hand zodat de voorzijdes niet zichtbaar zijn voor de andere spelers.

Opgelet: In een 3 speler spel blijven er 2 kaarten over, deel deze gewoon uit aan de 2 volgende spelers, die deze ronde dan 1 kaart meer op hand zullen hebben.

Voorbeeld van een spelopstelling voor 4 spelers



Spelverloop van een dag

Het spel verloopt in wijzerzin. De start speler begint het spel.

Tijdens je speelbeurt speel je 1 kaart naar keuze uit je hand. Leg de kaart open voor je neer en verplaats Leo evenveel stappen vooruit over het pad als de waarde aangegeven op de kaart. De tegel waarop Leo zijn verplaatsing beëindigd draai je open, zonder de volgorde van de tegels te veranderen. Zet Leo naast deze tegel zodat deze duidelijk zichtbaar is voor alle spelers.



Nu zijn er **3 mogelijkheden**:

1. De pad tegel toont een dier en de kleur van de tegel is niet dezelfde als die van de zonet gespeelde kaart:

Ai! Leo verliest waardevolle tijd. De wijzer van de klok wordt evenveel uren vooruitgezet als aangegeven in het klokje op de tegel.



2. De pad tegel toont een dier en de kleur van de tegel is dezelfde als die van de zonet gespeelde kaart:

Geluksvogel! Leo verliest geen tijd. De wijzer van de klok wordt niet vooruit gezet.



3. De pad tegel toont een wegwijzer:

Geluksvogel! Leo verliest geen tijd. De wijzer van de klok wordt niet vooruit gezet.



Nadat de spelers hebben gecontroleerd of de wijzer vooruit moet worden gezet of niet, zet je Leo op de tegel die net werd opgedraaid, de tegel blijft open liggen waar die ligt en de volgende speler in uurwijzerzin is aan de beurt.

EINDE VAN DE DAG

Van zodra de wijzer van de klok 8 uur bereikt of voorbij gaat, sluit Bobo's kapsalon en zal Leo de volgende dag een nieuwe poging moeten ondernemen. Bereid de volgende dag als volgt voor:

- Zet Leo terug op de starttegel
- Leo zijn manen groeien aan, puzzel daarom een van de manen-puzzelstukjes aan het hoofd van Leo.
- Zet de wijzer van de klok terug op 8 uur
- De speler die als volgende aan de beurt was wordt de nieuwe startspeler.
- Schud alle verplaatsingskaarten zoals beschreven onder spelopstelling, en deel deze allemaal uit aan de spelers.
- Tijdens de voorbereiding voor de nieuwe dag proberen alle spelers zo goed mogelijk de openliggende tegels te onthouden, draai vervolgens de openliggende tegels terug om naar de jungle zijde, zonder de volgorde te veranderen.



EEN NIEUWE DAG

Na de voorbereiding voor de nieuwe dag, begint de nieuwe dag, zoals hierboven beschreven.

Nu hebben de spelers wat meer informatie over het pad naar het kapsalon. Ze kunnen deze kennis gebruiken om kaarten te spelen van dezelfde kleur als de tegels waarop ze hun verplaatsing beëindigen, en zo geen tijd te verliezen.

Algemene regel: Spelers mogen elkaar tips geven over welke kaart er best gespeeld zou worden, en hun kennis delen over de pad tegels. Maar het is aan de actieve speler om te beslissen welke kaart hij speelt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt onmiddellijk als **1 van de volgende 2 voorwaarden** zijn voldaan:

1. Leo arriveert bij Bobo's kapsalon voor de wijzer van de klok 8 uur bereikt Gehaald! Leo is op tijd bij de kapper, alle spelers winnen het spel.

Opgelet: Leo moet niet precies op de aankomsttegel eindigen, je mag ook een kaart van een hogere waarde spelen dan het benodigd aantal stappen.

2. Als de spelers, nadat Leo 's manen vervolledigd zijn, dus na de 5de dag, er nog niet in geslaagd zijn hem bij het kapsalon te brengen. In dit geval verliezen alle spelers, en beginnen ze onmiddellijk aan een nieuw spel om Leo toch in het kapsalon te brengen.

Opgelet: Het is mogelijk om het spel in de eerste dag te winnen. Als de spelers hierin slagen, hebben ze een grote portie geluk gehad, en proberen ze onmiddellijk nog een keer.

VARIANTEN

TE MOEILIK

Om het spel een beetje gemakkelijker te maken, kunnen de spelers de hun kaarten open voor zich neerleggen, zo kunnen ze gezamenlijk bepalen wat de beste kaart zou zijn om te spelen.

TE GEMAKKELIJK

1. Om het iets moeilijker te maken mogen de spelers niet met elkaar overleggen bij de start van een nieuwe dag. Enkel van zodra Leo zijn verplaatsing beëindigt op een papegaai mag er overlegd worden voor de rest van die dag.
2. Om het spel nog iets moeilijker te maken, mogen de spelers niet rechtstreeks op de aankomst tegel eindigen, maar moeten ze eerst eindigen op de tegel net voor Bobo's kapsalon, losstaand van de waarde op de kaart. Deze tegel wordt opengedraaid, zoals normaal, gecontroleerd of de wijzer moet worden verzet of niet. Als de wijzer dan nog steeds 8 uur niet heeft bereikt, winnen de spelers het spel.



Auteur: Leo Colovini

Tekeningen: Michael Menzel

Nederlandse vertaling: Christophe Mannaert (BGG: Stofke)

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

Made in Germany. All rights reserved.

www.abacusspiele.de

