

## Živočíšne zábavná tímová hra pre 2 – 5 hráčov od 6 rokov



# Leo

musí ku kaderníkovi

Lev Leo už nutne potrebuje ísť ku kaderníkovi, pretože mu jeho hriva doslova prerastá cez hlavu. Objednal sa teda do Bonobovho salónu. Leo sa ale cestou vlečie, pretože sa vždy zarozpráva so zvieratkami, ktoré stretne cestou. Zapamätajte si, ktoré zvieratká stretol a spoločne ho dovedte ku kaderníkovi, než bude jeho hriva príliš dlhá!

### OBSAH HRY

#### 30 kartičiek cesty

Na prednej strane je ukazovateľ alebo zvieratko:



5× ukazovateľ  
o hodín



5× zebra  
1 hodina



5× nosorožec  
2 hodiny



5× krokodíl  
3 hodiny



5× papagáj  
4 hodiny



5× leвица  
5 hodín

Ukazovateľ a každé zvieratko majú pridelený určitý počet hodín (od 0 do 5), ktoré vidíte na hodinách v pravom hornom rohu kartičky. Každé zvieratko sa nachádza na modrej, žltej, červenej, ružovej a fialovej farbe pozadia.

Zadná strana zobrazuje džungľu:



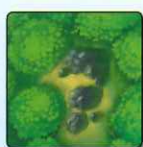
6× les



6× čistina



6× palmový  
háj



6× skaly



6× jazierko

#### 20 hracích kariet

s pohybujúcim sa Leom na prednej strane:

...a odtlačkom labky na zadnej strane:



5× hodnota 1



5× hodnota 2



5× hodnota 3



5× hodnota 4



Každá hodnota sa nachádza na modrej, žltej, červenej a fialovej farbe.

#### 1 štartovná kartička

Leov domov



#### 1 cieľová kartička

Bonobov salón



#### 5 kúskov puzzle

Leova hriva



#### 1 kartička hodín

s jednou ručičkou



#### 1 drevená figúrka

Leo



#### 1 patent

2 časti: na pripevnenie ručičky k hodinám



## CIEL HRY

Lev Leo ide ku kaderníkovi je hra založená na spolupráci. Hráči sa spoločne snažia doviesť Lea do Bonobovho salónu skôr, než večer zavrie. Majú na to maximálne 5 dní. Prvý deň sa zoznámia s cestou a snažia sa si ju čo najlepšie zapamätať. Ale aby vyhrali, musia doviesť Lea do kaderníctva najneskôr večer piateho dňa.

## PRÍPRAVA

Pred prvou hrou opatrne vyberte všetky kartičky z rámečkov. Potom za pomoci patentu pripevníte ručičku k hodinám tak, ako je ukázané na obrázku vpravo.

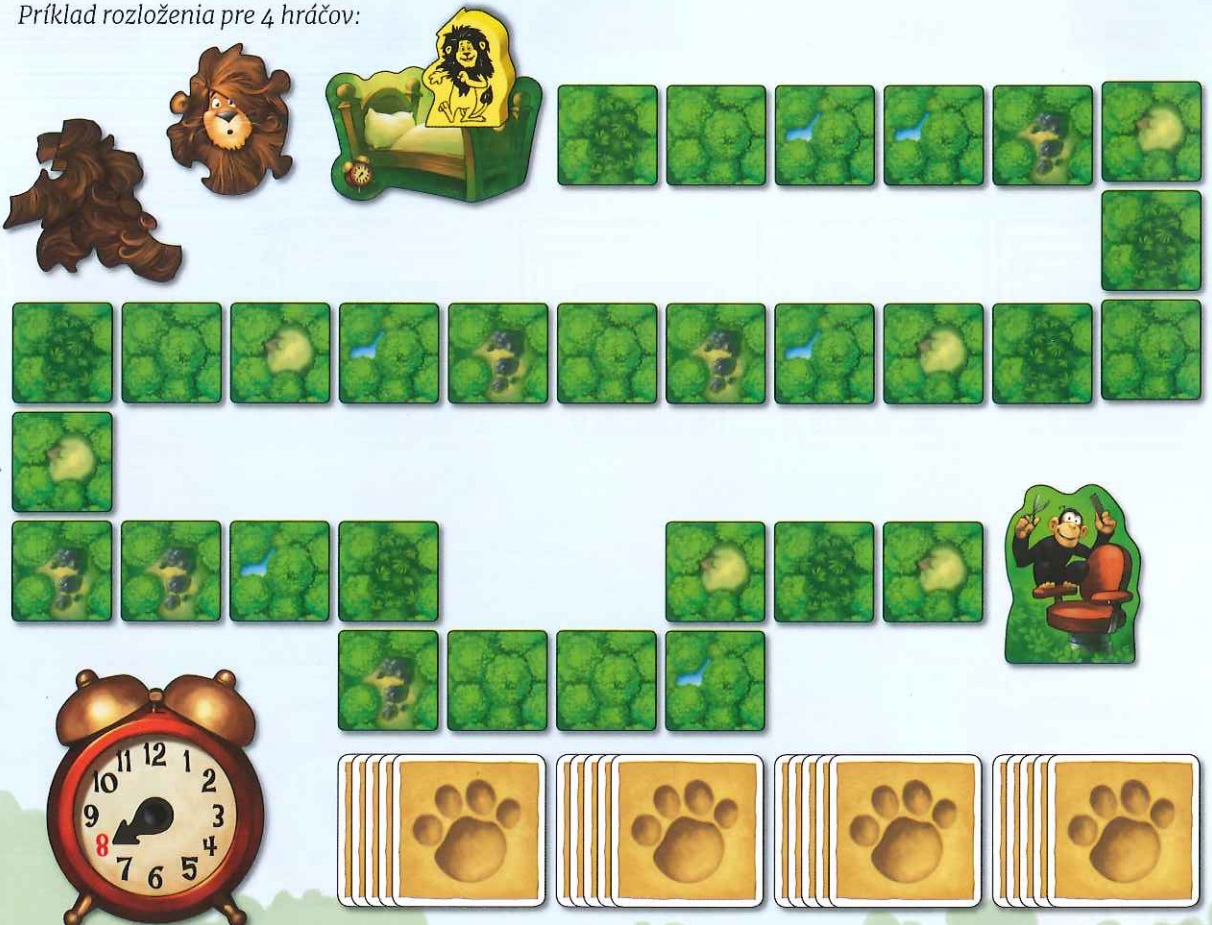


**Pozor:** Ako náhle obe časti patentu raz spojíte, už nepôjdu znovu rozdeliť.

- Položte štartovnú kartičku Leovho domova doprostred stola a umiestnite na ňu drevenú figúrku Lea.
- Zamiešajte všetky kartičky prednou stranou dole, to znamená, že uvidíte len obrázky džungle. Vedľa štartovnej kartičky prikladajú hráči kartičky cesty tak, aby vytvorili chodník v ľubovoľnom smere. Môže mať mnoho zatáčok, ale žiadnu odbočku.
- Na koniec chodníka umiestnite cieľovú kartičku (s Bonobovým salónom).
- Kúsok puzzle s Leovou hlavou položte vedľa štartovnej kartičky a zostávajúce kúsky puzzle s Leovou hrivou do zásoby v blízkosti.
- Hráč s najkratšími vlasmi si pred seba položí hodiny a nastaví ich na 8 hodín.
- Hráč s najdlhšími vlasmi začína.
- Zamiešajte hracie karty prednou stranou dolu, počnúc začínajúcim hráčom ich postupne rozdajte všetkým hráčom.

**Pozor:** Pri hre 3 hráčov zostanú dve karty, jednoducho ich rozdajte nasledujúcim dvom hráčom, ktorí budú mať v ruke pre toto kolo o jednu kartu viac.

Príklad rozloženia pre 4 hráčov:



## PRIEBEH HRY

### Jeden deň

Hra postupuje v smere hodinových ručičiek. Keď ste na rade, vyberte jednu ľubovoľnú kartu zo svojej ruky a položte ju na stôl prednou stranou hore.

Potom posuňte figúrku Lea dopredu po ceste o toľko krokov, koľko ukazuje práve vybraná karta. Poslednú kartičku cesty, na ktorej sa Leo zastaví, otočíte (bez toho, aby ste zmenili poradie kartičiek). Figúrku Lea umiestnite vedľa tak, aby všetci hráči dobre videli na otočenú kartičku.



Teraz máme **tri možnosti**:

1. **Na kartičke cesty je zvier a farba pozadia s nezhodujúcou sa farbou práve vybranej karty:** Ale nie! Leo práve prišiel o drahocenný čas. Ručička hodín sa posunie dopredu o toľko hodín, koľko udáva číslo na hodinách v pravom rohu kartičky.



2. **Na kartičke cesty je zvier a farba pozadia je rovnaká ako farba práve vybranej karty:** Máme šťastie! Leo žiadny čas nepremárnil a ručička hodín sa dopredu nepohne.



3. **Na kartičke cesty je ukazovateľ:** Máme šťastie! Leo žiadny čas nepremárnil a ručička hodín sa dopredu nepohne.

Potom, čo hráči skontrolovali, či sa ručička hodín pohne alebo nie, umiestnite Lea naspäť na práve otočenú kartičku, ktorá zostane otočená na svojom mieste prednou stranou hore. Potom hrá ďalší hráč (v smere hodinových ručičiek).

### Koniec dňa

Ako náhle ručička hodín znovu ukáže alebo prekročí osem hodín, Bonobov salón je zatvorený a Leo to musí skúsiť ďalší deň znovu. Takto sa na to pripravíte:

- Umiestnite Lea späť na štartovnú kartičku.
- Leova hriva vyrástla, a preto na jeho hlavu pridajte jeden kúsok hrivy zo zásoby.
- Nastavte ručičku hodín späť na 8 hodín.
- Hráč, ktorý bol na rade na konci predchádzajúceho dňa, bude teraz prvým hráčom nového dňa a začína.
- Zamiešajte všetky hracie karty tak, ako je napísané v *Príprave* a rozdajte ich hráčom.
- Počas prípravy na nový deň sa hráči snažia dobre si zapamätať otočené kartičky. Potom sa tieto kartičky otočia naspäť na obrázok džungle bez toho, aby sa zmenilo ich poradie.



## Nový deň

Keď sú prípravy hotové, začína nový deň; postupuje sa rovnako, ako bolo popísané vyššie.

Teraz už hráči poznajú kartičky cesty vedúcej do kaderníctva o trochu lepšie. Túto výhodu môžu využiť tak, aby použili karty, ktoré im umožnia zastaviť sa na kartičkách cesty v rovnakej farbe a nestratia tak žiaden čas.

**Všeobecné pravidlo:** Hráči si pomáhajú v tom, ktorú kartu by bolo najlepšie použiť, a tiež si môžu radiť ohľadom kartičiek cesty, ktoré si pamätajú. Ale nakoniec je to vždy rozhodnutie hráča, ktorý je na rade, aby rozhodol, ktorú kartu použije.

## KONIEC HRY

Hra končí ihneď jedným z nasledujúcich spôsobov:

Leo dorazí do Bonobovho salóna predtým, než ručička hodín znovu ukáže alebo presiahne 8 hodín počas jedného dňa.

1. Zvládli ste to! Leo dorazil do kaderníctva včas a hráči vyhrávajú.

**Pozor:** Leo nemusí dôjsť do cieľa presne. Aby ste Lea posunuli do cieľa, môžete použiť i kartu s vyššou hodnotou, než je nutné.

2. Pokiaľ je pripojený posledný dielik Leovej hrivy v rámci prípravy piateho dňa a hráči stále nedôjdu do kaderníctva ani piaty deň, aby sa nechal ostrihať, hráči bohužiaľ prehrávajú.

Ihneď však začnú novú hru, pretože Leo nový strih nutne potrebuje!

**Pozor:** Hru je možné vyhrať už v prvý deň. Pokiaľ to hráči zvládli, mali veľké šťastie a musia sa pokúsiť tento úspech ihneď zopakovať.

## VARIANTY

### Príliš náročné?

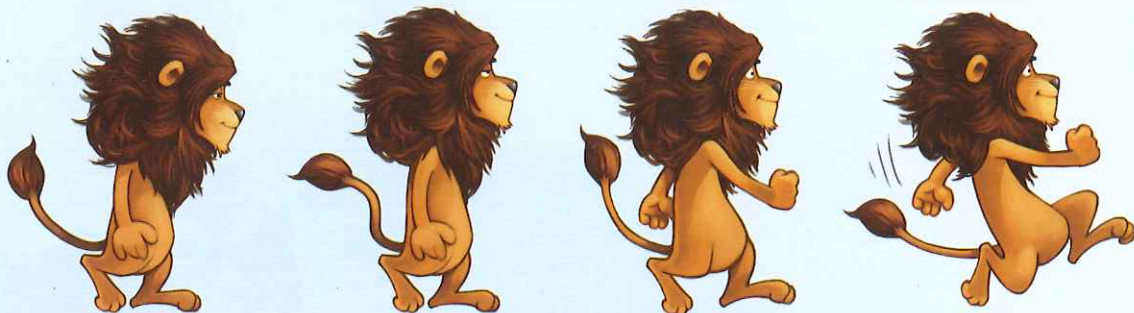
Hru môžete trochu zjednodušiť tým, že hráči položia svoje karty z ruky pred seba, prednou stranou hore. Môžu spolupracovať a dohromady rozhodnúť, ktorú kartu by bolo najlepšie vybrať pre hráča, ktorý je na rade.

### Príliš ľahké?

1. Hru môžete i trochu sťažiť tým, že hráči spolu na začiatku žiadneho nového dňa nesmú hovoriť. Môžu začať komunikovať a radiť si až vo chvíli, keď sa Leo zastaví na kartičke s papagájom.

Potom už spolu môžu hovoriť po celý zvyšok dňa.

2. Aby bola hra ešte náročnejšia, hráči nemôžu dôjsť priamo na cieľovú kartičku. Najskôr sa musia zastaviť na predposlednej kartičke pred Bobonovým kaderníckym kreslom bez ohľadu na hodnotu na práve vybranej karte. Kartičku otočia a skontrolujú (ako obvykle), či sa ručička hodín pohne alebo nie. Pokiaľ je i potom stále ešte pred 8. hodinou, hráči vyhrávajú!



Autor: Leo Colovini

Ilustrácie: Michael Menzel

Slovenský preklad: Erika Durajová

© 2016 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG,

Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich

Vyrobené v Nemecku.

Všetky práva vyhradené.

**Výrobca a distribútor pre ČR:**

Albi Česká republika a. s.,

Thámova 13

186 00 Praha 8

[www.albi.cz](http://www.albi.cz)

[eshop.albi.cz](http://eshop.albi.cz)

Infolinka: +420 737 221 010

**Distribútor pre SR:**

Albi, s. r. o.

Oravská ulica 8557/22

010 01 Žilina

[www.albi.sk](http://www.albi.sk)

The Albi logo, featuring the word "Albi" in a stylized, cursive font inside a yellow oval.