

Leo

wybiera się do fryzjera

Gra kooperacyjna dla 2-5 graczy od 5 lat.

Lew Leo musi wybrać się do fryzjera, ponieważ grzywa dosłownie go przerasta! Rusza więc do salonu Kędziorka. Wcale mu się jednak nie spieszy i co rusz ucina sobie pogawędkę ze spotkanymi po drodze zwierzętami. Zapamiętajcie, kogo spotyka Leo i wspólnymi siłami postarajcie się przyprowadzić go do fryzjera, zanim grzywa za bardzo się rozrośnie!

ZAWARTOŚĆ

30 kafli ścieżki

Awersy przedstawiają drogowskazy lub zwierzęta:



5 drogowskazów,
0 godzin



5 zebra,
1 godzina



5 nosorożców,
2 godziny



5 krokodyli,
3 godziny



5 papug,
4 godziny



5 lwic,
5 godzin

Wszystkim drogowskazom i każdemu gatunkowi zwierząt przyporządkowana jest określona liczba godzin od 0 do 5, przedstawiona w prawym górnym rogu wewnątrz budzika.

Każde zwierzę występuje w pięciu kolorach: **niebieskim**, **żółtym**, **różowym**, **czerwonym** i **fioletowym**.

Rewersy przedstawiają dżunglę:



6 x las



6 x polana



6 x palma



6 x skała



6 x jezioro

20 kart ruchu

Awersy przedstawiają Leo w ruchu:



5 o wartości 1



5 o wartości 2



5 o wartości 3



5 o wartości 4

Rewersy z odciskiem łapy:



Każda karta ruchu występuje w pięciu kolorach: **niebieskim**, **żółtym**, **różowym**, **czerwonym** i **fioletowym**.

1 kafel startowy
Łóżko Leo



1 kafel celu
Fotel fryzjerski Kędziorka



5 puzzli
Grzywa Leo



1 budzik
Ze wskazówką



1 drewniana figurka
Leo



1 plastikowe zapięcie
2-częściowe: do połączenia budzika i wskazówki

CEL GRY

Leo wybiera się do fryzjera to gra kooperacyjna. Gracze wspólnie próbują zaprowadzić Leo do fryzjera Kędziorka, zanim ten zamknie swój zakład. Mają na to łącznie 5 dni. W pierwszych dniach poznają drogę i starają się utrwalić ją sobie w pamięci, by najpóźniej do końca piątego dnia dotrzeć z lwem do salonu fryzjerskiego.

PRZYGOTOWANIE

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wyjąć wszystkie elementy z tekturowej ramki. Następnie trzeba połączyć budzik ze wskazówką tak, jak pokazano na rysunku obok.

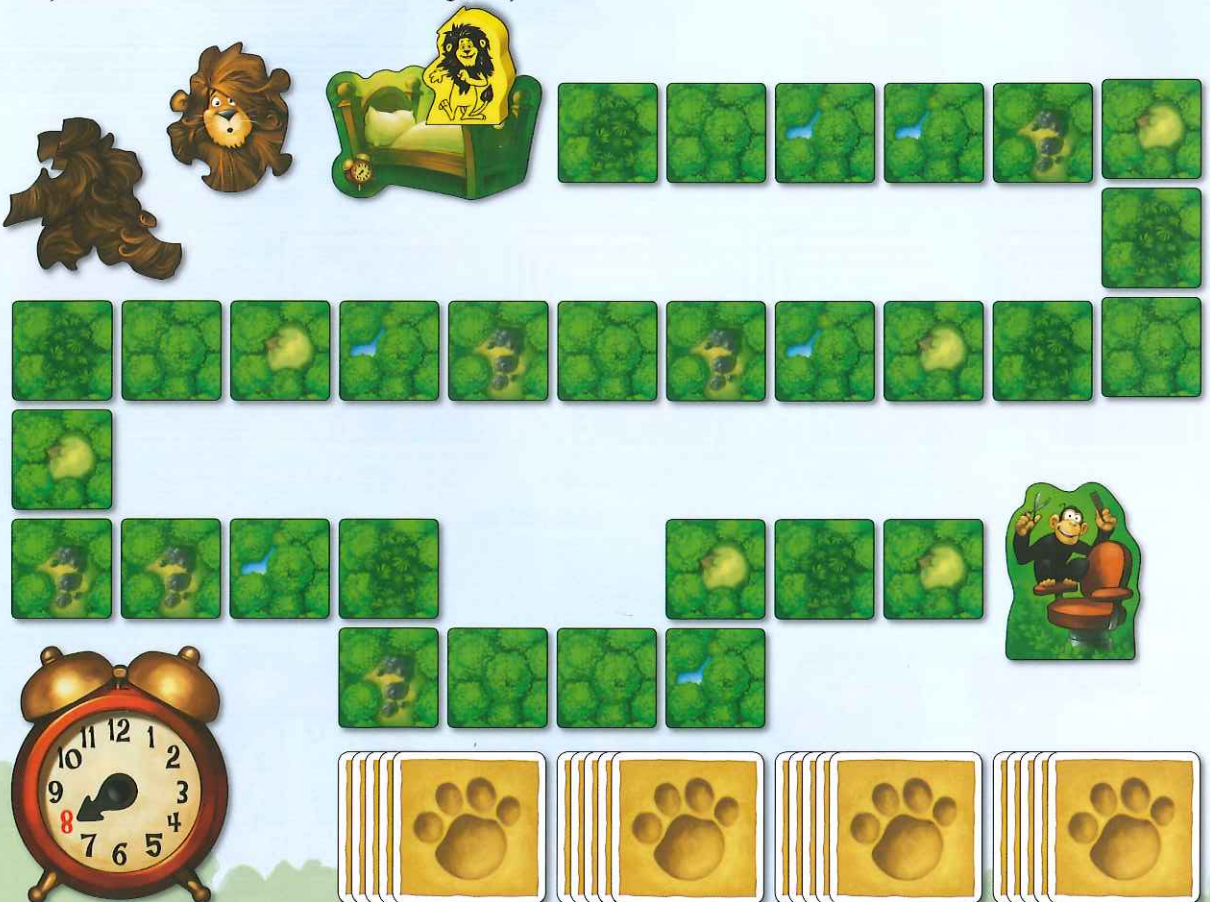


Uwaga: Raz połączony ze wskazówką budzik nie da się już rozdzielić!

- Kafel startowy z łóżkiem kładzie się na środku stołu, a na nim ustawia się figurkę Leo.
- Wszystkie kafle ścieżki miesza się stroną dżungli do góry. Następnie, zaczynając od kafła startowego, układa się z nich dowolnie przebiegającą ścieżkę. Nie ma ograniczeń, jeśli chodzi o liczbę zakrętów, ale ścieżka nie może się rozwidlać!
- Na końcu drogi należy położyć kafel celu z fotelem fryzjerskim Kędziorka.
- Element puzzli z głową Leo trzeba umieścić obok kafła startu, a pozostałe puzzle z grzywą Leo odkłada się na razie na bok.
- Gracz z najkrótszymi włosami kładzie przed sobą budzik i ustawia na nim wskazówkę na godzinie 8.00.
- Gracz z najdłuższymi włosami jest graczem rozpoczynającym.
- Karty ruchu trzeba dokładnie potasować i rozdać, począwszy od gracza rozpoczynającego. Każdy bierze swoje karty na rękę i trzyma je tak, by inni nie widzieli, co się na nich znajduje.

Uwaga: Jeśli w rozgrywce bierze udział trzech graczy, dwóch będzie miało o 1 kartę więcej.

Przykładowe rozłożenie dla czterech graczy:



PRZEBIEG GRY

JEDEN DZIEŃ

Zaczyna gracz z najdłuższymi włosami, a następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz zagrywa 1 dowolną kartę z ręki i kładzie ją odkrytą przed sobą. Następnie porusza figurkę Leo o tyle pól do przodu, ile wskazuje wartość na własnie zagranej karcie. Kafel, na którym znalazł się Leo, trzeba ostrożnie odwrócić, nie zmieniając przy tym kolejności kafli w ścieżce. Lwa odstawia się na chwilę na bok, tak aby odkryty kafel był dobrze widoczny dla wszystkich graczy.



Po odkryciu kafła będzie miała miejsce jedna z **trzech sytuacji**:

1. Kafel ścieżki przedstawia zwierzę i **kolor kafła nie pokrywa się** z kolorem własnie zagranej karty:

Ojej! Leo traci cenny czas. Wskazówkę na budziku trzeba przesunąć o tyle godzin do przodu, ile wskazuje cyfra na symbolu budzika znajdującego się na odkrytym kafłu ścieżki.



2. Kafel ścieżki przedstawia zwierzę i **kolor kafła pokrywa się** z kolorem własnie zagranej karty:

Co za szczęście! Leo nie stracił ani chwili. Wskazówki na budziku nie przesuwa się do przodu.



3. Kafel ścieżki przedstawia **drogowskaz**:

Co za szczęście! Leo nie stracił ani chwili. Wskazówki na budziku nie przesuwa się do przodu.



Po sprawdzeniu, czy wskazówkę na budziku trzeba przesunąć, czy nie, figurkę Leo stawia się na własnie odkrytym kafłu, który pozostaje widoczny do końca dnia i tura przechodzi na kolejnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

KONIEC DNIA

Gdy tylko wskazówka budzika dojdzie do godziny 8.00 lub ją przekroczy, Kędziorek zamyka swój salon fryzjerski i Leo będzie mógł dostać się do niego dopiero nazajutrz. Gracze przygotowują się do nowego dnia w następujący sposób:

- Figurkę Leo odstawia się z powrotem na kafel startowy.
- Grzywa Leo urosła i gracze dokładają do jego głowy jeden dowolny element puzzli z grzywą.
- Wskazówkę na budziku ustawia się znowu na godzinie 8.00.
- Graczem rozpoczynającym w kolejnym dniu jest osoba, która na koniec poprzedniego dnia miała być następną osobą zagrywającą.
- Wszystkie karty ruchu tasuje się i tak jak opisano wcześniej – rozdaje pomiędzy graczy.
- Podczas przygotowań do kolejnego dnia gracze starają się przez chwilę **dobrze zapamiętać** odkryte do tej pory kafle ścieżki. Następnie, nie zmieniając ich kolejności, odwraca się je znowu na stronę z dżunglą.



NOWY DZIEŃ

Po zakończonych przygotowaniach rozpoczyna się kolejny dzień, który przebiega tak samo jak poprzedni. Gracze dysponują teraz trochę szerszą wiedzą na temat kafli ścieżki. Wiedzę tę mogą wykorzystać zagrywając swoje karty tak, aby znaleźć się na kafle ścieżki z drogowskazem lub na kafle w tym samym kolorze co zagrywana karta. W ten sposób nie będą tracili cennego czasu.

Ogólnie obowiązująca zasada: W czasie gry można się ze sobą konsultować, dawać sobie wskazówki i dzielić się wiedzą na temat kafli ścieżki. Jednak ostateczna decyzja, którą kartę zagrać, zawsze należy do gracza, którego tura właśnie trwa.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast w jednej z **dwóch następujących sytuacji:**

1. Leo dotarł do salonu Kędziorka, zanim wskazówka na budziku doszła do godziny 8.00 lub ją przekroczyła. Udało się! Leo na czas dotarł do fryzjera i gracze zwyciężają.

Uwaga: Leo nie musi znaleźć się dokładnie na karcie celu. Można zagrać również kartę z większą wartością, żeby dotrzeć do salonu Kędziorka.

2. Mimo że podczas przygotowań do piątego dnia grywa Leo niebywale się już rozrosła, gracze mają jeszcze szansę wygrać. Jeśli jednak na koniec piątego dnia nadal nie znajdą się w salonie Kędziorka, przegrywają. W tym przypadku mogą od razu przystąpić do kolejnej rozgrywki, żeby mimo wszystko przyprowadzić Leo do fryzjera.

Uwaga: Może się zdarzyć, że gracze dotrą z Leo do fryzjera już pierwszego dnia. Mieli dużo szczęścia, więc powinni to wykorzystać i zagrać jeszcze raz!

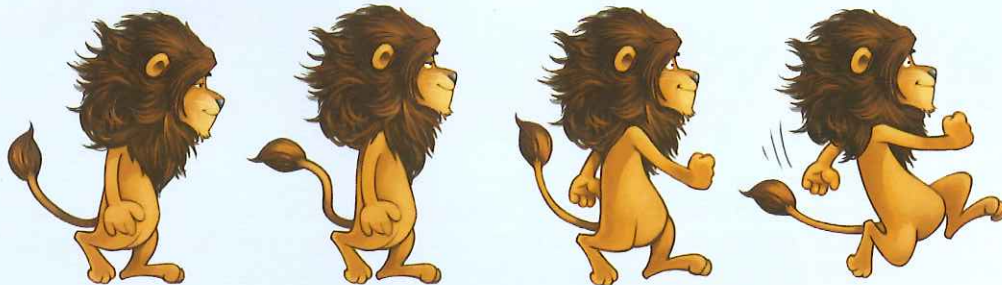
WARIANTY

ZBYT TRUDNO?

1. Aby uprościć rozgrywkę, można rozłożyć wszystkie swoje karty odkryte przed sobą i za każdym razem wspólnie z pozostałymi decydować, którą kartę powinien gracz wykorzystać w swojej turze.
2. Żeby ułatwić grę jeszcze bardziej, np. z młodszymi dziećmi, można przed rozgrywką odłożyć do pudełka wszystkie kafle ścieżki z lwicą. Nie będą one potrzebne w aktualnej rozgrywce.

ZBYT ŁATWO?

1. Jeżeli chce się utrudnić rozgrywkę, można ustalić, że gracze nie mogą ze sobą rozmawiać, dopóki któryś z nich nie odkryje kafła z papugą. Wtedy do końca danego dnia mogą się konsultować i dawać sobie wskazówki.
2. Żeby utrudnić sobie grę jeszcze bardziej, gracze mogą się umówić, że przed dostaniem się na kafel celu muszą zatrzymać się przed salonem Kędziorka na ostatnim kafle ścieżki, niezależnie od tego, ile wynosiła wartość na ostatnio zagranej karcie. Następnie odwracają kafel i tak jak zawsze sprawdzają, czy wskazówkę na budziku trzeba przesunąć, czy nie. Jeśli nadal będzie przed godziną 8.00, wygrywają.



Autor: Leo Colovini

Ilustracje: Michael Menzel

Polska instrukcja: Katarzyna Dobra



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

 www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2016.

Wersja 1.0



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