

Leo

går till frisören



ETT djuriskt bra lagspel för 2-5 spelare i åldern 6 och uppåt.

Lejonet Leo måste definitivt gå till frisören eftersom hans man bokstavligen har vuxit ut över hans ansikte. Så han ger sig iväg mot Bobos salong. Men Leo håller på att försena sig eftersom han tycker om att stanna och tala med alla djuren som han träffar på vägen. Försök att lägga på minnet vilka djur han träffar på vägen och för honom tillsammans fram till frisören innan hans man växer sig allt för yvig!

SPELETS INNEHÅLL

30 stigbrickor

Framsidan visar antingen skyltar eller djur:



5x skylt,
0 timmar



5x zebra,
1 timmar



5x noshörning,
2 timmar



5x krokodil,
3 timmar



5x papegoja,
4 timmar



5x lejonhona,
5 timmar

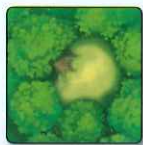
Skyltarna och de olika djuren har olika antal timmar angivna (från 0 till 5) uppe till höger på brickorna.

Varje djur finns i de fem olika färgerna **blå**, **gul**, **rosa**, **röd** och **violett**.

På baksidan finns djungel:



6x skog



6x glänta



6x palmträd



6x stenar



6x sjö

20 rörelsekort

som visar Leo i rörelse på framsidan:



5x värde 1



5x värde 2

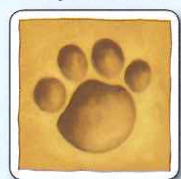


5x värde 3



5x värde 4

Med en tass på baksidan:



1 startbricka

Leos säng



1 målbricka

Bobos frisörstol



5 pusselbitar

Leos man



1 klocka

med en visare



1 träfigur

Leo



1 tryckknapp

2 delar: för att sätta fast visaren på klockan



SPELETS MÅL

Leo är ett samarbetsspel. Spelarna försöker tillsammans se till så att Leo når Bobos frisörsalong innan den stänger för kvällen. De har upp till 5 dagar på sig att lyckas med detta. Under de första dagarna bekantar de sig med rutten och försöker lägga den på minnet. Men för att vinna spelet måste de få Leo till frisören senast under den femte dagen.

FÖRBEREDELSE

Innan ni spelar ert första spel skall ni försiktigt avlägsna alla delar ur papparken. Därefter använder ni tryckknappen för att sätta fast visaren på klockan, enligt anvisningarna på bilden här intill.

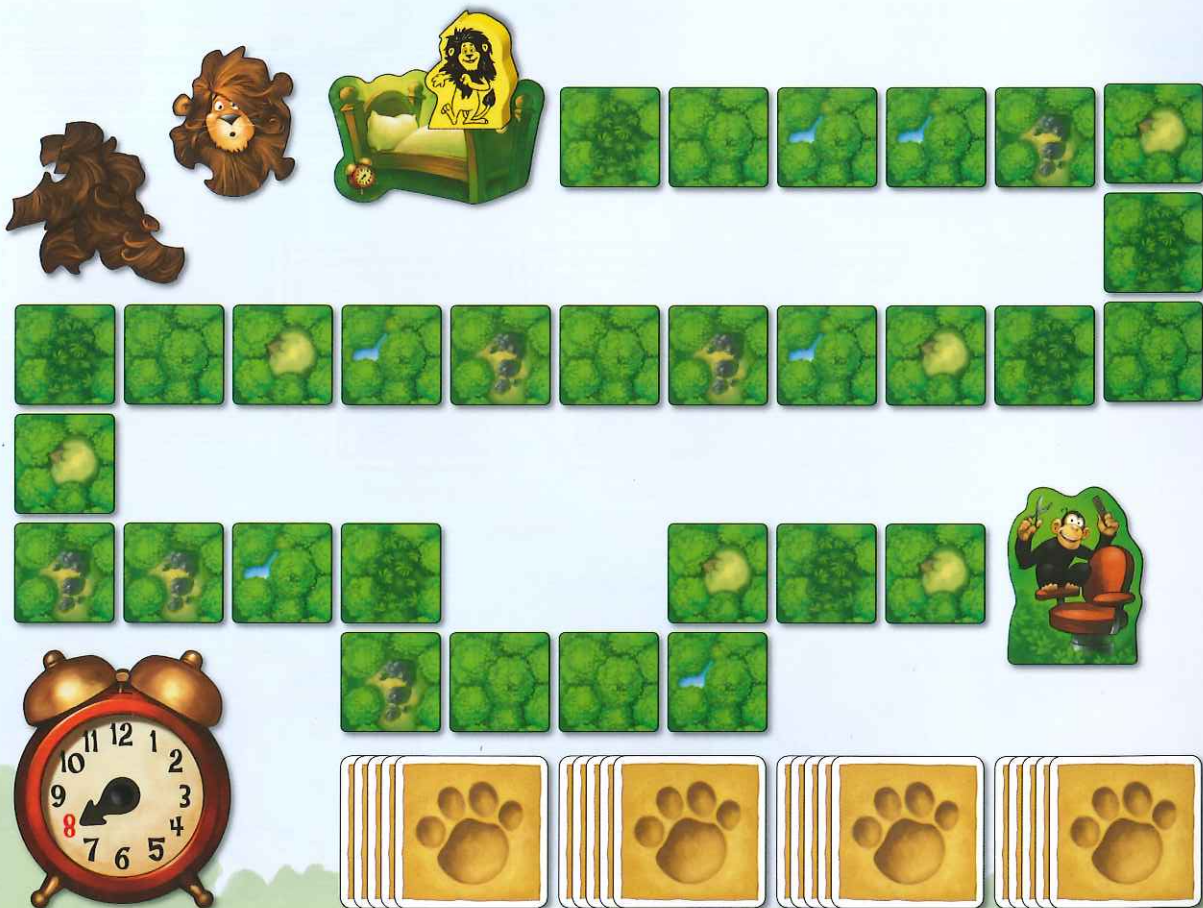
Viktigt! Då ni väl har knäppt fast tryckknappen går den inte längre att öppna!

- Placera startbrickan med sängen i mitten av bordet och lägg träfiguren (Leo) på brickan.
- Blanda alla stigbrickor nedvända, d.v.s. med djungelsidan uppåt. Med början från startbrickan lägger spelarna sedan ut stigbrickor så att de formar en stig som leder i valfri riktning. Stigen kan innehålla kurvor, men får aldrig dela på sig.
- Placera målbrickan (som visar Bobos frisörstol) vid slutet av stigen.
- Placera pusselbiten med Leos huvud bredvid startbrickan, och lägg de övriga pusselbitarna bredvid som ett förråd.
- Spelaren med den kortaste frisyren lägger klockan framför sig och sätter visaren på klockan 8.
- Spelaren med den längsta frisyren är startspelare.
- Blanda rörelsekorten nedvända och dela turvis ut alla kort åt spelarna. Varje spelare håller sina kort så att de är dolda för de övriga spelarna.



Viktigt! I ett spel med 3 spelare kommer det att bli 2 kort över. Dela ut dessa kort åt följande två spelare så att det finns en spelare med 1 kort mindre på hand för denna omgång.

Exempel på förberedelser för ett spel med 4 spelare:



SPELETS GÅNG

EN DAG

Spelarna spelar i medurs ordning. Startspelaren börjar.

På din tur skall du välja 1 kort ur din hand och placera det uppvänt på bordet framför dig. Efter att du gjort detta flyttar du Leo framåt så många steg på stigen som ditt kort anger. Sedan vänder du på brickan där Leo hamnar, utan att ändra på brickornas ordning. Placera Leo bredvid brickan så att alla spelare kan se vad den visar.



Det finns nu 3 möjligheter:

1. Stigbrickan visar ett djur, vars färg inte motsvarar färgen på det nyss spelade kortet:

Oj då! Leo förlorar dyrbar tid. Klockans visare flyttas framåt lika många steg som symbolen på stigbrickan anger.



2. Stigbrickan visar ett djur, vars färg motsvarar färgen på det nyss spelade kortet:

Vilken tur! Leo förlorar ingen tid. Visaren på klockan flyttas inte framåt.



3. Stigbrickan visar en skylt:

Vilken tur! Leo förlorar ingen tid. Visaren på klockan flyttas inte framåt.



Efter att spelarna har kontrollerat ifall klockans visare flyttar på sig eller inte lägger ni tillbaka Leo på brickan där han hamnade. Brickan förblir uppvänd på bordet. Sedan tar följande spelare (i medurs riktning) sin tur.

DAGENS SLUT

Då klockans visare når eller passerar 8 stänger Bobos salong för kvällen, och Leo är tvungen att försöka på nytt nästa dag. Förbered den nya dagen enligt följande regler:

- Placera Leo på startbrickan.
- Leos man har vuxit; lägg således en av pusselbitarna ur förrådet på Leos huvud (pusselbiten).
- Sätt klockans visare på klockan 8.
- Spelaren som skulle fått spela nästa tur blir den nya startspelaren.
- Blanda alla rörelsekort och dela ut nya kort åt alla spelare (som beskrivet ovan under "Förberedelser").
- Under förberedelserna för den nya dagen bör alla spelare så noggrant som möjligt lägga alla uppvända stigbrickor på minnet. Efter detta vänder ni på alla uppvända brickor utan att ändra på deras ordning eller position.



EN NY DAG

Efter att förberedelserna är avklarade börjar en ny dag; den nya dagen fortskrider på samma sätt som beskrivet ovan.

Nu har spelarna en aning mera kunskap om brickorna på stigen. De kan använda sig av denna information för att försöka spela kort som låter Leo förflytta sig till matchande brickor. På detta vis förlorar de mindre tid.

Allmän regel: Spelare får ge råd åt varandra om vilka kort det lönar sig att spela. Sist och slutligen är det dock spelaren vars tur det är som skall göra det slutliga valet och väljer själv vilket kort som spelas.

SPELETS SLUT

Spelet tar slut omedelbart på ett av följande två sätt:

1. Leo hamnar på målbrickan med Bobos frisörstol innan klockan hunnit nå eller passera 8 under en och samma dag.

Det fixade sig! Leo har anlänt hos frisören och spelarna vinner!

Obs: Leo behöver inte landa exakt på målbrickan. Spelarna kan även spela ett kort med ett högre värde än nödvändigt.

2. Efter att Leos man har gjorts hel (pusselbitarna) under förberedelserna för den femte dagen har spelarna endast en dag kvar att försöka få Leo till frisören i tid. Ifall spelarna inte lyckas med det under den sista dagen har de tyvärr förlorat spelet och är tvungna att spela ett spel till ifall de vill lyckas få Leo friserad.

Viktigt: Det är fullt möjligt att vinna spelet under den första dagen. I sådant fall har ni helt enkelt så god tur att det lönar sig att omedelbart spela på nytt!

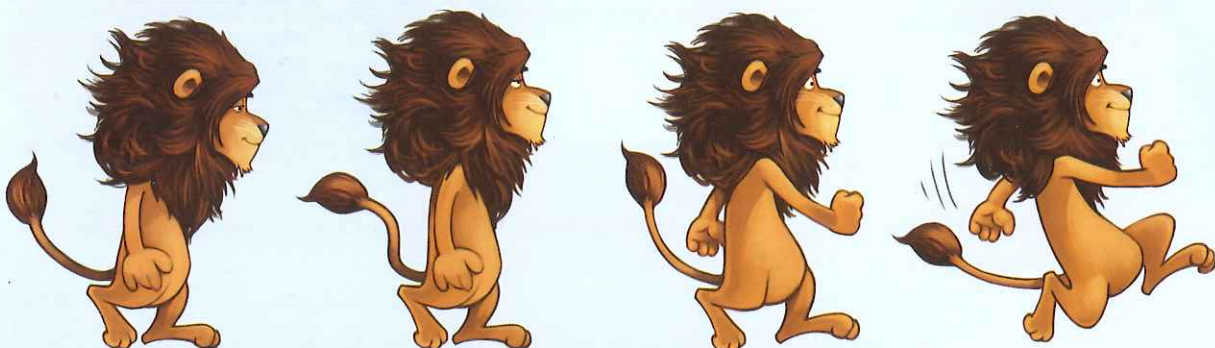
VARIANTER

FÖR SVÅRT?

För att göra spelet enklare kan ni spela med öppna kort, så att alla spelare ser vad som finns på en spelares hand och tillsammans kan bestämma vilket kort som passar bäst.

FÖR ENKELT?

1. För att göra spelet svårare kan ni bestämma er för att spelare inte får tala med varandra i början av en ny dag. Endast då Leo har hamnat på en bricka med en papegoja får de ge varandra råd tills dagen är över.
2. För att göra spelet ännu svårare kan ni spela med regeln att Leo inte får gå direkt till målbrickan. Istället är han tvungen att först stanna på den sista brickan innan målbrickan. Spelarna vänder på brickan (som normalt) och kontrollerar ifall visaren skall flyttas eller inte. Om visaren fortfarande inte nått klockan 8 så vinner spelarna.



Designer: Leo Colovini | Illustrationer: Michael Menzel | Layout: Jere Kasanen | Svensk översättning: Tobias Björkwall/Lautapelit.fi

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

Brädspel.se
Torveporten 2,4, 2500 Valby, Denmark
info@bradspel.se | www.bradspele.se

