

Leo

va a cal barber

CAT

Un pelut joc cooperatiu per a 2 a 5 jugadors a partir de 6 anys

D'avui no passa! En Leo ha d'anar a tallar-se els cabells o amb una crinera tan llarga no s'hi veurà. Decidit, surt de casa per anar a cal Bubu, el barber. Però en Leo es distreu fàcilment; li agrada fer-la petar amb els altres animals que es troba pel camí. Haureu d'ajudar-lo a arribar a temps a cal Bubu abans que la seva crinera creixi massa, tot recordant quins animals es troba.

COMPONENTS

30 fitxes de camí l'anvers de les quals mostra indicadors o animals:



5 indicadors,
0 hores



5 zebres,
1 hora



5 rinoceronts,
2 hores



5 cocodrils,
3 hores



5 lloros,
4 hores

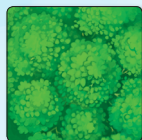


5 lleones,
5 hores

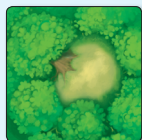
Els indicadors i cada animal tenen assignats un cert nombre d'hores (de 0 a 5), tal com es mostra en el símbol de rellotge que hi ha a la cantonada superior a la dreta.

Cada animal està representat en els colors blau, groc, rosa, vermell i lila.

El revers mostra la selva:



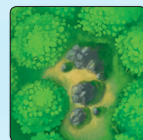
6 boscos



6 clarianes



6 palmeres



6 rocams



6 llacs

20 cartes de moviment que mostren en Leo caminant o corrent a l'anvers...

... i una urpa al revers



5 de valor 1



5 de valor 2



5 de valor 3



5 de valor 4

Cada valor apareix en els colors blau, groc, rosa, vermell i lila.



1 fitxa d'inici
el llit d'en Leo



1 fitxa de destinació
amb el barber Bubu



5 peces de trencaclosques
La crinera d'en Leo



1 rellotge
amb una busca



1 figura de fusta
en Leo!



1 passador a pressió
en dues peces, per unir la busca al rellotge



OBJECTIU DEL JOC

En Leo va a cal barber és un joc cooperatiu. Els jugadors heu d'intentar, tots junts, que en Leo arribi a la barberia d'en Bubu abans de l'hora de tancar. Teniu cinc dies per aconseguir-ho. Els primers dies us familiaritzareu amb el camí i intentareu memoritzar-lo, per poder anar més ràpid els dies següents. Per guanyar, haureu d'aconseguir que en Leo arribi al barber abans que acabi el cinquè dia.

PREPARACIÓ

Abans de la primera partida, desencunyeu amb cura totes les peces que calgui. Després, utilitzeu el passador a pressió per unir la busca al rellotge, tal com es mostra a la imatge de la dreta.

Atenció: una vegada hàgiu unit la busca al rellotge, ja no la podreu treure.

- Poseu la fitxa d'inici (el llit) al mig de la taula i, a sobre, poseu-hi la figura d'en Leo.
- Barregeu totes les fitxes de camí cap per avall, de manera que es vegi el dibuix de la selva. Començant pel jugador inicial (que podria ser qui tingui els cabells més llargs), els jugadors anireu posant fitxes de camí de manera que formin un camí amb la forma que vulgueu; l'única condició és que no pot tenir bifurcacions.
- Deixeu la fitxa de destinació (la cadira de barber) al final del camí.
- Deixeu totes les peces del trencaclosques a prop de la fitxa inicial.
- El jugador amb els cabells més curts deixa el rellotge al seu davant i posa la busca a les 8.
- El jugador amb els cabells més llargs serà el jugador inicial.
- Barregeu les cartes de moviment cap per avall i, començant pel jugador inicial, repartiu-les totes entre els jugadors. Cada jugador agafa les seves cartes de manera que els altres jugadors no en puguin veure els anversos.

Atenció: en una partida de tres jugadors, sobran dues cartes; repartiu-les als dos jugadors següents, els quals, per tant, tindran una carta més en aquesta ronda.

Exemple de preparació per a quatre jugadors:



COM ES JUGA?

UN DIA

Els jugadors prenen els seus torns en sentit horari. Comença el jugador inicial. En el teu torn has de jugar una carta de la teva mà i deixar-la cap per amunt, al teu davant. Després, mou en Leo tantes fitxes de camí com indiqui el valor de la carta que acabes de jugar. Allà on arribi en Leo, has de girar la fitxa de camí, sense canviar-ne cap d'ordre. Deixa en Leo al costat de la fitxa, perquè tots la puguin veure.

Ara hi ha tres possibilitats:

1. La fitxa de camí mostra un animal i el seu color **no coincideix** amb el color de la carta que acabes de jugar:

Vaja! En Leo es posa a xerrar i perd un temps preciós! Avanceu la busca del rellotge tantes hores com el número que apareix en el símbol de rellotge de la fitxa de camí.



2. La fitxa de camí mostra un animal i el seu color **coincideix** amb el color de la carta que acabes de jugar:

Perfecte! En Leo no s'entreté i el rellotge no avança.



3. La fitxa de camí mostra un indicador:

Fantàstic! En Leo no s'entreté i el rellotge no avança.



Després que els jugadors hagin comprovat si el rellotge avança o no, deixeu en Leo sobre la fitxa de camí que acabeu de girar; aquesta fitxa roman cap per amunt al seu lloc. Tot seguit, és el torn del següent jugador.

JA FOSQUEJA!

Tan bon punt el rellotge arribi o superi les 8, en Bubu tanca la barberia i en Leo hi haurà de tornar l'endemà. No ha arribat a temps per tallar-se els cabells! Prepareu el nou dia de la manera següent:

- Torneu a posar en Leo a la fitxa d'inici.
- La crinera d'en Leo ha crescut una mica: afegiu una peça del trencaclosques al cap d'en Leo.
- Poseu la busca del rellotge altra vegada a les 8.
- El nou jugador inicial és el jugador a qui li hauria tocat el següent torn en acabar el dia anterior.
- Barregeu totes les cartes de moviment (tal com heu fet durant la preparació) i repartiu-les als jugadors.
- Durant la preparació del nou dia, els jugadors heu d'intentar memoritzar les fitxes de camí que estan cap per amunt. Després, torneu-les a girar cap per avall (de manera que mostrin la selva), sense canviar-ne l'ordre.



UN NOU DIA

Després de preparar-ho tot per al nou dia, la partida continua tal com hem explicat abans.

Ara els jugadors sabreu un xic més sobre les fitxes que hi ha al camí, i haureu d'aprofitar aquest coneixement per jugar cartes que us permetin anar a parar a fitxes del mateix color que la carta jugada i, així, fer que en Leo no s'entretengui.

Regla general: els jugadors es poden donar consells i discutir quina pot ser la millor carta que cal jugar, però sempre és el jugador que té el torn qui decideix, finalment, quina carta vol jugar.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida acaba immediatament d'una de les dues maneres següents:

1. En Leo arriba a la barberia d'en Bubu abans que el rellotge marqui les 8.

Ho heu aconseguit! En Leo ha arribat a temps i es podrà tallar els cabells. Heu guanyat!

Atenció: no cal que en Leo arribi a la barberia amb un moviment exacte; podeu jugar una carta de valor més alt que el necessari per arribar-hi.

2. Després que la crinera d'en Leo hagi crescut del tot durant la preparació del cinquè dia, els jugadors tampoc aconsegueixen dur-lo al barber abans de les 8. En aquest cas, els jugadors heu perdut, i haureu d'intentar-ho en una nova partida.

Atenció: si teniu molta sort, podeu arribar a guanyar la partida el primer dia... però segurament és que n'heu tingut massa, de sort! A veure si sou capaços de repetir-ho!

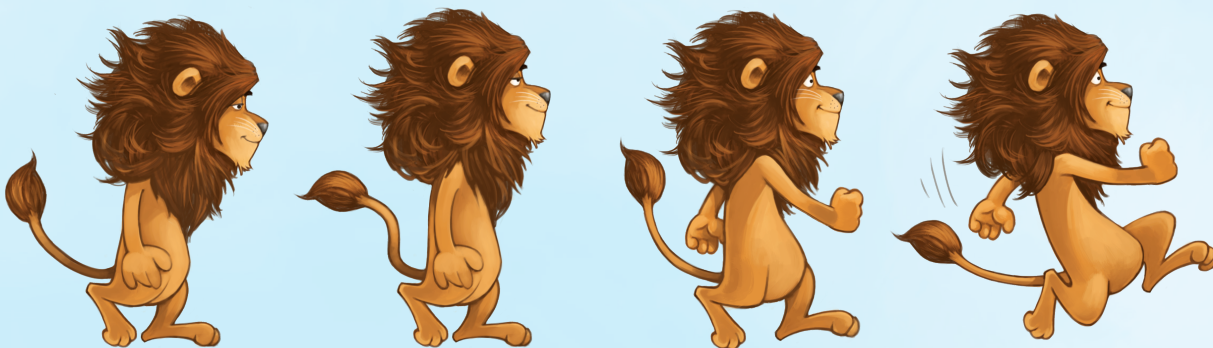
VARIANTS

MASSA DIFÍCIL?

Si voleu que el joc sigui un pèl més fàcil, podeu jugar amb les cartes descobertes, de manera que tothom pugui veure les cartes que tenen els altres jugadors. Així podreu discutir plegats quina carta cal jugar.

MASSA FÀCIL?

1. Per fer el joc una mica més difícil, podeu fer que estigui prohibit parlar entre els jugadors al començament de cada dia. Només ho podreu fer, i donar-vos consells, quan en Leo arribi a una fitxa de camí que tingui un lloro.
2. No en teniu prou? Ho voleu més difícil? Doncs feu que no es pugui arribar directament a la fitxa del barber; abans us haureu d'aturar a l'última fitxa de camí, just abans de la barberia d'en Bubu, independentment del valor de la carta que hàgiu jugat. De la manera habitual, haureu de girar la fitxa de camí i comprovar si el rellotge avança o no. Si encara no són les 8, els jugadors guanyaran.



DEVIR

Editat per:
Devir Iberia, S.L.
Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com



© 2016 ABACUSSPIELE
www.abacusspiele.de
Made in Germany.
All rights reserved.

Crèdits:

Autor: Leo Colovini
Il·lustracions: Michael Menzel
D'aquesta edició
Producció editorial: David Esbrí
Traducció: Marià Pitarque i Marc Figueras
Adaptació gràfica: Antonio Catalán