

Leo

går til frisøren



Et dyrisk morsomt lagspill for 2-5 spillere fra 6 år

Løven Leo må til frisøren, for manken hans er bokstavelig talt i ferd med å vokse ham over ørene. Derfor er han på vei til Bobos frisørsalong. Men han surrer på veien. Pass på hvilke dyr han møter og hjelp hverandre med å få ham til frisøren før manken blir for stor!

SPILLKOMPONENTER

30 stibrikker

Forsiden har veiskilt eller dyr:



5x veiskilt,
0 timer



5x sebraer,
1 time



5x neshorn,
2 timer



5x krokodiller,
3 timer



5x papegøyer,
4 timer

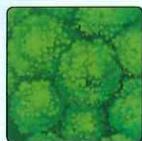


5x løvinner,
5 timer

Veiskiltene og dyrene angir et antall timer i klokkesymbolet på hver brikke.

Hvert dyr finnes i **blå, gul, rosa, rød** og **lilla**.

Baksidene har jungel:



6x skog



6x lysning



6x palmetrær



6x steiner



6x innsjø

20 flyttekort

Med Leo i farta på forsiden



5x verdi 1



5x verdi 2



5x verdi 3



5x verdi 4

Hver verdi finnes i **blå, gul, rosa, rød** og **lilla**.

Med labb på baksiden



1 startbrikke

Leos seng



1 målbrikke

Bobos frisørstol



5 puslebrikker

Manken til Leo



1 klokke

Med timeviser



1 trefigur

Leo



1 viseholder

I to deler: brukes til å montere viseren på klokka.



SPILLET'S MÅL

Dette er et samarbeidsspill. Dere skal sammen forsøke å få Leo til Bobos frisørsalong innen det blir kveld og salongen stenger. Dere har fem dager å få til dette på. Altså fem forsøk. Den første dagen blir dere kjent med reiseruta og forsøker å memorere den. Klarer dere å gjøre alt riktig innen den femte dagen er over?

FORBEREDELSE

Før første spill må du forsiktig dytte brikkene ut av rammene sine. Deretter bruker du viseholderne til å montere ferdig klokka (se illustrasjonen til høyre).

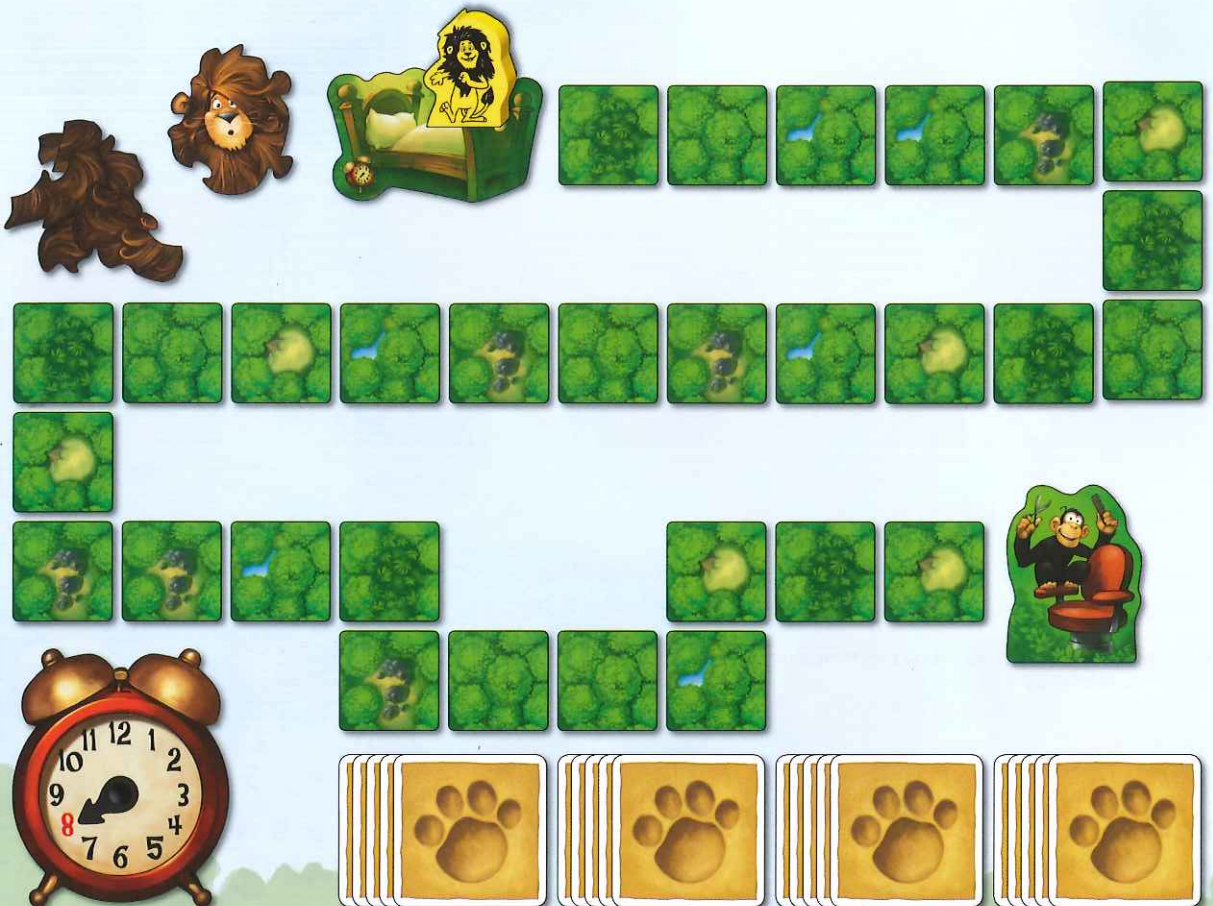
Merk: Viseholderne lar seg ikke åpne igjen straks du har smekket dem på plass i hverandre!



- Legg startbrikken med senga midt på bordet. Leo settes oppå.
- Alle stibrikkene blandes. De skal ha forsiden ned, det vil si at jungelsiden vender opp. Spillerne legger ut en sti av brikker fra startbrikken. Stien kan svinge som dere ønsker, men ikke dele seg i to. Bruk alle stibrikkene.
- Legg målbrikken med Bobos frisørsalong i enden av stien.
- Legg puslebrikken med Leos hode ved siden av startbrikken, og så de andre puslebrikkene rett ved siden av i en bunke.
- Spilleren med kortest manke setter klokka foran seg. Timeviseren skal stå på 8.
- Spilleren med lengst manke er startspiller.
- Flyttekortene stokkes, og deles ut et og et til spillerne. Start med startspilleren og gå rundt bordet. Kortene deles ut med baksiden opp, slik at ingen ser hva slags kort de andre har.

Merk: Ved tre spillere vil det bli to kort til overs. Disse to kortene deles ut til startspilleren og spilleren ved siden av. Disse to har altså ett kort mer enn tredjemann i denne runden.

Eksempel på oppsett ved fire spillere:



SPILLETS GANG

SLIK FORLØPER EN DAG

Startspiller begynner, deretter går turen til venstre rundt bordet:

Når det er din tur, skal du spille et valgfritt kort fra hånda. Du legger kortet foran deg og flytter Leo det antallet skritt som angis på kortet. Til slutt vender du rundt den stibrikken som Leo endte flyttet sitt på. Sett Leo ved siden av, slik at alle kan se hva som er på stibrikken.

Nå er det tre muligheter:

1. Stibrikken har et dyr, og fargen er IKKE lik fargen på flyttekortet du spilte:

Å nei! Leo kaster bort tiden på vei til frisøren. Viseren på klokka

flyttes fremover det antallet timer som er angitt i klokkesymbolet på stibrikken.

2. Stibrikken har et dyr, og fargen er lik fargen på flyttekortet du spilte.

Heldige deg! Leo kaster ikke bort tid. Viseren blir stående der den var.

3. Stibrikken har et veiskilt:

Heldige deg! Leo kaster ikke bort tid. Viseren blir stående der den var.



Etter at dere har sjekket om viseren skal flyttes eller ikke, skal Leo settes tilbake på brikken. Brikken forblir med forsiden opp. Deretter er det neste spillers tur.

SLUTTEN PÅ DAGEN

Bobos frisørsalong stenger klokka 8 på kvelden. Når det blir så sent, må Leo komme seg hjem og prøve på nytt neste dag. Gjør klar til neste dag på følgende måte:

- Leo settes tilbake på startbrikken.
- Leos manke har vokst, derfor fester dere en puslebit til Leos hode.
- Viseren flyttes til klokka 8 på morgenen (vanligvis står den på rett sted allerede!)
- Ny startspiller er den spilleren som skulle til å ha tur når Bobo stengte salongen dagen før.
- Flyttekortene samles inn, stokkes, og deles ut på ny.
- Under forberedelsene til den nye dagen må dere prøve å memorere de stibikkene som ligger åpne. Etterpå vendes de ned, slik at alle stibrikker nå har baksiden opp.



EN NY DAG

Etter forberedelsene starter en ny dag. Den gjennomføres akkurat som beskrevet tidligere i reglene.

Nå vet dere litt mer om stien til frisørsalngen. Dere kan benytte den kunnskapen til å velge kort av samme farge som dem dere lander på.

Generell regel: Dere må gjerne komme med gode råd om hvilke kort som bør spilles, og dere må gjerne dele kunnskapen deres med hverandre. Men det er den aktive spilleren som har det endelige ordet om hvilket kort som skal spilles.

SLUTTEN PÅ SPILLET

Spillet ender umiddelbart når en av disse to tingene inntreffer:

1. Leo setter seg i Bobos frisørstol før klokka blir 8 på kvelden.

Rakk det! Leo kom seg til frisøren, og spillerne vinner.

Merk: Leo trenger ikke å få akkurat for å komme til frisørsalongen. Det er altså lov å legge på et kort med høyere verdi enn nødvendig for å komme frem.

2. Leos manke er full den femte dagen. Hvis dere ikke lykkes med å få Leo til Bobo innen klokka er 8 denne dagen, så har dere alle tapt.

Merk: Det er mulig å vinne spillet allerede første dag. Da har dere hatt griseflaks og bør prøve igjen med en gang!

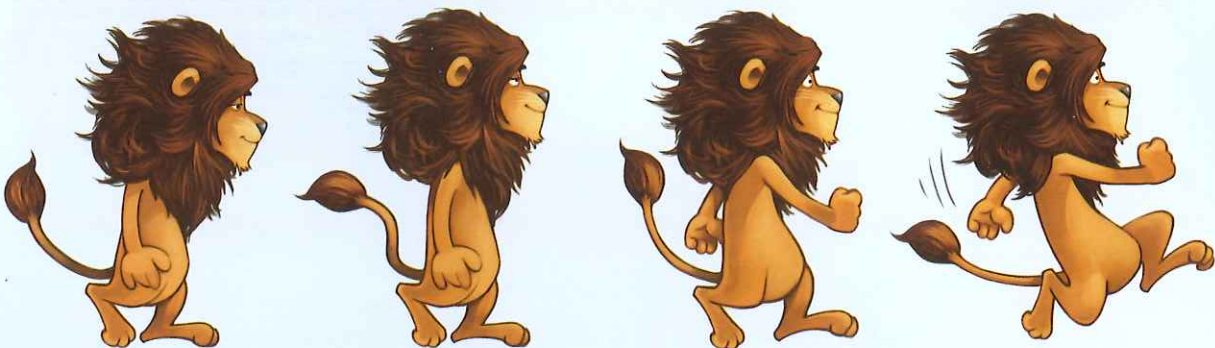
VARIANTER

FOR VANSKELIG?

Dere kan gjøre spillet litt enklere ved at alle legger kortene åpent foran seg. Dermed kan dere i fellesskap bli enige om hvilke kort som bør spilles underveis.

FOR ENKELT?

1. En måte å gjøre spillet mer utfordrende på, er å ha en regel om at spillerne ikke kan prate med hverandre på starten av en ny dag (i det minste ikke om spillet!). Det er bare lov å diskutere spillet og gi hverandre hint når Leo havner på en papegøye.
2. Spillet blir enda mer utfordrende dersom dere bestemmer at Leo ikke kan gå direkte til målbrikken. Han må, uansett verdi på det siste kortet som blir spilt, stoppe på feltet foran frisørsalongen. Her skal stibrikken, som vanlig, vendes rundt og dere må finne ut om viseren skal flyttes fremover eller ikke. Dere vinner spillet hvis klokka nå ennå ikke har blitt 8 på kvelden.



Utviklet av: Leo Colovini | Illustrasjoner: Michael Menzel | Layout: Jere Kasanen | Norsk oversettelse: Nils Håkon Nordberg

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

Vennerød Forlag AS
Astridsvei 1, 0276 Oslo, Norge
kontakt@vennerød.no | www.vennerød.no

