

Leo

menee parturiin



Eläimellinen yhteispeli 2-5 pelaajalle, 6-vuotiaista alkaen

Leo Leijonan täytyy mennä parturiin, koska hänen harjansa hulmuu aivan valtoimenaan. Niinpä Leo lähtee kohti Bobon salonkia, mutta hän viivyttelee ja jää juttelemaan matkalla tapaamiensa eläinten kanssa. Pankaa merkille mitä eläimiä Leo tapaa ja tuokaa hänet parturiin ennen kuin hänen harjansa kasvaa liian pitkäksi!

SISÄLTÖ

30 polkulaattaa

Etupuolella on tienviittoja tai eläimiä:



5x tienviitta,
0 tuntia



5x seepra,
1 tunti



5x sarvikuono,
2 tuntia



5x krokotiili,
3 tuntia



5x papukaija,
4 tuntia



5x leijona,
5 tuntia

Tienviitoille ja eläimille on merkitty tuntimäärä (0-5), joka näkyy kellossa laatan oikeassa yläkulmassa. Jokaisella eläimellä on taustaväriä **sininen**, **keltainen**, **vaaleanpunainen**, **punainen** tai **violetti**.

Taustapuolella on viidakkoa:



6x metsä



6x aukio



6x palmupuut



6x kivikko



6x lampi

20 liikkumiskorttia

joissa on liikkuva Leo etupuolella:



5x arvolla 1



5x arvolla 2



5x arvolla 3



5x arvolla 4

ja tassunjälki taustapuolella:



Jokaisesta arvosta on olemassa **sininen**, **keltainen**, **vaaleanpunainen**, **punainen** ja **violetti** kortti.

1 aloituslaatta

Leon sänky



1 maalilaatta

Bobon parturituoli



5 harjapalaa

Leon harja



1 herätyskello

jossa yksi viisari



1 puinen hahmo

Leo



1 neppari

2-osainen, kellon viisarin kiinnittämiseen



PELIN TAVOITE

LEO on yhteistyöpeli. Pelaajat yrittävät yhdessä tuoda Leon parturiin ennen kuin se suljetaan. Tähän on aikaa enintään 5 päivää. Ensimmäisinä päivinä pelaajat tutustuvat reittiin ja yrittävät muistaa sen. Pelin voittamiseksi Leo on saatava parturiin viimeistään viidennen päivän iltana.

PELIVALMISTELUT

Ennen ensimmäistä pelikertaa irrottakaa kaikki osat varovasti kehyksistään. Kiinnittäkää herätyskellon viisari nepparilla, kuten kuvassa.

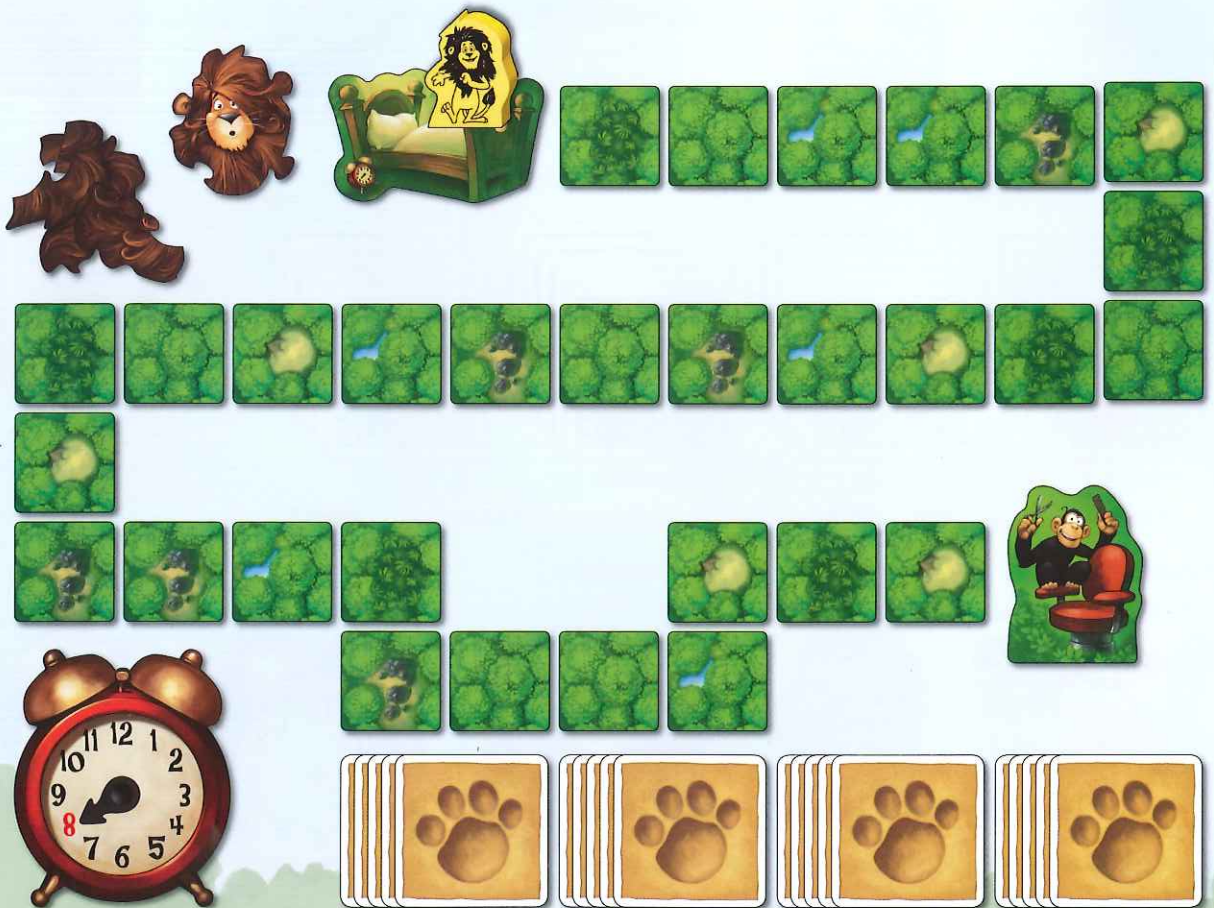
Tärkeää: Kun viisari on kiinnitetty nepparilla, sitä ei voi enää irrottaa.

- Asettakaa sänkyä kuvaava aloituslaatta pöydän keskelle ja puinen Leo-hahmo sängylle.
- Sekoittakaa polkulaatat kuvapuoli alaspäin eli viidakkopuoli ylöspäin. Rakentakaa laatoista vapaamuotoinen reitti aloituslaatasta liikkeelle lähtien. Reitissä voi olla mutkia, mutta se ei saa haarautua.
- Asettakaa maalilaatta (Bobon parturituoli) reitin loppuun.
- Asettakaa Leon kasvoja ja harjaa esittävät palapelimäiset harjapalat aloituslaatan viereen.
- Lyhythiuksisin pelaaja ottaa herätyskellon ja asettaa viisarin kello 8 kohdalle.
- Pitkähiuksisin pelaaja on aloituspelaaja.
- Sekoittakaa liikkumiskortit kuvapuoli alaspäin ja jakakaa ne tasan kaikille pelaajille. Jokainen pelaaja ottaa korttinsa käteensä näyttämättä niitä muille.



Tärkeää: 3 pelaajan pelissä jää 2 korttia yli. Jakakaa myös nämä kortit. Tällöin kahdella pelaajalla on 1 kortti enemmän käytössään tällä kierroksella.

Esimerkki pelivalmisteluista 4 pelaajalle:



PELIN KULKU

YKSI PÄIVÄ

Aloituspelaaja on ensimmäisenä vuorossa. Vuorot vaihtuvat myötäpäivään.

Vuorossa oleva pelaaja valitsee yhden kortin kädestään ja asettaa sen kuvapuoli ylöspäin eteensä. Siirtäkää Leoa reitillä eteenpäin niin monta askelta kuin pelatun kortin arvo näyttää. Kääntäkää näkyviin se polkulaatta, jolle Leo päätyy, muuttamatta laattojen järjestystä. Asettakaa Leo laatan viereen, jotta kaikki pelaajat näkevät laatan hyvin.



Nyt on **3 vaihtoehtoa**:

1. Polkulaatassa on eläin, jonka taustaväri **ei ole sama** kuin pelatussa kortissa:

Voi ei! Leo menettää kallisarvoista aikaa. Kellon viisaria siirretään eteenpäin niin monta tuntia kuin polkulaatan kellosymboli näyttää.



2. Polkulaatassa on eläin, jonka taustaväri **on sama** kuin pelatussa kortissa:

Onnenpotku! Leo ei menetä yhtään aikaa. Kellon viisaria ei siirretä.



3. Polkulaatassa on tienviitta:

Onnenpotku! Leo ei menetä yhtään aikaa. Kellon viisaria ei siirretä.



Kun olette tarkistaneet pitääkö viisaria siirtää vai ei, palauttakaa Leo sille polkulaatalle, joka juuri käännettiin. Laatta jää vielä näkyviin kuvapuoli ylöspäin. Sitten on seuraavan pelaajan vuoro.

ILLAN TULLESSA

Kun kellon viisari saavuttaa tai ohittaa kello 8 illalla, Bobon salonki sulkeutuu ja Leon pitää yrittää uudelleen seuraavana päivänä. Valmistautukaa uuteen päivään seuraavasti:

- Asettakaa Leo takaisin aloituslaatalle.
- Leon harja on kasvanut; lisääkää yksi harjapala Leon päähän.
- Siirtäkää kellon viisari takaisin kello 8 kohdalle.
- Se pelaaja, joka olisi ollut seuraavana vuorossa, on uusi aloituspelaaja.
- Sekoittakaa kaikki liikkumiskortit ja jakakaa ne pelaajille (kuten kohdassa Pelivalmistelut).
- Seuraavaa päivää varten pelaajat yrittävät nyt **painaa mieleensä** näkyvillä olevat polkulaatat. Sitten laatat käännetään takaisin kuvapuoli alaspäin, muuttamatta niiden keskinäistä järjestystä.



UUSI PÄIVÄ

Kun uuden päivän valmistelut on saatu tehtyä, peli jatkuu samalla tavalla kuin edellisenä päivänä.

Nyt pelaajat tietävät hieman enemmän reitillä olevista laatoista. Näitä tietoja hyväkseen käyttämällä he voivat yrittää pelata sellaisia kortteja, että Leo päätyy korttien värisille laatoille, eikä menetä aikaa.

Perussääntö: Pelaajat voivat antaa toisilleen vihjeitä siitä, millaisia kortteja kannattaa pelata sekä jakaa tietoaan polkulaatoista. Jokainen pelaaja kuitenkin päättää itse, minkä kortin omalla vuorollaan pelaa.

PELIN LOPPU

Peli loppuu välittömästi, kun **yksi seuraavista kahdesta ehdosta** täyttyy:

1. Jos Leo ehtii Bobon parturituoliin yhden päivän aikana ennen kuin kellon viisari saavuttaa tai ohittaa kello 8 illalla. Ehdittiin! Leo saapui parturiin ajoissa ja pelaajat voittivat.

Tärkeää: Maaliin ei tarvitse saapua tasaluvulla, vaan myös isompia kortteja saa pelata.

2. Jos Leon harja tulee valmiiksi viidenteen päivään valmistauduttaessa, eivätkä pelaajat ehdi saada Leoa parturiin viidentenäkin päivänä. Tällöin pelaajat valitettavasti häviävät, mutta voivat toki aloittaa heti uuden pelin saadakseen Leon lopulta parturiin.

Tärkeää: Peli on mahdollista voittaa jopa ensimmäisen päivän aikana. Siinä tapauksessa pelaajilla on käynyt niin hyvä onni, että kannattaa pelata heti uudelleen.

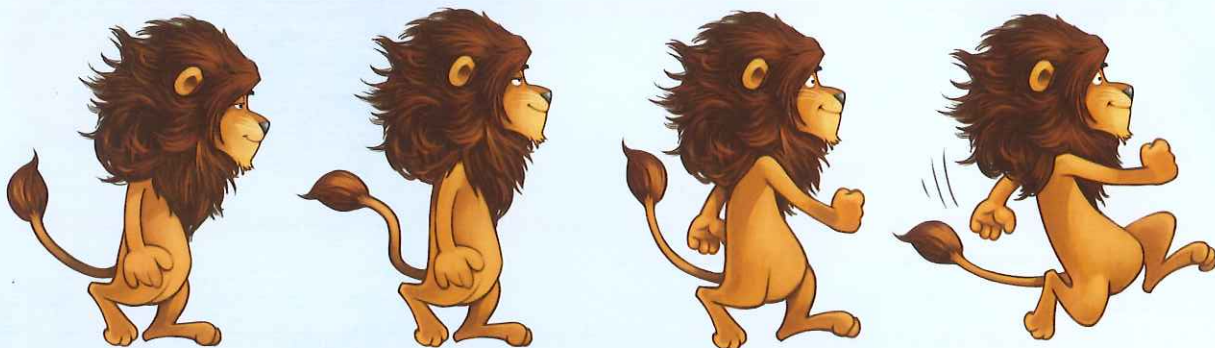
VAIHTOEHTOISIA PELITAPOJA

LIIAN VAIKEAA?

Jos pelistä halutaan helpompi, pelaajat voivat asettaa päivän alussa kaikki korttinsa kuvapuoli ylöspäin eteensä. Tällöin pelaajat voivat yhdessä päättää, mitä kortteja kannattaa pelata.

LIIAN HELPPOA?

1. Jos pelistä halutaan vaikeampi, pelaajat eivät saa puhua toisilleen uuden päivän alkaessa. Vasta sen jälkeen saa puhua, kun Leo on päätenyt polkulaatalle, jolla on papukaija.
2. Jos pelistä halutaan vieläkin vaikeampi, maaliin tultaessa Leoa ei saa liikuttaa suoraan maalilaatalle. Ensin täytyy pysähtyä viimeiselle polkulaatalle, riippumatta pelatun kortin arvosta. Laatta käännetään ja tarkistetaan, pitääkö viisaria siirtää. Jos kello ei tämänkään jälkeen ole vielä 8, niin sitten pelaajat voittavat.



Suunnittelu: Leo Colovini | Kuvitus: Michael Menzel | Taitto: Jere Kasanen | Käännös: Oskari Westerholm/Lautapelit.fi

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

Lautapelit.fi Oy
Urho Kekkosen katu 1, 00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi | www.lautapelit.fi

