

Leo

moet naar de kapper!

Leo de leeuw moet naar de kapper, want zijn manen groeien hem letterlijk boven het hoofd. En zo gaat hij op weg naar Bobo's Kapsalon. Leo treuzelt echter maar wat en speelt liever een beetje met de dieren langs de weg. Onthoud goed welke dieren Leo onderweg tegenkomt en leid hem gezamenlijk naar de kapper, voordat zijn manen echt te lang worden!

SPEELMATERIAAL

30 wegtegels

De voorkanten tonen wegwijzers of dieren:



5x wegwijzer,
0 uur



5x zebra,
1 uur



5x neushoorn,
2 uur



5x krokodil,
3 uur



5x papegaai,
4 uur

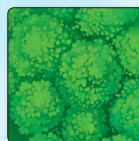


5x leeuwin,
5 uur

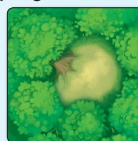
Aan elke wegwijzer en elk dier is een bepaald aantal uren (van 0 t/m 5) toegekend (zie het symbool rechtsboven op de tegel).

Elk dier is aanwezig in de kleuren **blauw**, **geel**, **roze**, **rood** en **paars**.

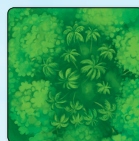
De achterkanten tonen jungle:



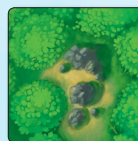
6x bos



6x open terrein



6x palmbomen



6x rotsen



6x meer

20 bewegingskaarten

met op de voorkanten Leo in beweging:



5x waarde 1



5x waarde 2



5x waarde 3



5x waarde 4

Op de achterkanten een poot:



Elke waarde is aanwezig in de kleuren **blauw**, **geel**, **roze**, **rood** en **paars**.

1 starttegel
Leo's bed



1 doeltegel
Bobo's kappersstoel



5 puzzeldelen
Leo's manen



1 wekker
met 1 wijzer



1 houten speelstuk
Leo



1 drukknoop
uit 2 delen om de wijzer aan de wekker te bevestigen



De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

LEO moet naar de kapper is een coöperatief spel. De spelers proberen **gezamenlijk** om Leo naar Bobo's Kapsalon te brengen, voordat deze in de avonduren sluit. Ze krijgen daar 5 dagen de tijd voor. De eerste dagen raken ze bekend met de route en proberen ze deze te onthouden. Maar om te winnen, moeten ze Leo uiterlijk aan het einde van de 5^e dag bij de kapper afleveren.

VOORBEREIDING

Druk vóór het eerste spel alle onderdelen voorzichtig uit de stanstableaus. Gebruik de drukknop om de wijzer aan de wekker te bevestigen, zoals hiernaast is afgebeeld.

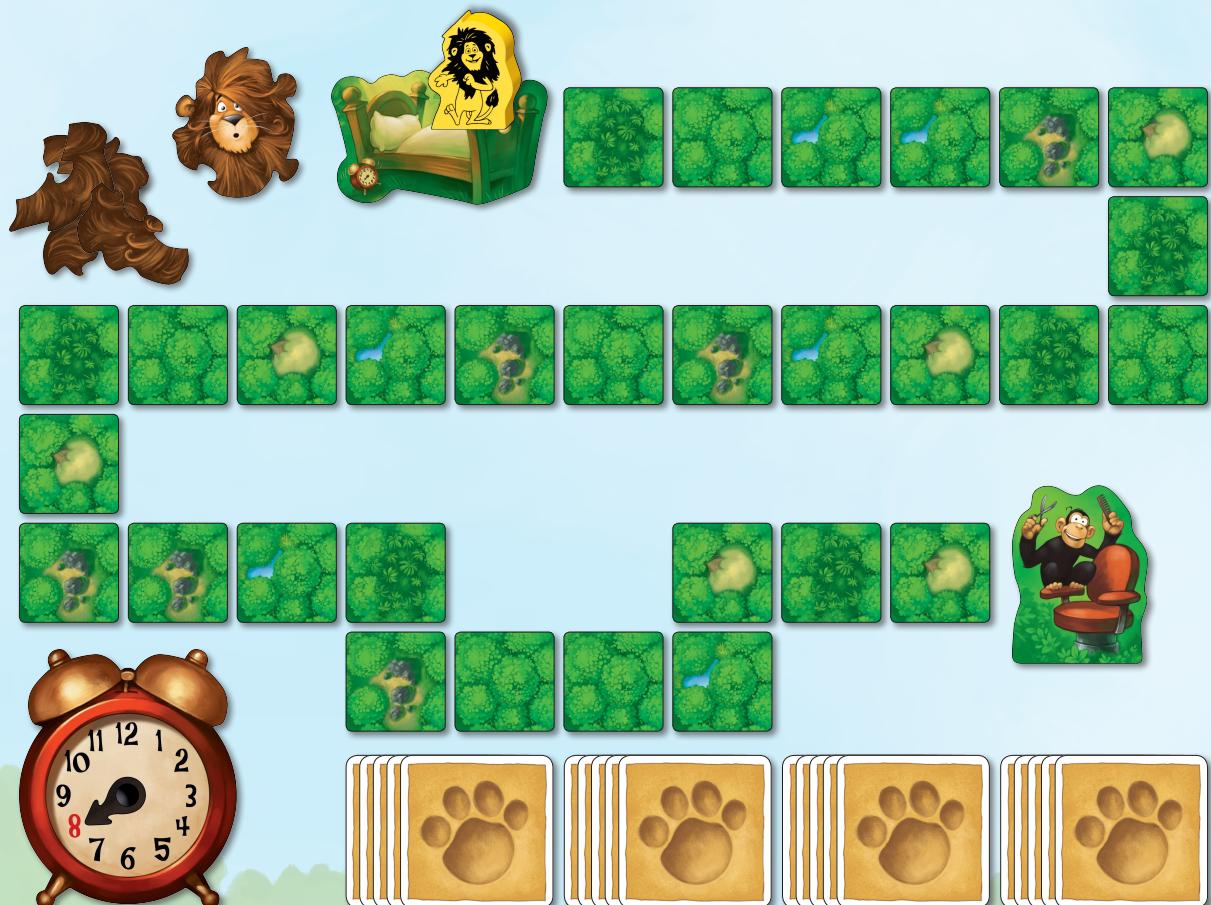


Let op: nadat de drukknop is bevestigd, kun je deze niet meer openen!

- Leg de starttegels (met Leo's bed) op tafel en zet het speelstuk "Leo" erop.
- Schud alle wegtegels gedekt (met de junglekant naar boven). Leg deze tegels daarna gedekt één voor één naast elkaar, te beginnen bij de starttegels. Zo vormen de spelers een weg. Het is niet van belang hoe de weg loopt. De weg mag bochten hebben, maar geen vertakkingen.
- Leg de doeltegels (met Bobo's kappersstoel) aan het einde van de weg.
- Leg het puzzeldeel met Leo's kop naast de starttegels en de overige puzzelstukken als voorraad ernaast.
- De speler met het kortste haar zet de wekker voor zich neer en stelt de wekker op 8 uur in.
- De speler met het langste haar wordt startspeler.
- Schud de bewegingskaarten gedekt en geef iedere speler, te beginnen met de startspeler, steeds 1 kaart totdat alle kaarten zijn verdeeld. Iedere speler neemt zijn kaarten zo in de hand dat de andere spelers de voorkanten ervan niet kunnen zien.

Opmerking: in een spel met 3 spelers hebben de eerste 2 spelers een kaart meer in hun hand.

Voorbeeld van een startopstelling bij 4 spelers:



SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit maximaal 5 dagen. Elke dag verloopt op dezelfde manier: Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, speelt de speler die aan de beurt is 1 kaart uit zijn hand en legt deze open voor zich neer. Daarna beweegt hij Leo zoveel tegels over de weg als het cijfer op de gespeelde kaart. Vervolgens draait hij de tegel waar Leo eindigt om zonder de volgorde van de tegels te veranderen. Zet Leo naast de tegel, zodat alle spelers deze goed kunnen zien.



Er kunnen nu **3 situaties** ontstaan:

1. De wegtegel toont een dier en de kleur ervan komt **niet** overeen met de kleur van de juist gespeelde kaart:

O, o! Leo verliest kostbare tijd. Zet de wijzer van de wekker zoveel uur vooruit als het kloksymbool op de omgedraaide wegtegel aangeeft.



2. De wegtegel toont een dier en de kleur ervan komt **wel** overeen met de kleur van de juist gespeelde kaart:

Wat een geluk! Leo verliest geen tijd. De wijzer van de wekker gaat niet vooruit.



3. De wegtegel toont een wegwijzer:

Dat is mooi! Leo verliest geen tijd. De wijzer van de wekker gaat niet vooruit.

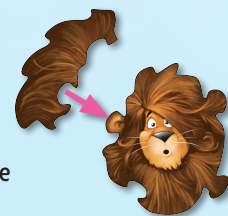


Nadat de spelers hebben gecontroleerd of de wijzer van de wekker al dan niet vooruitgaat, zetten ze Leo terug op de juist omgedraaide tegel. Deze blijft open liggen. De volgende speler (met de klok mee) is aan de beurt.

EINDE VAN EEN DAG

Bereikt of passeert de wijzer van de wekker opnieuw 8 uur, dan sluit Bobo's kapperssalon en moet Leo het de volgende dag opnieuw proberen. Bereid de volgende dag als volgt voor:

- Zet Leo op de starttegels.
- Leo's manen zijn gegroeid. De spelers voegen 1 puzzeldeel aan Leo's kop toe.
- Zet de wijzer van de wekker op 8 uur.
- De speler die aan de beurt zou zijn geweest als de vorige dag niet was geëindigd, wordt de nieuwe startspeler.
- Schud alle bewegingskaarten en verdeel deze zoals onder "Voorbereiding" beschreven onder de spelers.
- De spelers proberen tijdens deze voorbereidingen de open tegels te **onthouden**. Daarna draaien ze deze weer naar hun jinglekant zonder de volgorde van de wegtegels te veranderen.



EEN NIEUWE DAG

Nadat de voorbereidingen zijn afgerond, begint een nieuwe dag. Deze verloopt gelijk aan de vorige.

De spelers hebben nu echter meer informatie over de wegtegels en kunnen van die kennis gebruikmaken. Zo kunnen ze wellicht vaker kaarten spelen met dezelfde kleur als de wegtegel waar Leo eindigt.

Algemene spelregel: de spelers mogen elkaar tips geven over het spelen van bepaalde kaarten en hun kennis over de wegtegels met elkaar delen. De speler die aan de beurt is, beslist echter uiteindelijk zelf welke kaart hij speelt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is direct afgelopen als 1 van de volgende situaties optreedt:

1. Leo beweegt naar Bobo's kappersstoel voordat de wijzer van de wekker op 1 dag opnieuw 8 uur bereikt of passeert. Gelukt! Leo is op tijd bij de kapper aangekomen. Alle spelers winnen gezamenlijk!

Let op: Leo hoeft de doeltegel niet exact te bereiken. Het is toegestaan om een kaart met een hogere waarde dan noodzakelijk te spelen.

2. Is Leo na de vijfde dag (de dag dat het laatste puzzeldeel zijn manen heeft afgemaakt) nog altijd niet bij de kapper aangekomen, dan verliezen alle spelers gezamenlijk!

Let op: het is mogelijk dat de spelers het spel al op de eerste dag winnen. In dat geval hebben ze extreem veel geluk gehad en doen ze er goed aan om het nog eens te proberen.

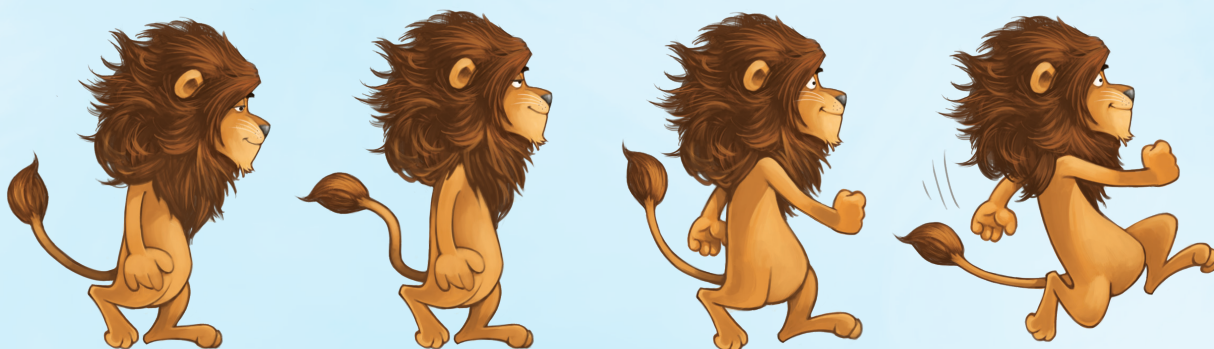
VARIANTEN

TE MOEILIJK?

De spelers kunnen het spel eenvoudiger maken door hun handkaarten open voor zich neer te leggen. Ze bespreken nu gezamenlijk welke kaart de speler die aan de beurt is het beste kan spelen.

TE EENVOUDIG?

1. De spelers mogen aan het begin van een nieuwe dag niet met elkaar praten. Pas als Leo op een tegel met een papegaai is geëindigd, mogen de spelers tot het einde van de dag met elkaar praten.
2. De spelers kunnen het spel op de volgende manier nog moeilijker maken: ze mogen Leo niet direct naar de kappersstoel bewegen. Ongeacht de waarde van de gespeelde kaart, moet Leo op de laatste wegtegel vóór de kappersstoel stoppen. De spelers draaien deze zoals gebruikelijk om en verzetten indien nodig de wijzer van de wekker. Is het daarna nog geen 8 uur, dan winnen de spelers!



© 2016 ABACUSSPIELE

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteur: Leo Colovini

Illustraties: Michael Menzel

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.

Made in EU

