

Leo

va couper sa crinière



Un jeu d'équipe à s'arracher les cheveux pour 2 à 5 joueurs dès 6 ans

Leo le lion doit absolument aller se faire couper la crinière car elle lui passe littéralement par-dessus la tête! Il se met donc en route pour le salon de coiffure de Bobo. Mais il traîne un peu et s'arrête souvent pour bavarder avec les autres animaux. Il s'agit de bien mémoriser les animaux avec lesquels il a bavardé et de l'aider à trouver le salon de Bobo avant que sa crinière ne lui cache entièrement la vue!

MATÉRIEL DE JEU

30 plaquettes Chemin

Face avant avec panneaux et animaux:



5× panneau,
0 heures



5× zèbre,
1 heure



5× rhinocéros,
2 heures



5× crocodile, 3
heures



5× perroquet,
4 heures



5× lionne,
5 heures

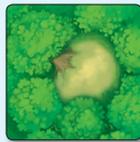
Un nombre d'heures situé entre 0 et 5 est attribué à chaque panneau et animal. Ce nombre est signalé dans le symbole du réveil en haut à droite des plaquettes.

Chaque animal existe dans les couleurs **bleu, jaune, rose, rouge** et **violet**.

Face arrière avec la jungle:



6× forêt



6× clairière



6× palmiers



6× rochers



6× lac

20 cartes Mouvement

Face avant avec Leo en mouvement:



5× valeur 1



5× valeur 2



5× valeur 3



5× valeur 4

Chaque valeur existe dans les couleurs **bleu, jaune, rose, rouge** et **violet**.

Face arrière avec patte:



1 plaquette Départ

Le lit de Leo



1 plaquette Arrivée

Le fauteuil de Bobo



5 pièces de puzzle

La crinière de Leo



1 réveil

avec aiguille



1 figurine en bois

Leo



1 œillet

En 2 parties: pour assembler le réveil et l'aiguille



BUT DU JEU

«Leo va couper sa crinière» est un jeu coopératif. Les joueurs tentent **ensemble** de faire arriver Leo à temps chez le coiffeur avant que celui-ci ne ferme. Ils disposent de 5 jours pour y arriver. Au cours des premiers jours, les joueurs se familiarisent avec le chemin et tentent de le mémoriser. Mais pour gagner, ils doivent avoir mener Leo chez le coiffeur au plus tard au soir du 5^e jour.

PRÉPARATION

Avant de jouer pour la première fois, il convient de séparer doucement tous les éléments de leur chablon. Assembler ensuite le réveil et l'aiguille à l'aide de l'œillet comme représenté sur l'illustration ci-contre.



Attention: une fois fermé, l'œillet ne peut plus être ouvert!

- La plaquette Départ représentant le lit de Leo est posée au milieu de la table et la figurine en bois est placée dessus.
- Toutes les plaquettes Chemin sont mélangées, avec la face jungle visible. En commençant par la plaquette Départ, les joueurs forment un chemin avec les plaquettes Chemin. Le chemin ne peut pas comporter de croisements, mais il est possible d'y intégrer des virages.
- La plaquette Arrivée avec le fauteuil de Bobo est placée à la fin du chemin.
- La pièce de puzzle représentant la tête de Leo est placée à côté de la plaquette départ et les pièces de puzzle représentant sa crinière sont posées à côté.
- Le joueur ayant les cheveux les plus courts pose le réveil devant lui et place l'aiguille sur huit heures.
- Le joueur ayant les cheveux les plus longs commence la partie.
- Les cartes Mouvement sont mélangées face cachée et distribuées parmi tous les joueurs en commençant par celui qui entame la partie. Les joueurs prennent leurs cartes en main de sorte à ce qu'elles ne soient pas visibles des autres joueurs.

Attention: pour une partie à 3 joueurs, il reste 2 cartes qu'il convient de distribuer aux deux joueurs suivants. Ils auront alors une carte de plus que le premier joueur.

Exemple de construction pour 4 joueurs:



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

UNE JOURNÉE

On joue dans le sens horaire. Le premier joueur commence la partie.

Lorsque c'est son tour, le joueur dépose une carte de son choix face visible devant soi. Il déplace ensuite Leo du nombre de plaquettes indiqué sur la carte qu'il vient de poser devant lui. Il retourne ensuite la plaquette sur laquelle Leo vient d'arriver, et ce sans changer l'ordre des plaquettes. Il pose Leo à côté de la plaquette retournée afin que celle-ci soit bien visible de tous.



Il y a maintenant **3 possibilités**:

1. La plaquette Chemin représente un animal et la couleur **ne correspond pas** à la couleur de la carte que le joueur vient de jouer:

Zut! Leo perd du temps. L'aiguille du réveil est alors avancée du même nombre d'heures que celles indiquées par le symbole du réveil sur la plaquette Chemin.



2. La plaquette Chemin représente un animal et la couleur **est identique** à la couleur de la carte que le joueur vient de jouer:

Super! Leo ne perd pas de temps. On ne fait pas avancer l'aiguille du réveil.



3. La plaquette Chemin représente **un panneau**:

Super! Leo ne perd pas de temps. On ne fait pas avancer l'aiguille du réveil.



Après avoir vérifié si l'aiguille du réveil doit être déplacée ou non, le joueur replace la figurine de Leo sur la plaquette Chemin qu'il vient de retourner et dont la face reste visible. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

FIN DE LA JOURNÉE

Dès que l'aiguille du réveil indique de nouveau huit heures, ou qu'elle dépasse huit heures, Bobo ferme son salon de coiffure et Leo doit retenter sa chance le lendemain. Les joueurs préparent cette nouvelle journée de la manière suivante:

- Leo est replacé sur la plaquette Départ.
- La crinière de Leo pousse et les joueurs ajoutent donc une pièce de puzzle de la crinière sur la tête de Leo.
- L'aiguille du réveil est placée sur huit heures.
- Le premier joueur de cette nouvelle journée est celui dont cela aurait été le tour à la fin de la journée précédente.
- Toutes les cartes Mouvement sont mélangées et distribuées aux joueurs (comme lors de la préparation initiale).
- Pendant la préparation de cette nouvelle journée, les joueurs tentent de **bien mémoriser** les cartes Chemin face visible car elles sont ensuite à nouveau retournées, mais l'ordre reste identique.



UNE NOUVELLE JOURNÉE

Une fois les préparations terminées, la nouvelle journée peut commencer. Elle se déroule comme la précédente.

Les joueurs en savent désormais un peu plus sur les plaquettes qui mènent jusque chez le coiffeur. Ils peuvent se servir de ces connaissances pour tenter de tomber sur des plaquettes Chemin de la même couleur que leurs cartes pour ne plus perdre de temps.

A noter: les joueurs peuvent bien évidemment se donner des conseils entre eux: quelle carte convient-il de jouer ou encore où se trouve quelle carte chemin, etc. ? Mais c'est au joueur dont c'est le tour de décider quelle carte il joue finalement.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement dans un des **2 cas suivants**:

1. Leo arrive sur le fauteuil de coiffeur de Bobo au cours d'une journée avant que l'aiguille du réveil ne se retrouve sur huit heures ou dépasse huit heures.

Parfait! Leo est arrivé à temps chez le coiffeur et les joueurs ont gagné.

Attention: Leo ne doit pas tomber exactement sur la plaquette Arrivée. On peut aussi jouer une carte Mouvement avec une valeur plus élevée que le nombre nécessaire pour faire arriver Leo chez le coiffeur.

2. Lors de la phase de préparation de la 5^e journée, la dernière pièce de puzzle de la crinière de Leo est placée et les joueurs ne parviennent pas à faire arriver Leo chez le coiffeur avant huit heures au cours de cette 5^e journée. Les joueurs ont malheureusement perdu et recommencent directement une nouvelle partie afin que Leo puisse quand même se faire couper la crinière!

Attention: il peut arriver que les joueurs remportent la partie dès le 1^{er} jour. Mais il faut avoir une bonne dose de chance pour y arriver! Si tel est le cas, le mieux est de recommencer une nouvelle partie!

VARIANTES

TROP DIFFICILE?

Pour simplifier le jeu, les joueurs peuvent placer leurs cartes qu'ils ont en main de manière visible devant eux. Ils peuvent alors décider ensemble de la carte que le joueur dont c'est le tour doit jouer.

TROP FACILE?

1. Pour rendre le jeu un peu plus difficile, les joueurs n'ont pas le droit de se parler au début de chaque nouvelle journée. Ce n'est que si Leo arrive sur une plaquette Chemin représentant un perroquet que les joueurs peuvent échanger des conseils jusqu'à la fin de la journée dans le jeu.
2. Et pour rendre le jeu encore plus difficile, les joueurs ne peuvent pas se rendre directement sur la plaquette Arrivée: ils doivent d'abord s'arrêter sur la plaquette Chemin juste avant l'arrivée (qu'importe la valeur de la carte jouée), retourner cette plaquette et vérifier si l'aiguille du réveil doit être avancée ou non. S'ils parviennent au salon de coiffure avant huit heures, ils ont gagné.



Auteur: Leo Colovini

Illustrations: Michael Menzel

Distribution en Suisse: 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. Tous droits réservés.

