Leo muss zum Friseur

Ein tierisches Teamspiel für 2-5 Spieler ab 6 Jahren

Leo der Löwe muss zum Friseur, denn seine Mähne wächst ihm buchstäblich über den Kopf. Und so macht er sich auf den Weg zu Bobos Salon. Doch Leo trödelt mal wieder und hält lieber ein Schwätzchen mit den Tieren am Wegesrand. Merkt euch gut, welche Tiere er trifft und bringt ihn gemeinsam zum Friseur, bevor seine Mähne zu lang wird!

SPIELMATERIAL

30 Wegplättchen

Vorderseiten mit Wegweisern und Tieren:

5× Wegweiser, 0 Stunden

5× Zebra, 1 Stunde

5× Nashorn, 2 Stunden

5× Krokodil, 3 Stunden

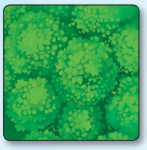
5× Papagei, 4 Stunden

5× Löwin, 5 Stunden

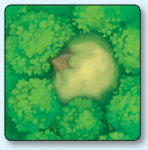
Dem Wegweiser und jeder Tierart ist jeweils eine bestimmte Anzahl von Stunden zwischen 0 und 5 zugewiesen, die im Weckersymbol oben rechts abgebildet ist.

Jedes Tier gibt es jeweils in den Farben **Blau**, **Gelb**, **Rosa**, **Rot** und **Violett**.

Rückseiten mit Dschungel:

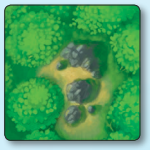


6× Wald



6× Lichtung

6× Palmen



6× Felsen

6× See

20 Bewegungskarten

Vorderseiten mit Leo in Bewegung:

5× Wert 1

5× Wert 2

5× Wert 3

5× Wert 4

Rückseiten mit Tatze:

Jeden Wert gibt es jeweils in den Farben **Blau**, **Gelb**, **Rosa**, **Rot** und **Violett**.

1 Startplättchen
Leos Bett

1 Zielplättchen
Bobos Friseurstuhl

5 Puzzleteile
Leos Mähne

1 Wecker
mit Zeiger

1 Holzfigur
Leo

1 Drucköse
2-teilig: zum Verbinden von Wecker und Zeiger

SPIELZIEL

«Leo muss zum Friseur» ist ein kooperatives Spiel. Die Spieler müssen **gemeinsam** versuchen Leo zu Bobos Friseursalon zu bringen, bevor dieser abends schliesst. Sie haben dafür insgesamt 5 Tage Zeit. In den ersten Tagen lernen sie zunächst den Weg besser kennen und versuchen ihn sich gut einzuprägen. Doch spätestens am Abend des 5. Tages müssen sie Leo zum Friseur gebracht haben, um zu gewinnen.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müssen zunächst alle Stanzteile vorsichtig aus den Stanzrahmen gelöst werden. Anschliessend werden der Wecker und der Zeiger, wie auf der Abbildung rechts gezeigt, durch die Drucköse verbunden.

Achtung: Ist die Drucköse einmal verschlossen, lässt sie sich nicht mehr öffnen!

- Das Startplättchen mit dem Bett wird in der Tischmitte bereit gelegt und die Holzfigur von Leo darauf gestellt.
- Alle Wegplättchen werden verdeckt mit der Dschungelseite nach oben gemischt. Beginnend beim Startplättchen legen die Spieler einen beliebig verlaufenden Weg mit den Wegplättchen aus. Es dürfen keine Abzweigungen eingebaut werden, aber der Weg darf beliebig viele Kurven haben.
- An das Ende des Weges wird das Zielplättchen mit Bobos Friseurstuhl gelegt.
- Das Puzzleteil mit Leos Kopf wird neben dem Startteil platziert und die restlichen Mähnenteile als Vorrat daneben bereit gelegt.
- Der Spieler mit den kürzesten Haaren legt den Wecker vor sich ab und stellt den Zeiger auf 8 Uhr.
- Der Spieler mit den längsten Haaren wird Startspieler.
- Die Bewegungskarten werden verdeckt gemischt und beginnend mit dem Startspieler reihum vollständig an die Spieler verteilt. Die Spieler nehmen ihre Karten so auf die Hand, dass die anderen die Vorderseiten nicht sehen können.

  Achtung: Bei 3 Spielern bleiben 2 Karten übrig. Sie werden einfach an die beiden nächsten Spieler verteilt, die für diese Runde jeweils 1 Karte mehr auf der Hand haben.

Beispielaufbau für 4 Spieler:

SPIELABLAUF

EIN TAG

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt.

Kommt ein Spieler an die Reihe, spielt er 1 beliebige Karte von seiner Hand aus und legt sie offen vor sich ab. Anschliessend bewegt er Leo um so viele Schritte auf dem Weg vorwärts, wie der Wert auf der gerade gespielten Karte angibt. Er dreht das Wegplättchen auf dem Leo landet um, ohne die Reihenfolge der Plättchen zu verändern. Damit das gerade aufgedeckte Plättchen für alle gut sichtbar ist, stellt er Leo daneben.

Nun gibt es **3 Möglichkeiten:**

1. Das Wegplättchen zeigt ein Tier und die Farbe **stimmt nicht** mit der Farbe der gerade gespielten Karte überein:

   Oje! Leo verliert wertvolle Zeit. Der Zeiger des Weckers wird um so viele Stunden vorwärts bewegt, wie die Zahl im Weckersymbol auf dem Wegplättchen angibt.

2. Das Wegplättchen zeigt ein Tier und die Farbe **stimmt** mit der Farbe der gerade gespielten Karte überein:

   Glück gehabt! Leo verliert keine Zeit. Der Zeiger des Weckers wird nicht weiter bewegt.

3. Das Wegplättchen zeigt einen **Wegweiser:**

   Glück gehabt! Leo verliert keine Zeit. Der Zeiger des Weckers wird nicht weiter bewegt.

Nachdem überprüft wurde, ob der Zeiger des Weckers bewegt werden muss oder nicht, stellt der Spieler Leo wieder auf das gerade aufgedeckte Plättchen, das offen liegen bleibt. Anschliessend kommt der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an die Reihe.

ENDE DES TAGES

Sobald der Zeiger des Weckers erneut 8 Uhr erreicht oder überschreitet, schliesst Bobos Friseursalon und Leo muss es am nächsten Tag erneut versuchen. Die Spieler bereiten den neuen Tag wie folgt vor:

- Leo wird zurück auf das Startplättchen gestellt.
- Leos Mähne wächst und die Spieler puzzeln ein beliebiges weiteres Mähnenteil aus dem Vorrat an Leos Kopf an.
- Der Zeiger des Weckers wird auf 8 Uhr gestellt.
- Der Startspieler des neuen Tages wird der Spieler, der bei Ende des gerade beendeten Tages als Nächster an die Reihe gekommen wäre.
- Alle Bewegungskarten werden, wie bei der Spielvorbereitung beschrieben, gemischt und an die Spieler verteilt.
- Die Spieler versuchen sich während der Vorbereitung des neuen Tages die offen liegenden Wegplättchen **gut einzuprägen**. Danach werden sie wieder auf die Dschungelseite gedreht, ohne die Reihenfolge der Plättchen zu verändern.

EIN NEUER TAG

Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, wird ein neuer Tag gestartet, der wie oben beschrieben abläuft.

Die Spieler wissen nun etwas mehr über die Plättchen auf dem Weg zum Friseur. Sie können dieses Wissen nutzen, um mit ihren Karten auf gleichfarbigen Wegplättchen zu landen und dadurch keine Zeit zu verlieren.

Generell gilt: Die Spieler dürfen sich gegenseitig Tipps geben, welche Karte ein Spieler am besten ausspielen sollte und ihr Wissen über die Wegplättchen teilen. Der Spieler, der an der Reihe ist, sollte aber letztendlich selbst entscheiden, welche Karte er spielt.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort in einem der **2 folgenden Fälle**:

1. Leo zieht auf Bobos Friseurstuhl, bevor der Zeiger des Weckers innerhalb eines Tages wieder 8 Uhr erreicht oder überschreitet.

   Geschafft! Leo ist rechtzeitig beim Friseur angekommen und die Spieler haben gewonnen.

   Achtung: Leo muss das Zielplättchen nicht genau erreichen. Es kann auch eine Karte mit einem höheren Wert als benötigt ausgespielt werden, um Leo ins Ziel zu bewegen.

2. Leos Mähne wird bei der Vorbereitung zum 5. Tag fertig gepuzzelt und die Spieler schaffen es auch an dem nun folgenden 5. Tag nicht, ihn rechtzeitig zum Friseur zu bringen. Die Spieler haben leider verloren und starten gleich ein neues Spiel, um Leo doch noch zum Friseur zu bringen.

   Achtung: Es ist möglich das Spiel schon am 1. Tag zu gewinnen. Wer das schafft, hat eine ordentliche Portion Glück gehabt und sollte es gleich noch einmal versuchen.

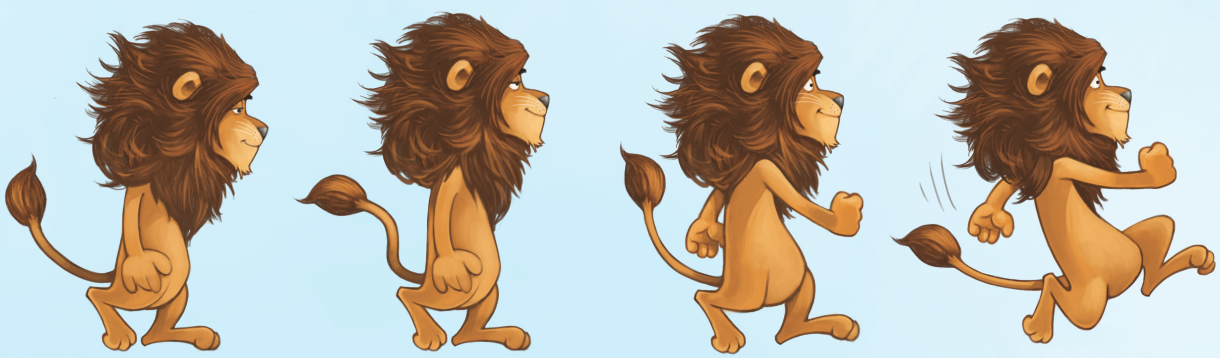
VARIANTEN

ZU SCHWER?

Um das Spiel etwas einfacher zu machen, dürfen die Spieler ihre Handkarten aufgedeckt vor sich ablegen. Sie dürfen gemeinsam bestimmen, welche Karte der Spieler, der an der Reihe ist, am besten ausspielen soll.

ZU EINFACH?

1. Um das Spiel etwas schwerer zu machen, dürfen die Spieler an jedem neuen Tag zunächst nicht miteinander sprechen. Erst wenn Leo auf einem Wegplättchen mit einem Papagei gelandet ist, dürfen sie sich anschliessend bis zum Ende des Tages unterhalten und Tipps geben.
2. Um das Spiel noch schwerer zu machen, dürfen die Spieler nicht direkt auf das Zielplättchen ziehen. Sie müssen erst auf dem letzten Wegplättchen vor Bobos Friseurstuhl anhalten, egal wie hoch der Wert der ausgespielten Karte ist. Sie drehen das Plättchen um und überprüfen wie gewohnt, ob der Zeiger des Weckers bewegt werden muss oder nicht. Ist es anschliessend immer noch vor 8 Uhr, haben sie gewonnen.



Autor: Leo Colovini
Illustrationen: Michael Menzel
Distribution Schweiz: Carletto AG, CH-8820 Wädenswil, www.carletto.ch, www.gamefactory.ch
© 2016 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich
Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.